Hry a základní herní strategie

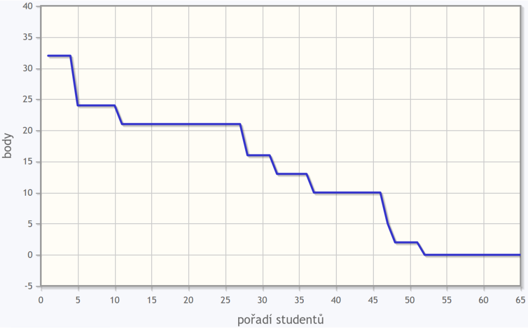
Aleš Horák

E-mail: 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 × 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

Hry a UI – historie

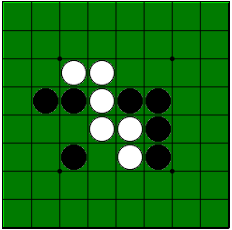
- Babbage, 1846 – počítač porovnává přínos různých herních tahů
- von Neumann, 1944 – algoritmy perfektní hry
- Zuse, Wiener, Shannon, 1945–50 – přibližné vyhodnocování
- Turing, 1951 – první šachový program (jen na papíře)
- Samuel, 1952–57 – strojové učení pro zpřesnění vyhodnocování
- McCarthy, 1956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

řešení her je zajímavým předmětem studia $\leftarrow$ je obtížné:
průměrný faktor větvení v šachách $b = 35$
pro 50 tahů 2 hráčů ...

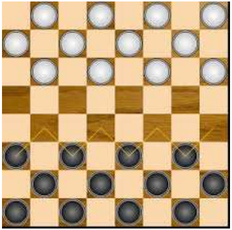
prohledávací strom $\approx 35^{100} \approx 10^{154}$ uzlů ($\approx 10^{40}$ stavů)

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 8×8 – 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 ≤ 8 figur (443 748 401 247 pozic).

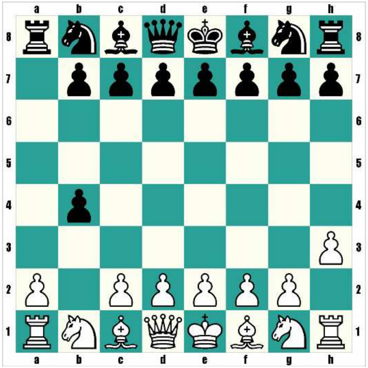


Hry a UI – aktuální výsledky

- šachy – 1997 porazil stroj *Deep Blue* světového šampiona Gary Kasparova $3^1/_2 : 2^1/_2$. Stroj počítal 200 mil. pozic/s, používal sofistikované vyhodnocování a nezveřejněné metody pro prozkoumávání některých tahů až do hloubky 40 tahů.

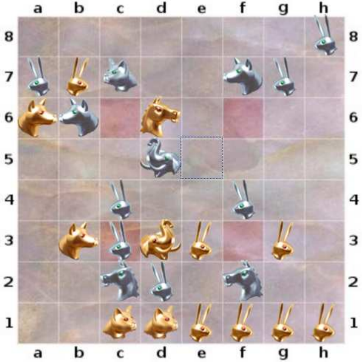
  2006 porazil program *Deep Fritz* na PC světového šampiona Vladimíra Kramnika 2:4.

  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 standardníma figurama, 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).

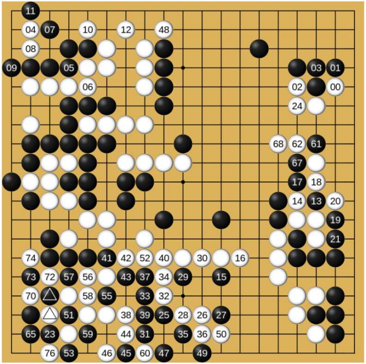


Hry a UI – aktuální výsledky

- 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 9×9, nižší úroveň i na 19×19).

  březen 2016
  – program AlphaGo porazil lidského velmistra Lee Sedola na normální desce 19×19 4 : 1. AlphaGo využívá učící se hodnotící funkce založené na hlubokých neuronových sítích.



Typy her

	deterministické	*s náhodou*
perfektní znalosti	šachy, dáma, Go, Othello	backgammon, monopoly
nepřesné znalosti		bridge, poker, scrabble

Hledání optimálního tahu

2 hráči – MAX ($\triangle$) a MIN ($\triangledown$)

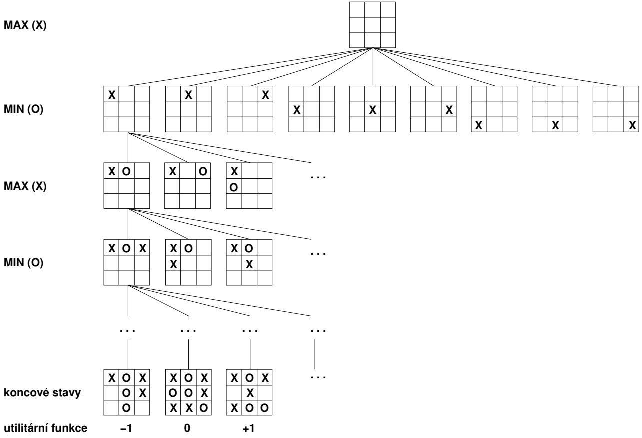
MAX je první na tahu a pak se střídají až do konce hry

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
- utilitární 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 ($\bigtriangledown$)

$\rightarrow$ zjistit nejlepší hodnotu minimax – zajišťuje *nejlepší výsledek* proti *nejlepšímu protivníkovi*

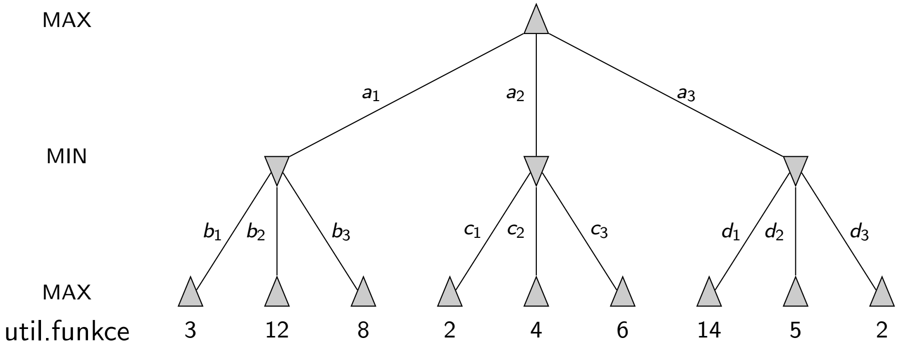
$$\text{Hodnota minimax}(n) = \begin{cases} \text{utility}(n), & \\ \qquad \text{pro koncový stav } n & \\ \max_{s \in \text{moves}(n)} \text{Hodnota minimax}(s), & \\ \qquad \text{pro MAX uzel } n & \\ \min_{s \in \text{moves}(n)} \text{Hodnota minimax}(s), & \\ \qquad \text{pro MIN uzel } n & \end{cases}$$

Algoritmus Minimax – pokrač.

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

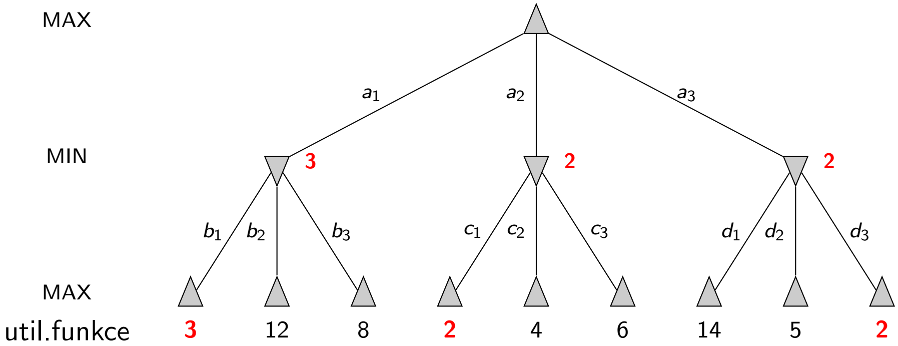
Algoritmus Minimax – pokrač.

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



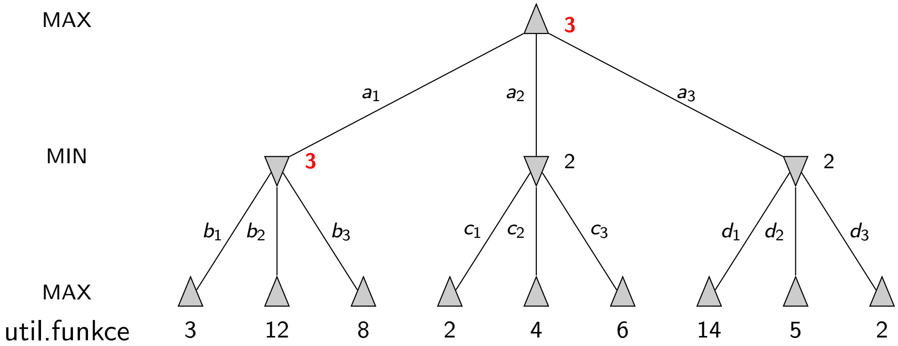
Algoritmus Minimax – pokrač.

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



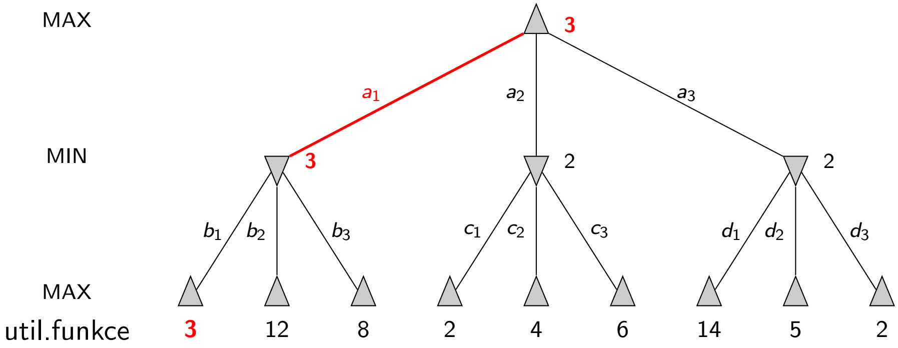
Algoritmus Minimax – pokrač.

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



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
optimálnost
časová složitost
prostorová složitost

Algoritmus Minimax – vlastnosti

úplnost	úplný pouze pro konečné stromy
optimálnost	
časová složitost	
prostorová složitost	

Algoritmus Minimax – vlastnosti

úplnost	úplný pouze pro konečné stromy
optimálnost	je optimální proti optimálnímu oponentovi
časová složitost	
prostorová složitost	

Algoritmus Minimax – vlastnosti

úplnost	úplný pouze pro konečné stromy
optimálnost	je optimální proti optimálnímu oponentovi
časová složitost	$O(b^m)$
prostorová složitost	

Algoritmus Minimax – vlastnosti

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

Algoritmus Minimax – vlastnosti

úplnost	úplný pouze pro konečné 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

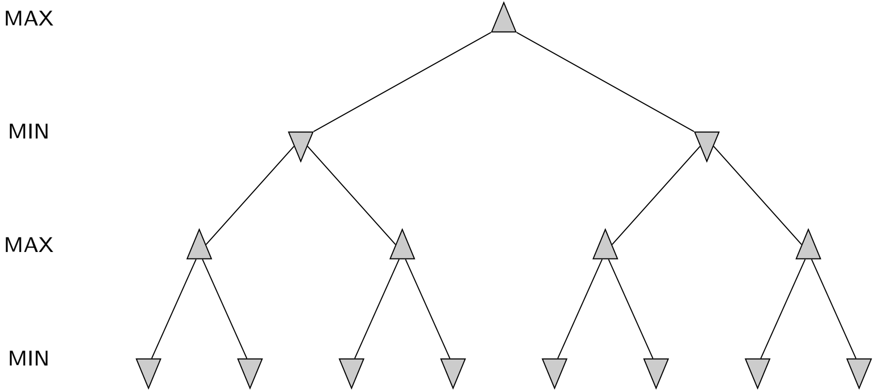
předpokládejme, že máme 100 sekund + prozkoumáme 10^4 uzlů/s
$\Rightarrow 10^6$ uzlů na 1 tah

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

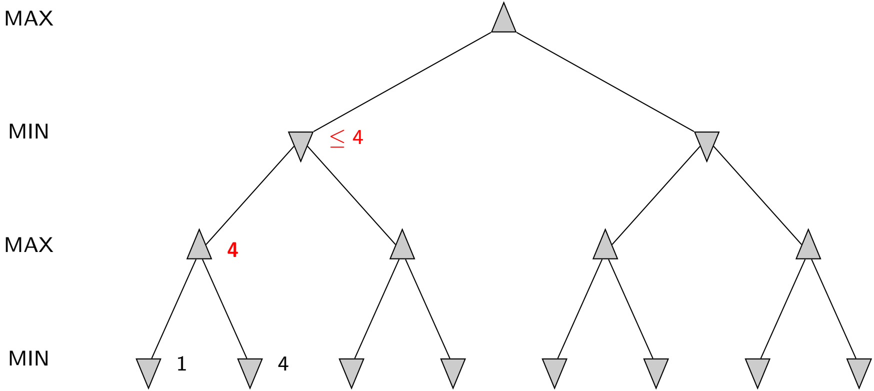
Příklad stromu, který zpracuje predikát **minimax**
Alfa-Beta odřízne expanzi některý uzlů ⇒ Alfa-Beta procedura je efektivnější variantou minimaxu



Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

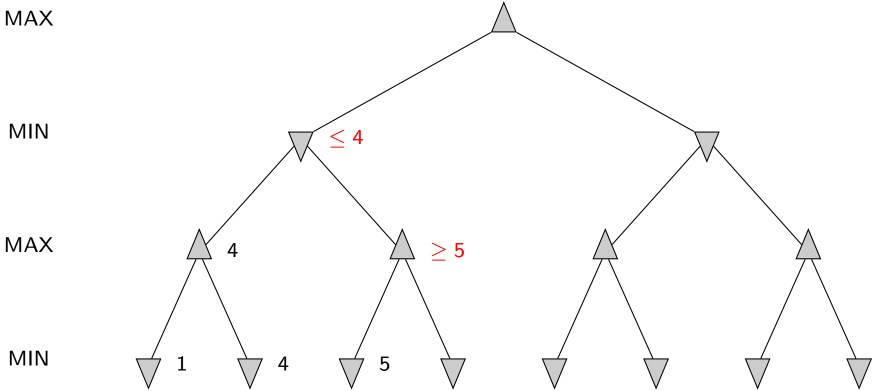
Příklad stromu, který zpracuje predikát **minimax**

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



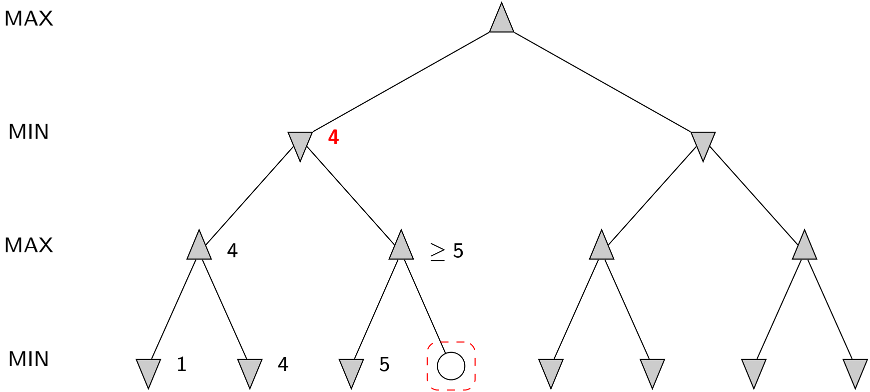
Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

Příklad stromu, který zpracuje predikát **minimax**
Alfa-Beta odřízne expanzi některý uzlů ⇒ Alfa-Beta procedura je efektivnější variantou minimaxu



Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

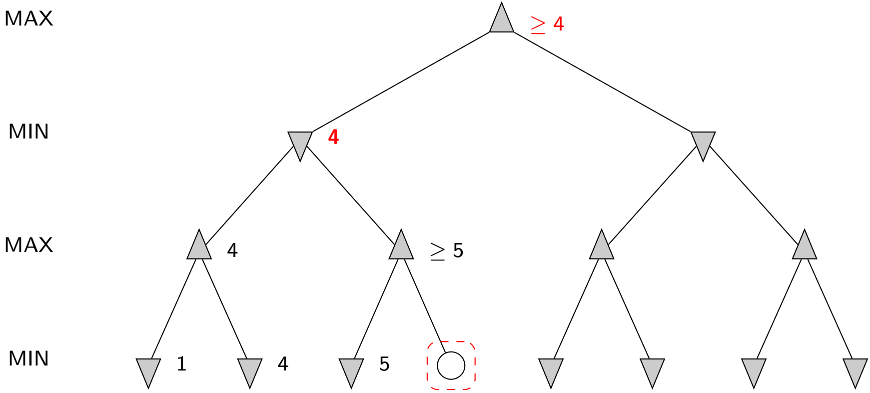
Příklad stromu, který zpracuje predikát **minimax**
Alfa-Beta odřízne expanzi některý uzlů ⇒ Alfa-Beta procedura je efektivnější variantou minimaxu



Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

Příklad stromu, který zpracuje predikát **minimax**

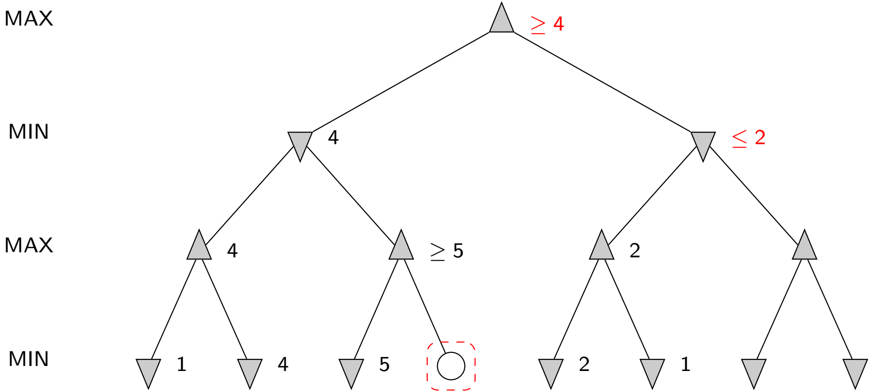
Alfa-Beta odřízne expanzi některý uzlů ⇒ Alfa-Beta procedura je efektivnější variantou minimaxu



Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

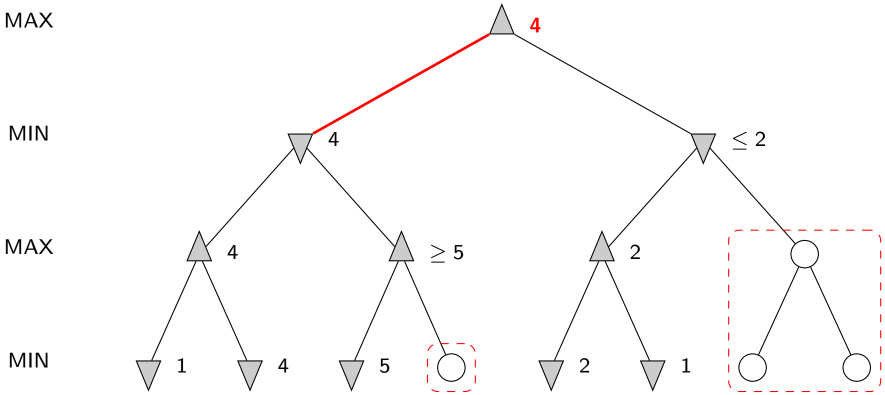
Příklad stromu, který zpracuje predikát **minimax**

Alfa-Beta odřízne expanzi některý uzlů ⇒ Alfa-Beta procedura je efektivnější variantou minimaxu



Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

Příklad stromu, který zpracuje predikát **minimax**
Alfa-Beta odřízne expanzi některý uzlů ⇒ 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

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 $\alpha - \beta$:

- $\alpha \ldots$ doposud nejlepší hodnota pro MAXe
- $\beta \ldots$ doposud nejlepší hodnota pro MINa
- $<\alpha, \beta> \ldots$ interval ohodnocovací funkce v průběhu výpočtu (na začátku $<-\infty, \infty>$)
-

minimax $\ldots V(P)$	$\alpha - \beta \ldots V(P, \alpha, \beta)$
když $V(P) \leq \alpha$	$V(P, \alpha, \beta) = \alpha$
když $\alpha < V(P) < \beta$	$V(P, \alpha, \beta) = V(P)$
když $V(P) \geq \beta$	$V(P, \alpha, \beta) = \beta$

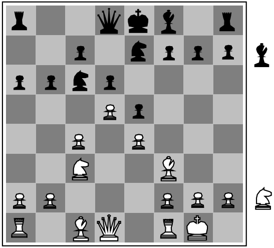
Algoritmus Alfa-Beta prořezávání

```
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)
    return (pos1, val1)
```

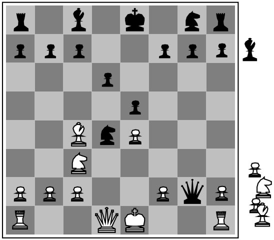
Možnosti vylepšení Minimax/Alpha-Beta

- 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

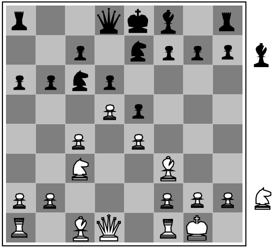


Černý na tahu
Bílý ma o něco lepší pozici

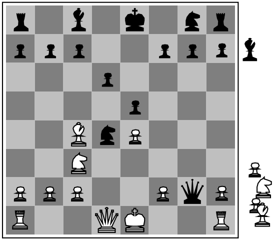


Bílý na tahu
Černý vítězí

Ohodnocovací funkce



Černý na tahu
Bílý ma o něco lepší pozici



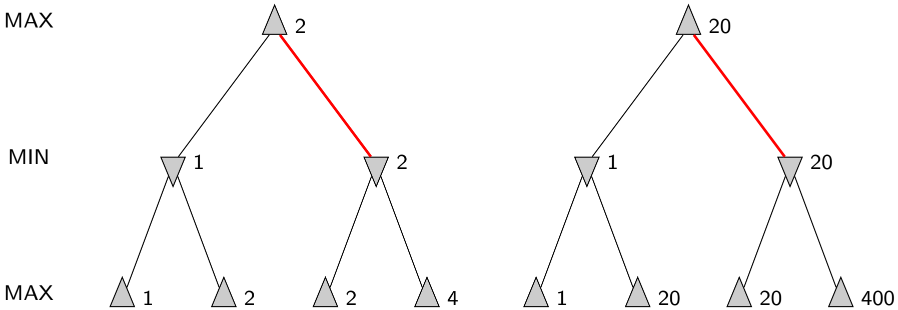
Bílý na tahu
Černý vítězí

Pro šachy typicky lineární vážený součet rysů

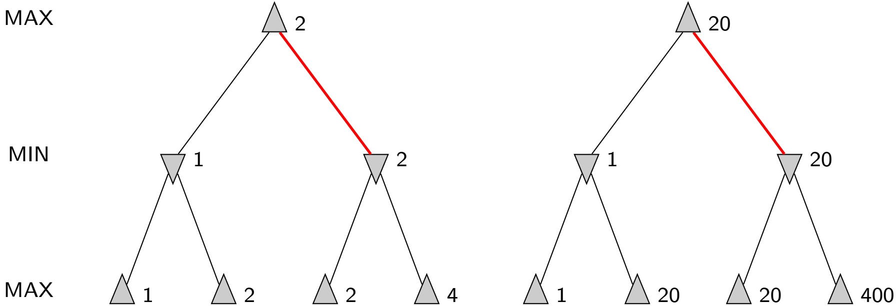
$$Eval(s) = w_1 f_1(s) + w_2 f_2(s) + \ldots + w_n f_n(s) = \sum_{i=1}^{n} w_i f_i(s)$$

např. $w_1 = 9$
$f_1(s) = (\text{počet bílých královen}) - (\text{počet černých královen})$
...

Ohodnocovací funkce – odchylky



Ohodnocovací funkce – odchylky



chová se stejně pro libovolnou monotónní transformaci funkce *Eval*

záleží pouze na uspořádání → ohodnocení v deterministické hře funguje jako ordinální funkce

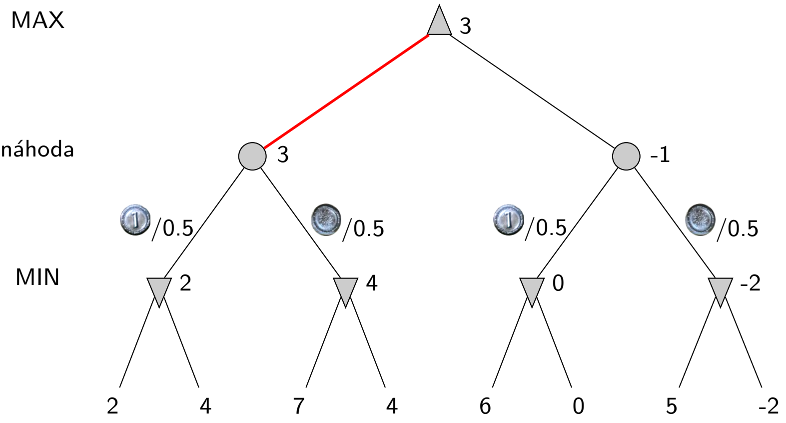
Nedeterministické hry

náhoda $\longleftarrow$ hod kostkou, hod mincí, míchání karet

Nedeterministické hry

náhoda $\longleftarrow$ hod kostkou, hod mincí, míchání karet

příklad – 1 tah s házením mincí:



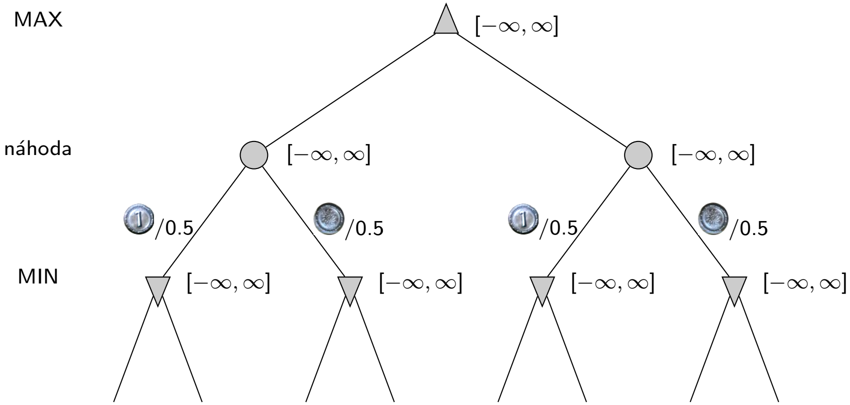
Algoritmus Minimax pro nedeterministické hry

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

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

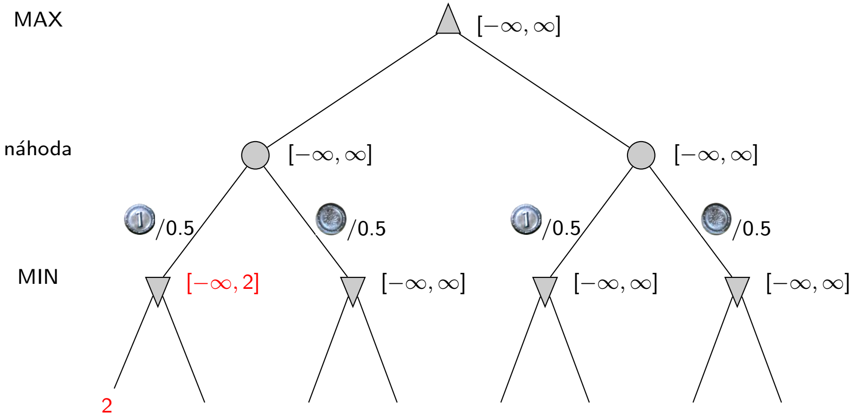
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



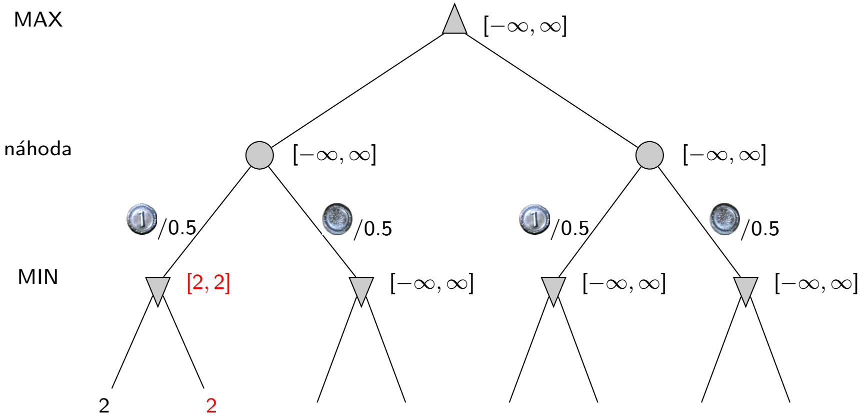
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



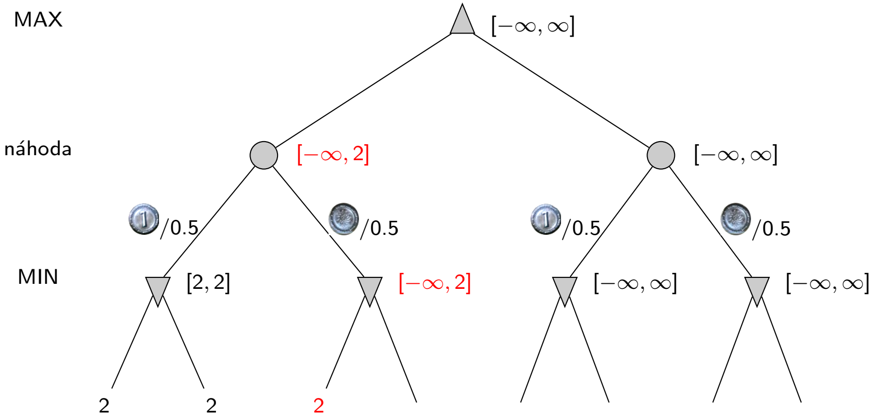
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



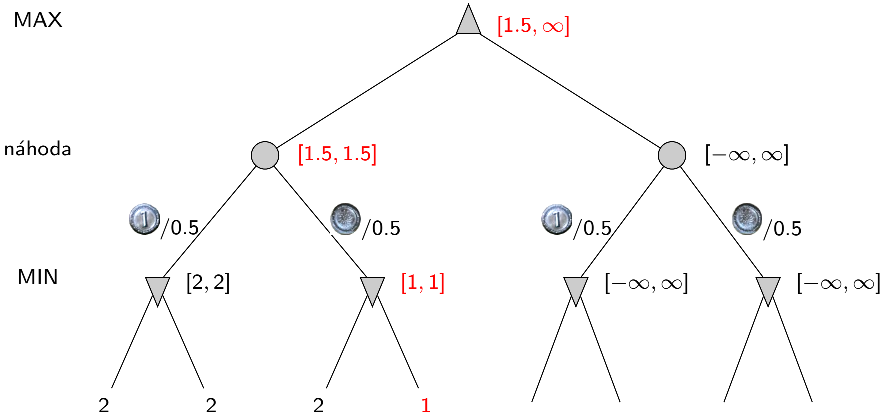
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



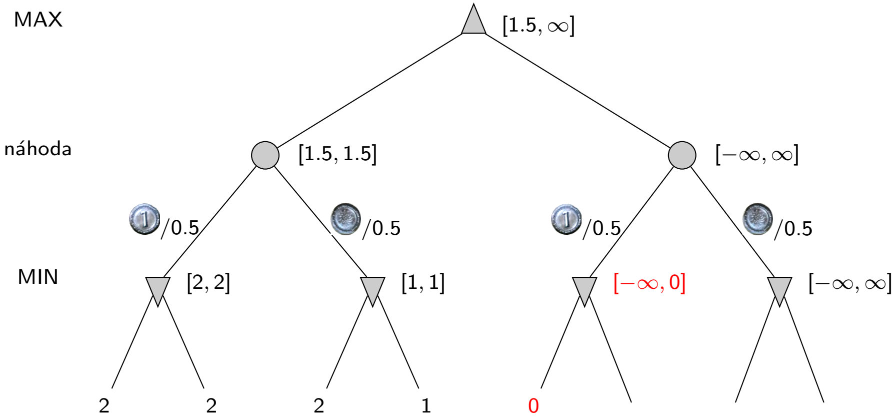
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



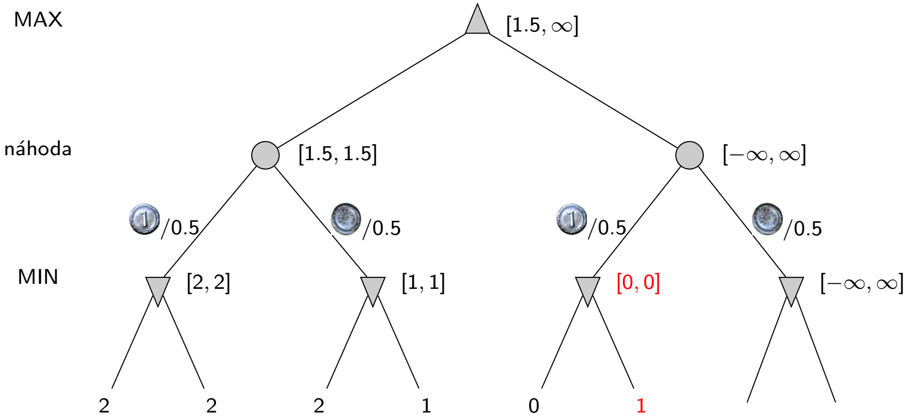
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



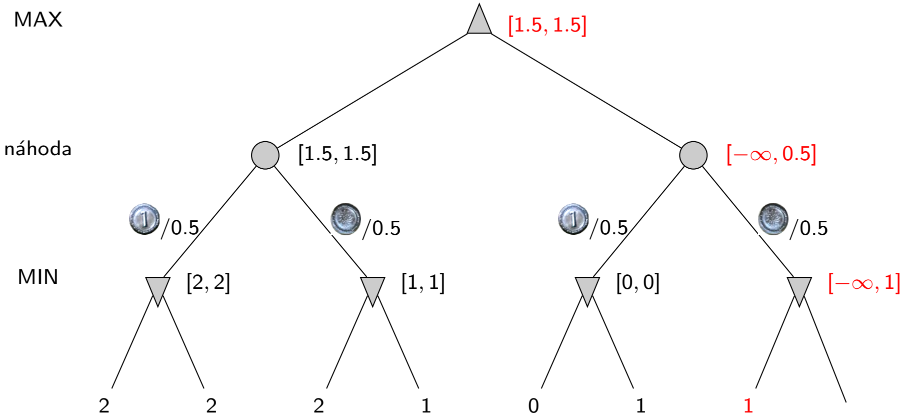
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



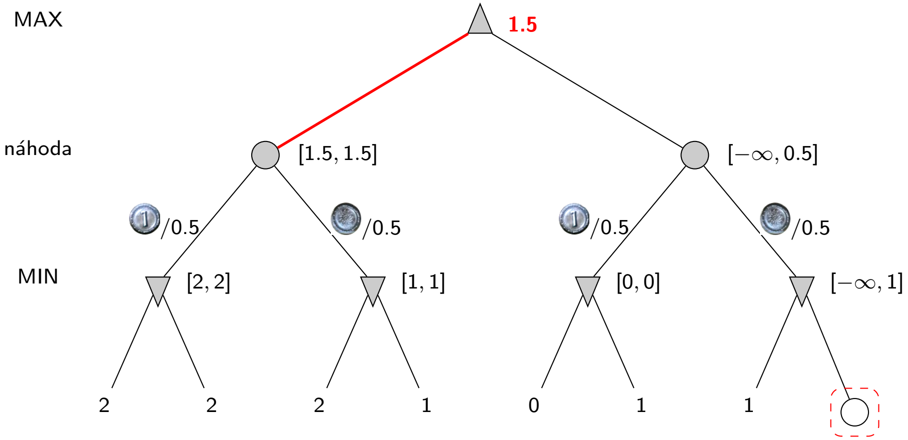
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



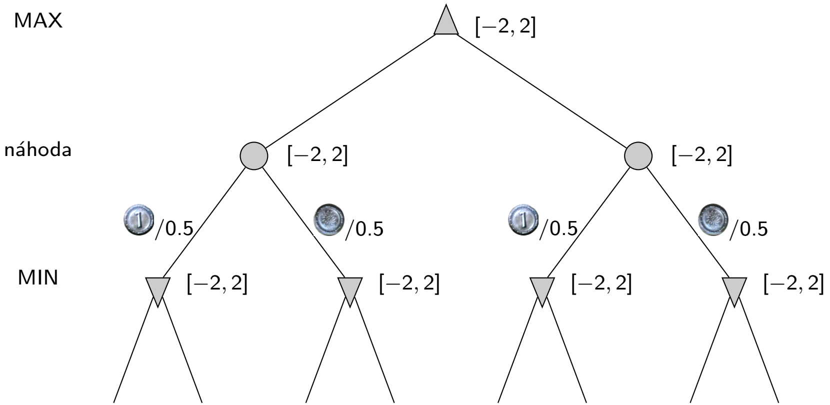
Prořezávání v nedeterministických hrách

je možné použít upravené Alfa-Beta prořezávání



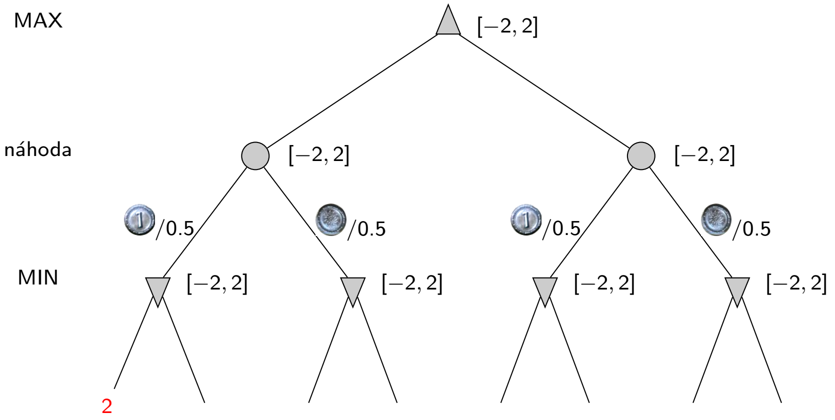
Prořezávání v nedeterministických hrách – pokrač.

pokud je možno dopředu stanovit limity na ohodnocení listů $\rightarrow$ ořezávání je větší



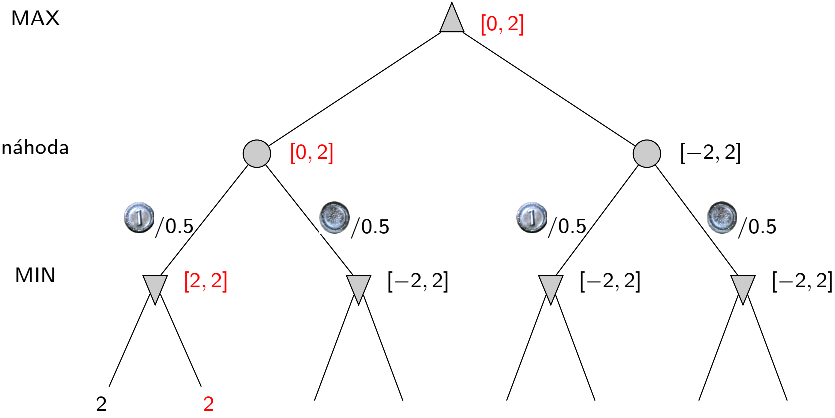
Prořezávání v nedeterministických hrách – pokrač.

pokud je možno dopředu stanovit limity na ohodnocení listů $\rightarrow$ ořezávání je větší



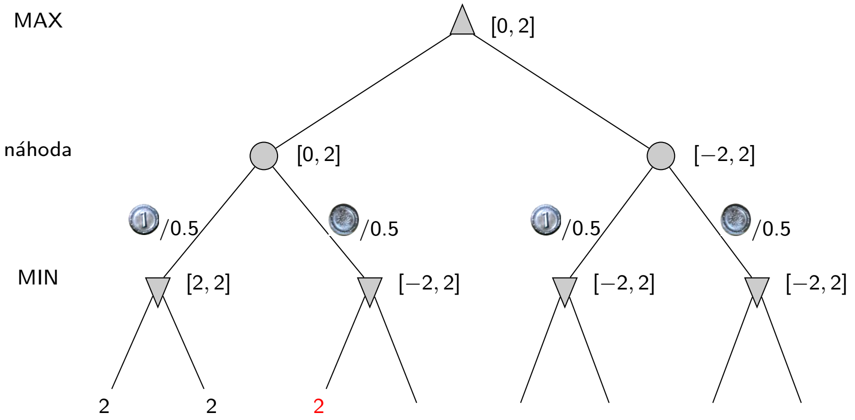
Prořezávání v nedeterministických hrách – pokrač.

pokud je možno dopředu stanovit limity na ohodnocení listů $\rightarrow$
ořezávání je větší



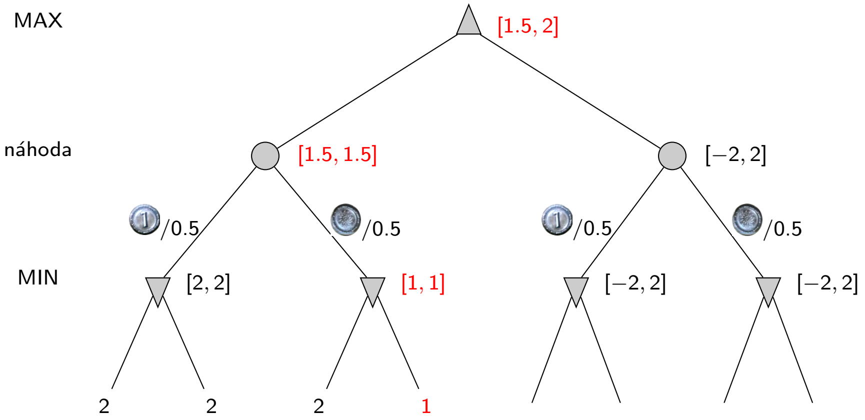
Prořezávání v nedeterministických hrách – pokrač.

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



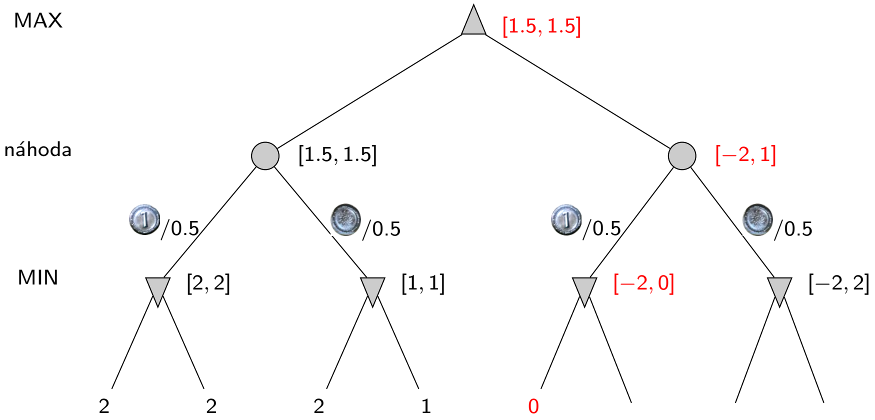
Prořezávání v nedeterministických hrách – pokrač.

pokud je možno dopředu stanovit limity na ohodnocení listů $\rightarrow$
ořezávání je větší



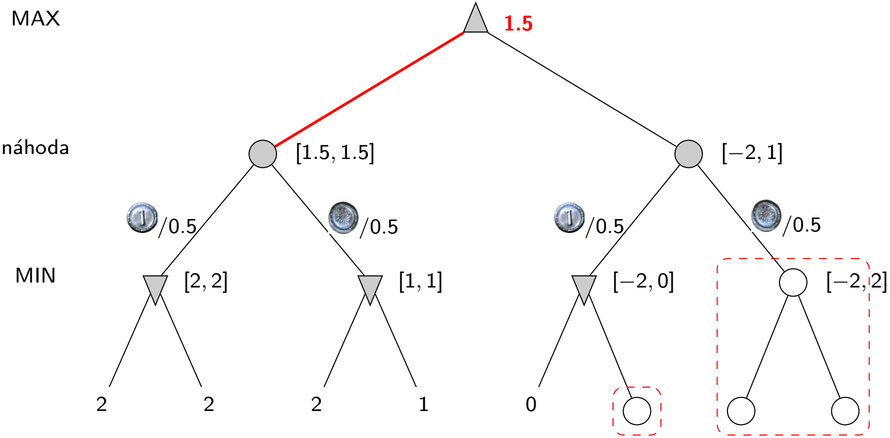
Prořezávání v nedeterministických hrách – pokrač.

pokud je možno dopředu stanovit limity na ohodnocení listů $\rightarrow$ ořezávání je větší



Prořezávání v nedeterministických hrách – pokrač.

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



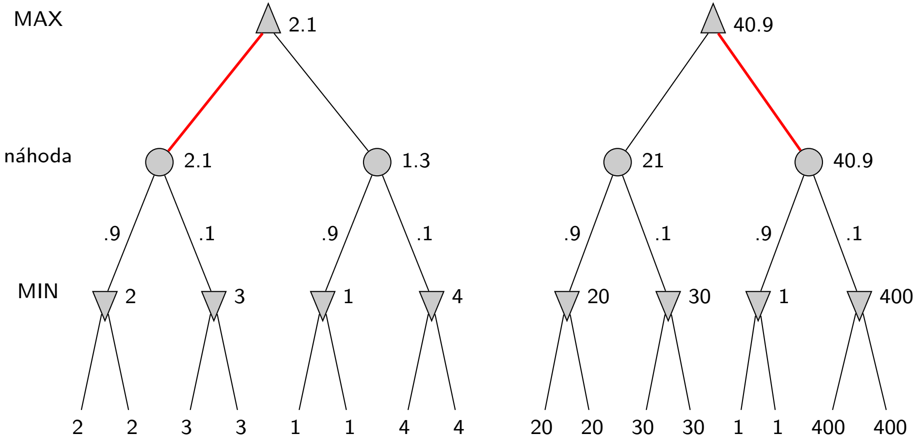
Nedeterministické hry v praxi

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

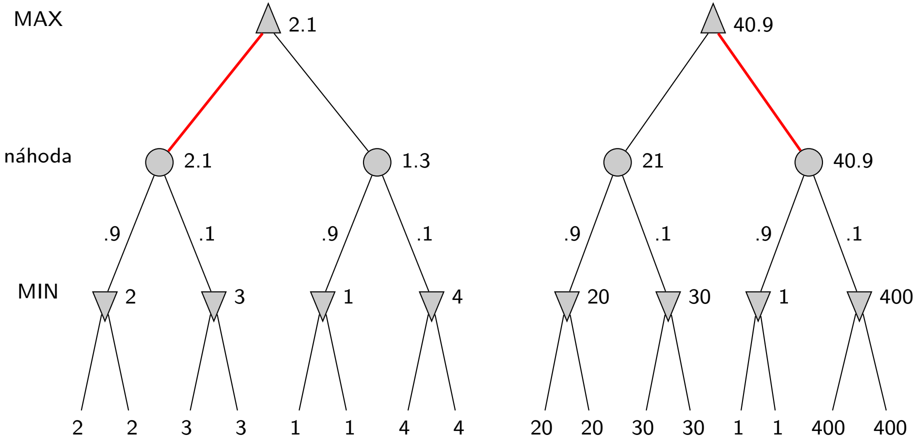
$$\text{hloubka } 4 = 20 \times (21 \times 20)^3 \approx 1.2 \times 10^9$$

- jak se zvyšuje hloubka $\to$
  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



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 $\rightarrow$ 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.