

# Hry a základní herní strategie

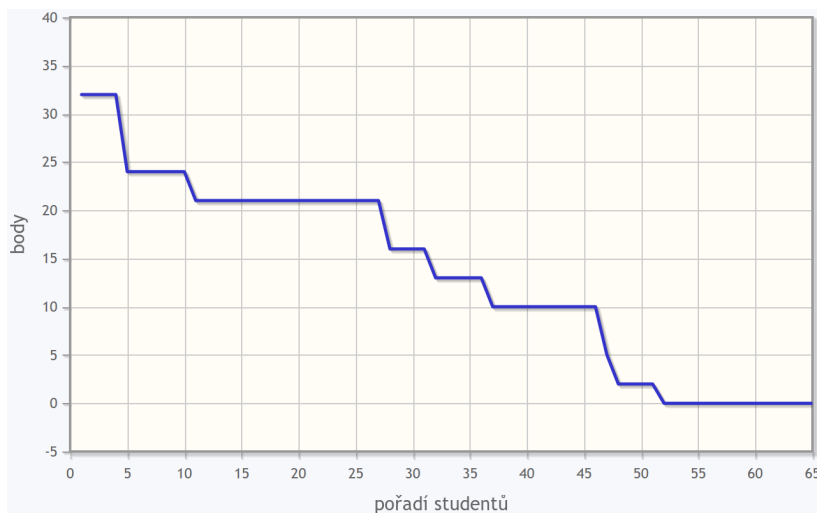
Aleš Horák

E-mail: [hales@fi.muni.cz](mailto:hales@fi.muni.cz)  
<http://nlp.fi.muni.cz/uui/>

Obsah:

- ▶ Statistické výsledky průběžné písemky
- ▶ Hry vs. Prohledávání stavového prostoru
- ▶ Algoritmus Minimax
- ▶ Algoritmus Alfa-Beta prořezávání
- ▶ Nedeterministické hry
- ▶ Hry s nepřesnými znalostmi

## Statistické výsledky průběžné písemky



průběžná písemka PB016  
65 studentů

Body	Počet studentů
32	4
24	6
21	17
16	4
13	5
10	10
5	1
2	4
0	14

Průměr: 13.4

## Hry × Prohledávání stavového prostoru

### Multiagentní prostředí:

- ▶ agent musí brát v úvahu **akce jiných agentů** → jak ovlivní jeho vlastní prospěch
- ▶ vliv ostatních agentů – **prvek náhody**
- ▶ **kooperativní** × **soupeřící** multiagentní prostředí (MP)

### Hry:

- ▶ matematická **teorie her** (odvětví ekonomie) – kooperativní i soupeřící MP, kde vliv všech agentů je **významný**
- ▶ **hra v UI** = obv. deterministické MP, 2 střídající se agenti, výsledek hry je vzájemně opačný nebo shoda

### Algoritmy soupeřícího prohledávání (*adversarial search*):

- ▶ oponent dělá **dopředu neurčitelné** tahy → řešením je **strategie**, která počítá se všemi možnými tahy protivníka
- ▶ **časový limit** ⇒ zřejmě nenajdeme optimální řešení → hledáme **lokálně optimální** řešení

## Hry a UI – historie

- ▶ Babbage, 1846 – počítač porovnává přínos různých herních tahů
- ▶ von Neumann, 1944 – algoritmy perfektní hry
- ▶ Zuse, Wiener, Shannon, 1945–50 – přibližné vyhodnocování
- ▶ Turing, 1951 – první šachový program (jen na papíře)
- ▶ Samuel, 1952–57 – strojové učení pro zpřesnění vyhodnocování
- ▶ McCarthy, 1956 – prořezávání pro možnost hlubšího prohledávání

**řešení her** je zajímavým předmětem studia ← je **obtížné**:

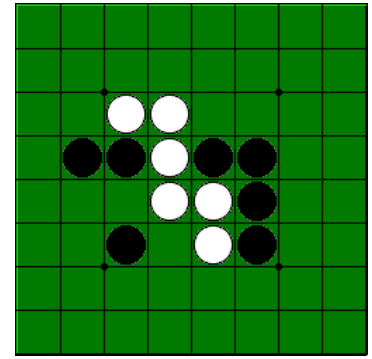
průměrný faktor větvení v šachách  $b = 35$

pro 50 tahů 2 hráčů ...

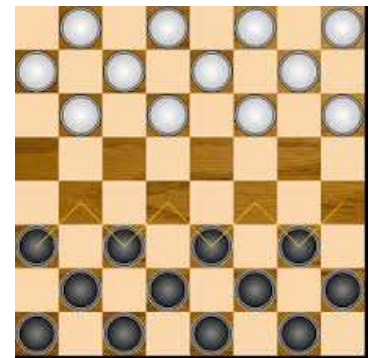
prohledávací strom  $\approx 35^{100} \approx 10^{154}$  uzlů ( $\approx 10^{40}$  stavů)

## Hry a UI – aktuální výsledky

- ▶ **Reversi/Othello** – od 1980 světoví šampioni odmítají hrát s počítači, protože stroje jsou příliš dobré. Reversi pro dva hráče na desce  $8 \times 8$  – snaží se mezi své dva kameny uzavřít soupeřovy v řadě, která se přebarví. Až se zaplní deska, spočítají se kameny.



- ▶ **dáma** – 1994 program *Chinook* porazil světovou šampionku Marion Tinsley. Používal úplnou databázi tahů pro  $\leq 8$  figur (443 748 401 247 pozic).

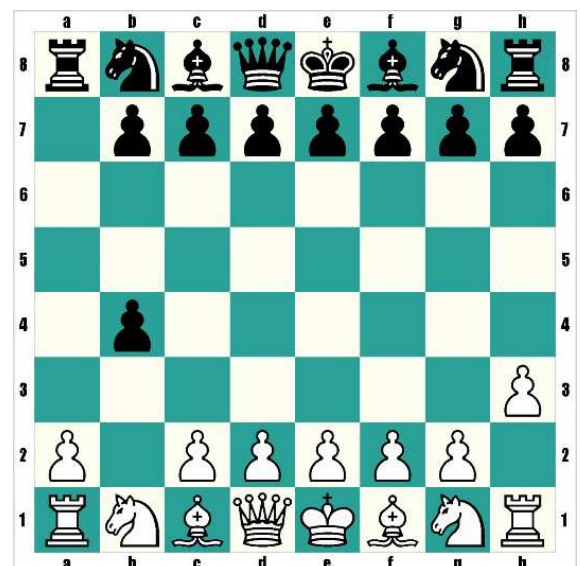


## Hry a UI – aktuální výsledky

- ▶ **šachy** – 1997 porazil stroj *Deep Blue* světového šampiona Gary Kasparova  $3\frac{1}{2} : 2\frac{1}{2}$ . Stroj počítal 200 mil. pozic/s, používal sofistikované vyhodnocování a nezveřejněné metody pro prozkoumávání některých tahů až do hloubky 40 tahů.

2006 porazil program *Deep Fritz* na PC světového šampiona Vladimíra Kramníka 2:4.

V současnosti vyhrávají turnaje i programy na slabším hardware mobilních telefonů s 20 tis. pozic/s.



## Hry a UI – aktuální výsledky

- ▶ **Arimaa** – hra na šachovnici se standardními figurami, speciálně navržená v roce 2003 tak, aby vyžadovala lidskou inteligenci (variabilní počet tahů, figury se tlačí nebo táhnou, pasti...). Člověk překonán počítačem 18. dubna 2015 3 : 0 (v rámci každoroční Arimaa Challenge).



## Hry a UI – aktuální výsledky

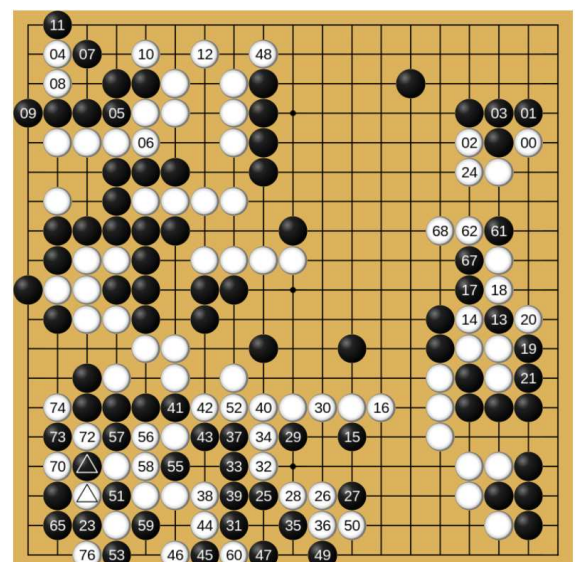
- ▶ **Go** – do roku 2008 světoví šampioni odmítali hrát s počítači, protože stroje jsou příliš slabé. V Go je  $b > 300$ , takže počítače mohly používat téměř pouze znalostní bázi vzorových her.

od 2009

– první programy dosahují pokročilejší amatérské úrovně (zejména na desce  $9 \times 9$ , nižší úroveň i na  $19 \times 19$ ).

březen 2016

– program AlphaGo porazil lidského velmistra Lee Sedola na normální desce  $19 \times 19$  4 : 1. AlphaGo využívá učící se hodnotící funkce založené na hlubokých neuronových sítích.



# Typy her

	<i>deterministické</i>	<i>s náhodou</i>
<i>perfektní znalosti</i>	šachy, dáma, Go, Othello	backgammon, monopoly
<i>nepřesné znalosti</i>		bridge, poker, scrabble

## Hledání optimálního tahu

2 hráči – **MAX** ( $\triangle$ ) a **MIN** ( $\nabla$ )

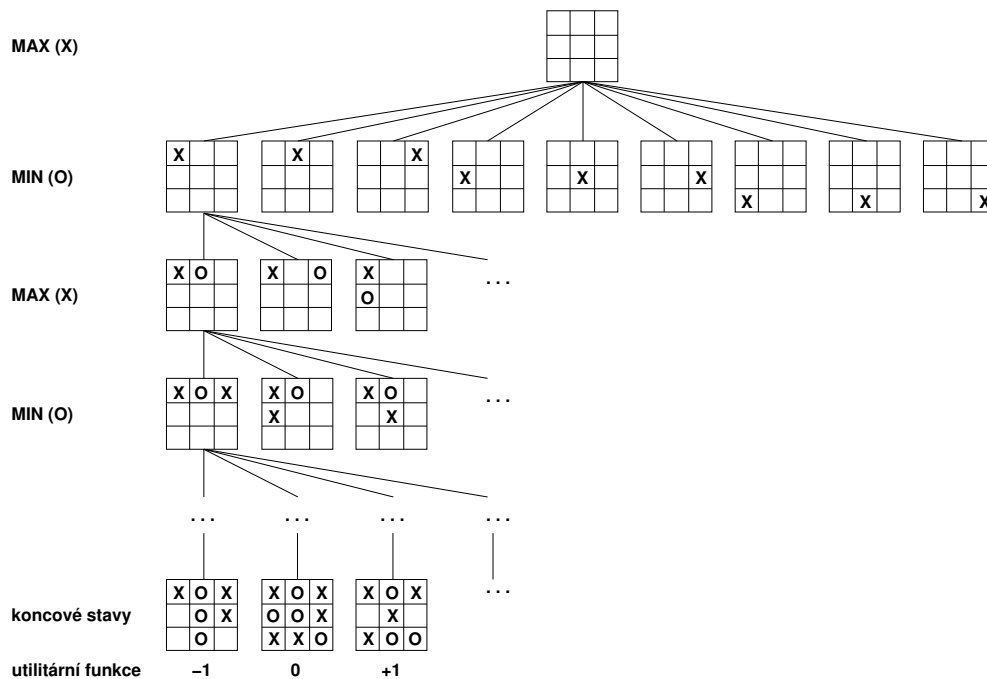
MAX je první na tahu a pak se střídají až do konce hry

**hra** = prohledávací problém:

- ▶ počáteční stav – počáteční herní situace + kdo je na tahu
- ▶ přechodová funkce – vrací dvojice (legální tah, výsledný stav)
- ▶ ukončovací podmínka – určuje, kdy hra končí, označuje **koncové stavy**
- ▶ užitá funkce – numerické ohodnocení koncových stavů

# Hledání optimálního tahu – pokrač.

počáteční stav a přechodová funkce definují **herní strom**:



## Algoritmus Minimax

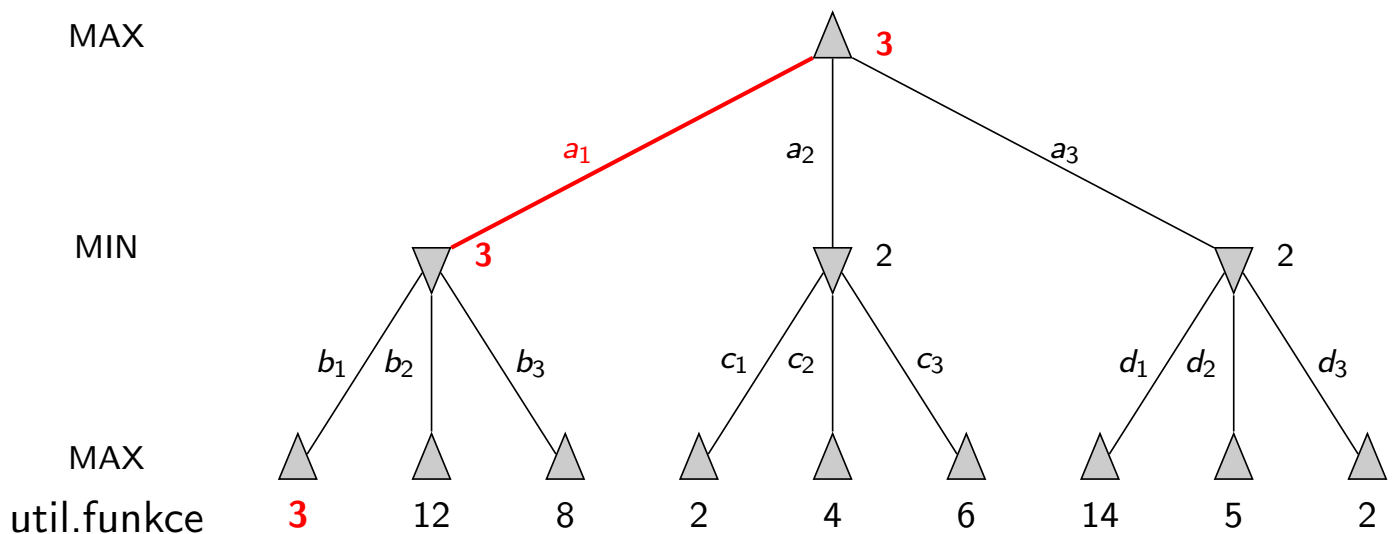
Hráč MAX ( $\triangle$ ) musí *prohledat* herní strom pro zjištění nejlepšího tahu proti hráči MIN ( $\nabla$ )

→ zjistit nejlepší **hodnotu minimax** – zajišťuje *nejlepší výsledek* proti *nejlepšímu protivníkovi*

$$\text{Hodnota minimax}(n) = \begin{cases} \text{utility}(n), & \text{pro koncový stav } n \\ \max_{s \in \text{moves}(n)} \text{Hodnota minimax}(s), & \text{pro MAX uzel } n \\ \min_{s \in \text{moves}(n)} \text{Hodnota minimax}(s), & \text{pro MIN uzel } n \end{cases}$$

# Algoritmus Minimax – pokrač.

příklad – hra jen na jedno kolo = 2 tahy (půlkola)



# Algoritmus Minimax – pokrač.

```
# (BestSucc, Val) = minimax( Pos):
# Pos je rozložení figur, Val je minimaxová hodnota tohoto rozložení;
# nejlepší tah z Pos vede do rozložení BestSucc
def minimax(pos):
    poslist = moves(pos) # PosList je seznam legálních tahů z Pos
    if poslist == Nil:
        return (None, staticval(pos)) # nelze táhnout, ohodnotíme staticky
    return best(poslist)

def best(poslist):
    pos1 = poslist.head
    if poslist.tail == Nil:
        return minimax(pos1)
    _, val1 = minimax(pos1)
    pos2, val2 = best(poslist.tail)
    return better_of(pos1, val1, pos2, val2)

def better_of(pos0, val0, pos1, val1): # výběr mezi Pos0 a Pos1
    if min_to_move(pos0) and val0 > val1 or max_to_move(pos0) and val0 < val1:
        return (pos0, val0)
    return (pos1, val1)
```

# Algoritmus Minimax – vlastnosti

úplnost	úplný pouze pro <b>konečné</b> stromy
optimálnost	je optimální proti optimálnímu oponentovi
časová složitost	$O(b^m)$
prostorová složitost	$O(bm)$ , prohledávání do hloubky

šachy ...  $b \approx 35, m \approx 100 \Rightarrow$  přesné řešení není možné

např.  $b^m = 10^6, b = 35 \Rightarrow m \approx 4$

4-tahy  $\approx$  člověk-nováček

8-tahů  $\approx$  člověk-mistr, typické PC

12-tahů  $\approx$  Deep Blue, Kasparov

## Časové omezení

předpokládejme, že máme 100 sekund + prozkoumáme  $10^4$  uzlů/s  
 $\Rightarrow 10^6$  uzlů na 1 tah

řešení **minimax\_cutoff**:

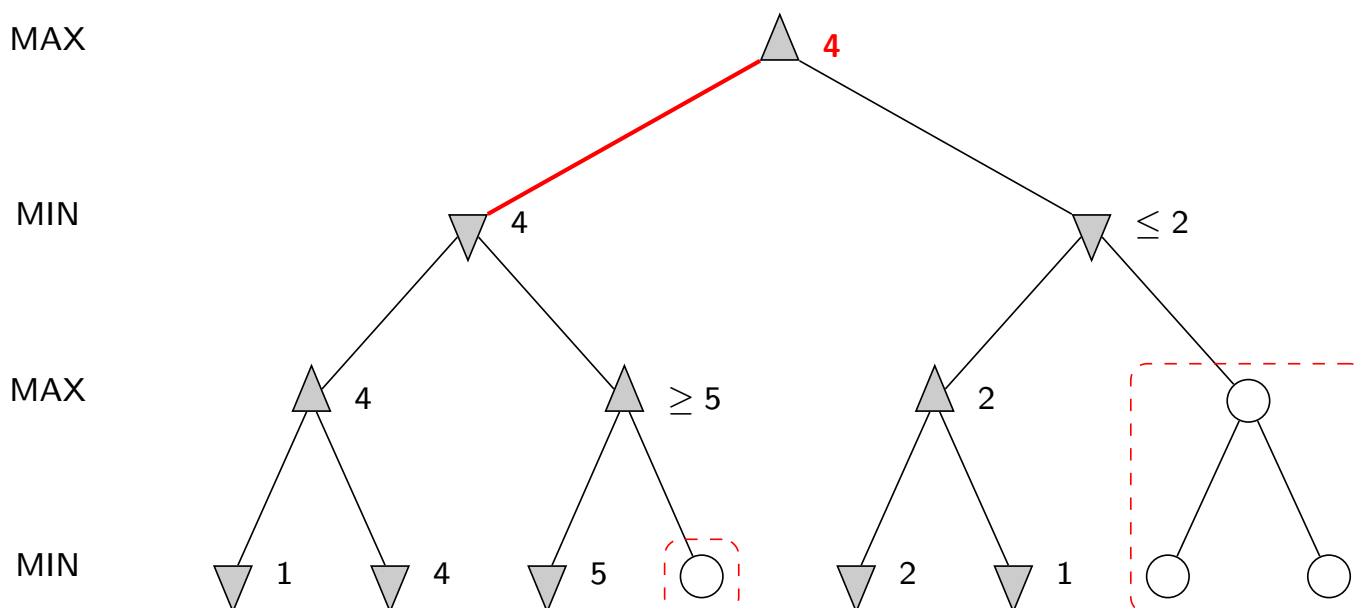
- ▶ **ohodnocovací funkce** odhad přínosu pozice nahradí utilitární funkci
- ▶ **ořezávací test** (*cutoff test*) – např. hloubka nebo hodnota ohodnocovací funkce nahradí koncový test



# Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

Příklad stromu, který zpracuje predikát **minimax**

Alfa-Beta **odřízne** expanzi některý uzlů  $\Rightarrow$  Alfa-Beta procedura je **efektivnější** variantou minimaxu



## Algoritmus Alfa-Beta prořezávání – vlastnosti

- ▶ prořezávání **neovlivní** výsledek  $\Rightarrow$  je **stejný** jako u minimaxu
- ▶ dobré **uspořádání** přechodů (možných tahů) ovlivní **efektivitu** prořezávání
- ▶ v případě “nejlepšího” uspořádání **časová složitost** =  $O(b^{m/2})$   
 $\Rightarrow$  **zdvojí** hloubku prohledávání  
 $\Rightarrow$  může snadno dosáhnout hloubky 8 v šachu, což už je použitelná úroveň

označení  $\alpha - \beta$ :

- ▶  $\alpha$  ... doposud nejlepší hodnota pro MAXe
  - ▶  $\beta$  ... doposud nejlepší hodnota pro MINa
  - ▶  $\langle \alpha, \beta \rangle$  ... interval ohodnocovací funkce v průběhu výpočtu (na začátku  $\langle -\infty, \infty \rangle$ )
- |   |                              |  |
|---|------------------------------|--|
| ▶ | minimax ... $V(P)$           | $\alpha - \beta$ ... $V(P, \alpha, \beta)$ |
|   | když $V(P) \leq \alpha$      | $V(P, \alpha, \beta) = \alpha$             |
|   | když $\alpha < V(P) < \beta$ | $V(P, \alpha, \beta) = V(P)$               |
|   | když $V(P) \geq \beta$       | $V(P, \alpha, \beta) = \beta$              |

# Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

```

def alphabeta(pos, alpha, beta):
    poslist = moves(pos)
    if poslist == Nil: return (None, staticval(pos)) # statické ohodnocení Pos
    return bounded_best(poslist, alpha, beta)

def bounded_best(poslist, alpha, beta):
    pos = poslist.head
    _, val = alphabeta(pos, alpha, beta)
    return good_enough(poslist.tail, alpha, beta, pos, val)

def good_enough(poslist, alpha, beta, pos, val):
    if poslist == Nil or (min_to_move(pos) and val > beta or \
        max_to_move(pos) and val < alpha):
        return (pos, val)
    new_alpha, new_beta = new_bounds(alpha, beta, pos, val)
    pos1, val1 = bounded_best(poslist, new_alpha, new_beta)
    return better_of(pos, val, pos1, val1)

def new_bounds(alpha, beta, pos, val):
    if min_to_move(pos) and val > alpha: return (val, beta) # MAX zvýšil dolní hranici
    if max_to_move(pos) and val < beta: return (alpha, val) # MIN snížil horní hranici
    return (alpha, beta) # jinak hranice nezměněny

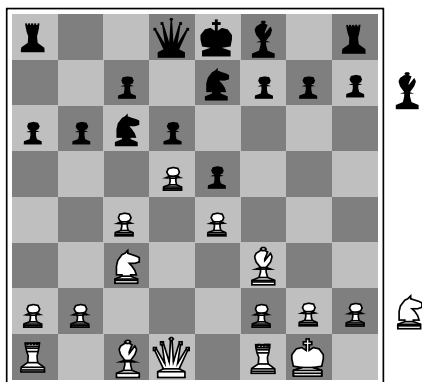
def better_of(pos0, val0, pos1, val1): # výběr mezi Pos0 a Pos1
    if min_to_move(pos0) and val0 > val1 or max_to_move(pos0) and val0 < val1:
        return (pos0, val0)

```

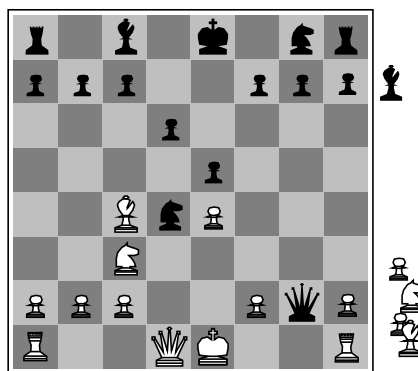
## Možnosti vylepšení Minimax/Alpha-Beta

- ▶ vyhodnocovat pouze **klidné stavy** (quiescent search)
- ▶ při vyhodnocování počítat s efektem **horizontu** – zvraty mimo prohledanou oblast
- ▶ **dopředné ořezávání** – některé stavy se ihned zahazují  
bezpečné např. pro symetrické tahy nebo pro tahy hluboko ve stromu

# Ohodnocovací funkce



Černý na tahu  
Bílý ma o něco lepší pozici



Bílý na tahu  
Černý vítězí

Pro šachy typicky **lineární** vážený součet **rysů**

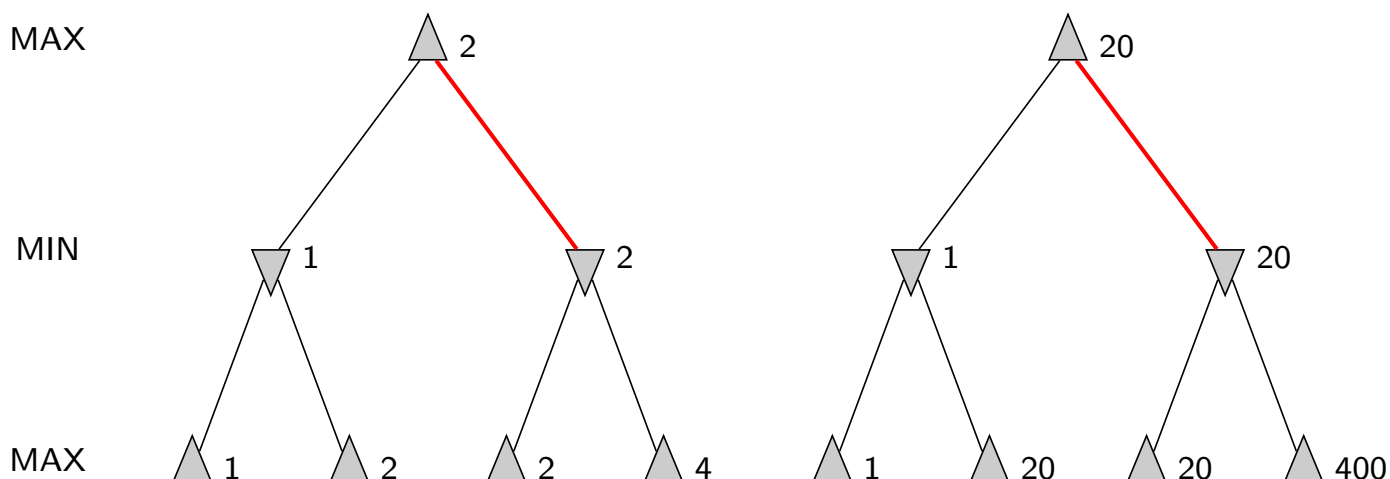
$$Eval(s) = w_1 f_1(s) + w_2 f_2(s) + \dots + w_n f_n(s) = \sum_{i=1}^n w_i f_i(s)$$

např.  $w_1 = 9$

$f_1(s) = (\text{počet bílých královen}) - (\text{počet černých královen})$

...

## Ohodnocovací funkce – odchylky

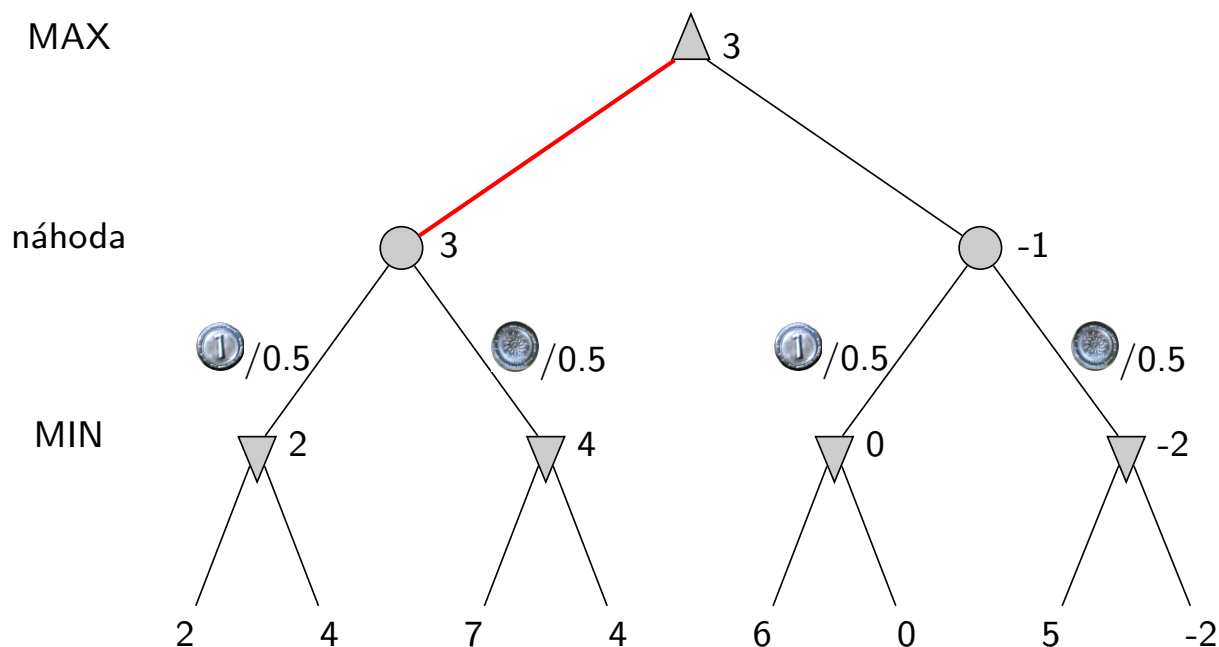


chová se **stejně** pro libovolnou **monotónní** transformaci funkce *Eval*  
záleží pouze na uspořádání → ohodnocení v deterministické hře funguje jako **ordinální funkce**

## Nedeterministické hry

náhoda ← hod kostkou, hod mincí, míchání karet

příklad – 1 tah s házením mincí:



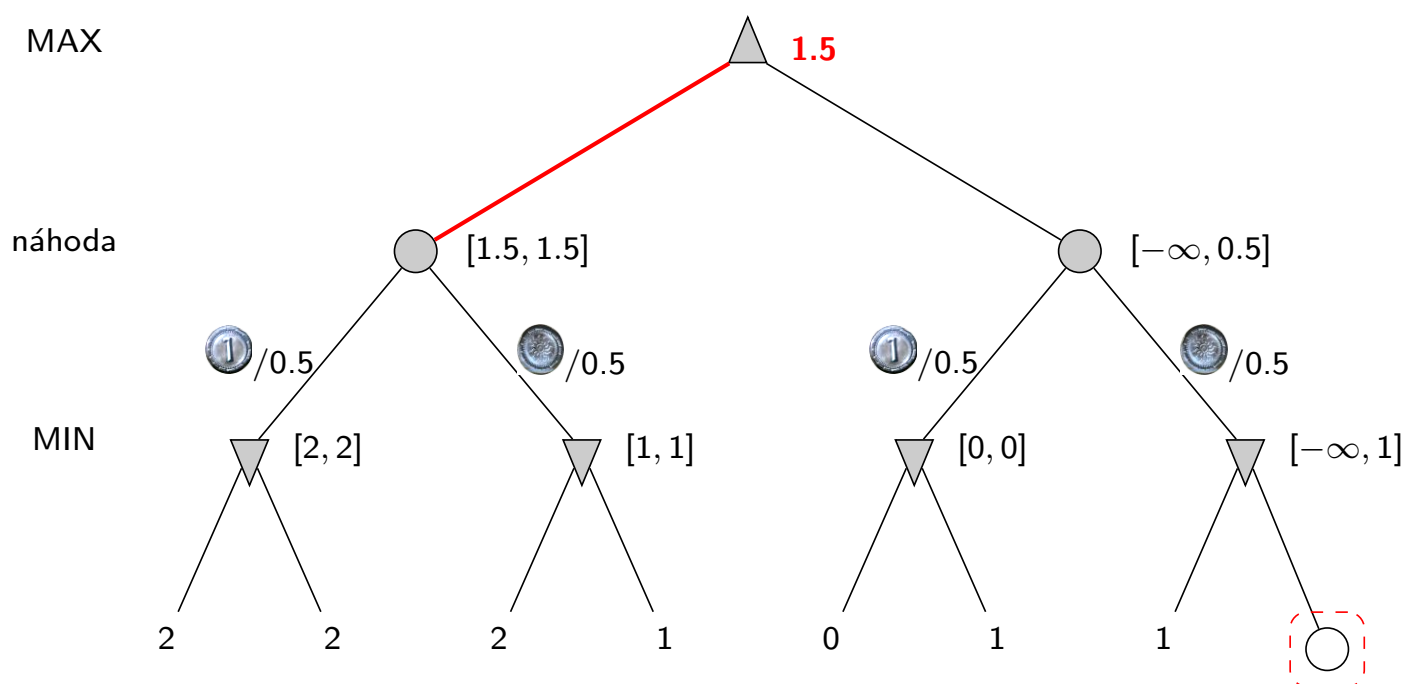
## Algoritmus Minimax pro nedeterministické hry

**expect\_minimax** ... počítá perfektní hru s přihlédnutím k náhodě  
rozdíl je pouze v započítání uzlů *náhoda*:

$$\text{expect\_minimax}(n) = \begin{cases} \text{utility}(n) & \text{pro koncový stav } n \\ \max_{s \in \text{moves}(n)} \text{expect\_minimax}(s) & \text{pro MAX uzel } n \\ \min_{s \in \text{moves}(n)} \text{expect\_minimax}(s) & \text{pro MIN uzel } n \\ \sum_{s \in \text{moves}(n)} P(s) \cdot \text{expect\_minimax}(s) & \text{pro uzel náhody } n \end{cases}$$

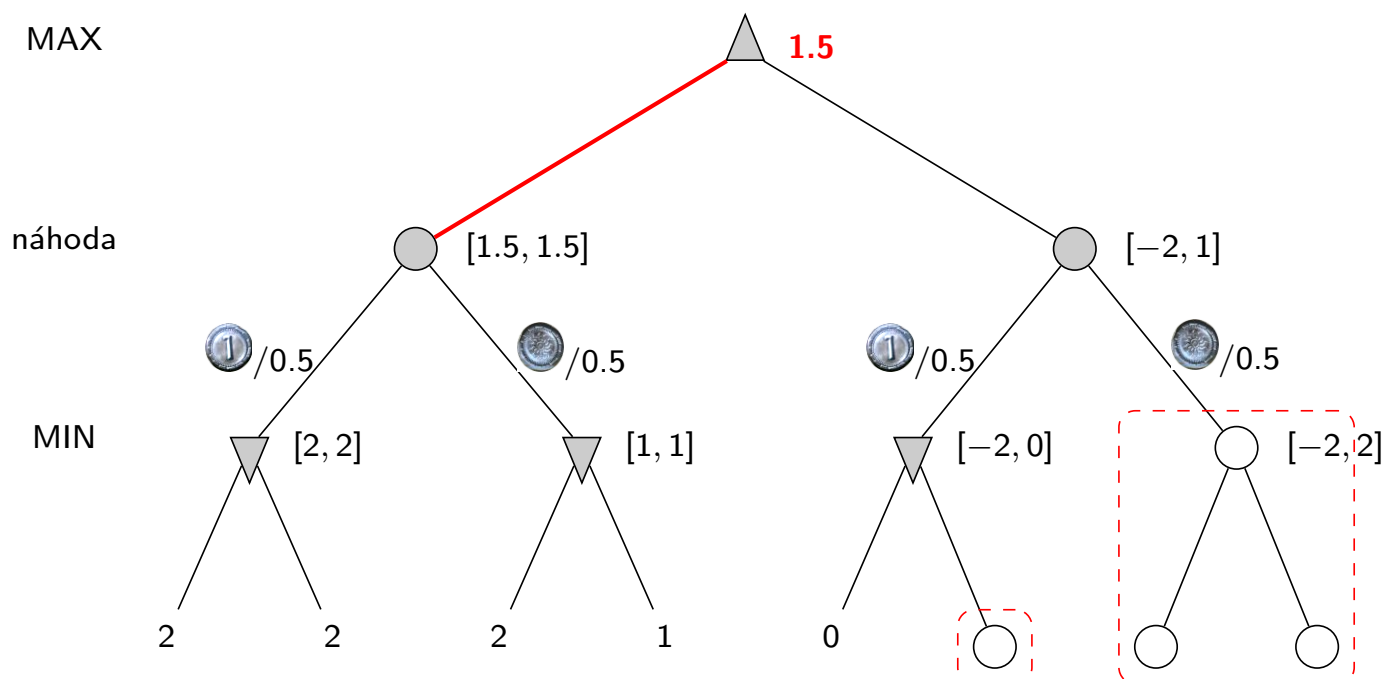
## Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



## Prořezávání v nedeterministických hrách – pokrač.

pokud je možno dopředu stanovit **limity** na ohodnocení listů →  
ořezávání je **větší**



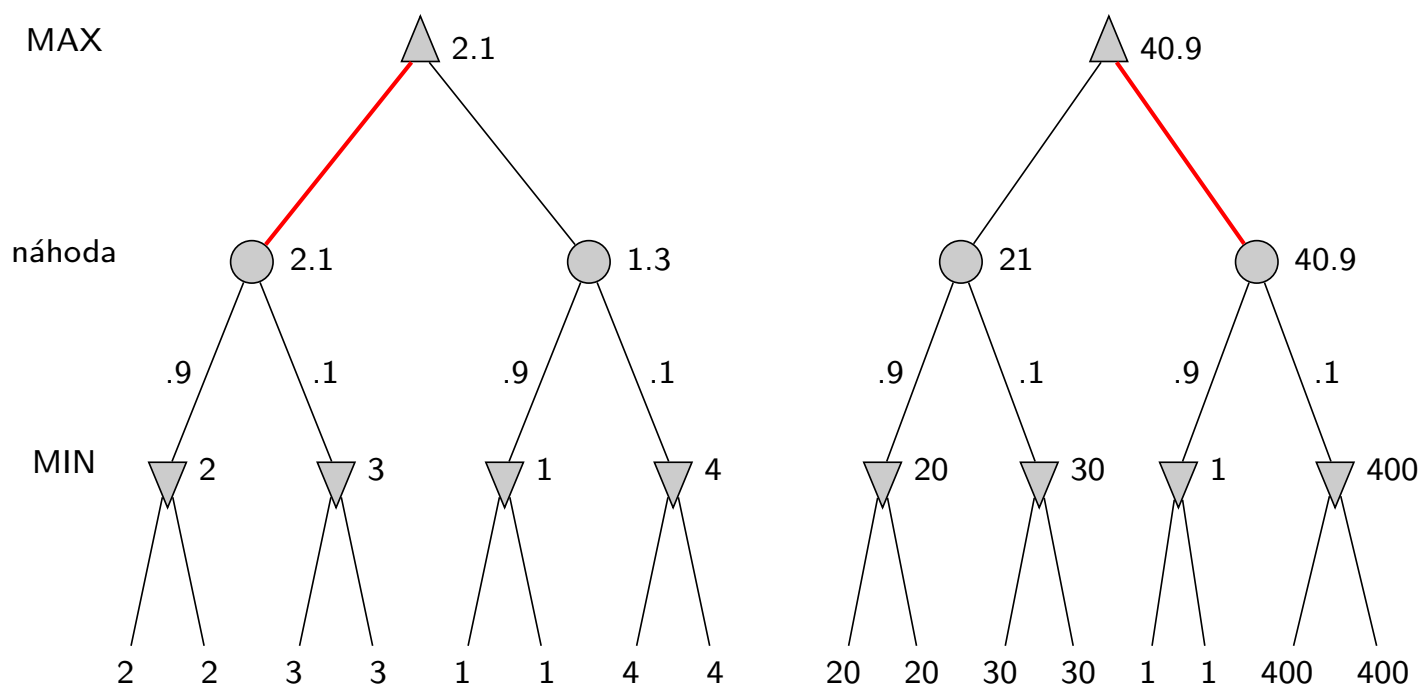
## Nedeterministické hry v praxi

- ▶ hody kostkou zvyšují  $b \rightarrow$  se dvěma kostkami 21 možných výsledků
- ▶ backgammon – 20 legálních tahů:

$$\text{hloubka } 4 = 20 \times (21 \times 20)^3 \approx 1.2 \times 10^9$$

- ▶ jak se zvyšuje hloubka  $\rightarrow$   
pravděpodobnost dosažení zvoleného uzlu klesá  
 $\Rightarrow$  význam prohledávání se snižuje
- ▶ alfa-beta prořezávání je mnohem méně efektivní
- ▶ program TDGammon používá prohledávání do hloubky 2 + velice dobrou *Eval* funkci  
 $\approx$  dosahuje úrovně světového šampionátu

## Odchylka v ohodnocení nedeterministických her



chování je zachováno pouze pro **pozitivní lineární** transformaci funkce *Eval*  
*Eval* u nedeterministických her by tedy měla proporcionálně odpovídat očekávanému výnosu

# Hry s nepřesnými znalostmi

- ▶ např. **karetní hry** → **neznáme** počáteční **namíchání karet** oponenta
  - ▶ obvykle můžeme spočítat **pravděpodobnost** každého možného rozdání
  - ▶ zjednodušeně – jako jeden velký hod kostkou na začátku
  - ▶ prohledáváme ovšem ne **reálný stavový prostor**, ale **domnělý stavový prostor**
  - ▶ program *Jack*, nejčastější vítěz počítačových šampionátů v bridgi používá **metodu Monte Carlo**:
    1. generuje 100 rozdání karet konzistentních s daným podáním
    2. vybírá akci, která je v průměru nejlepší
- V roce 2006 porazil Jack na soutěži 3 ze 7 top holandských hráčských párů.