تطبيق نظرية التطور على ألعاب الفيديو

بعد ساعات طوال أمام شاشة الحاسوب تحاول فيها جاهدا شق طريقك نحو الفوز في **لعبتك الإلكترونية** الجديدة، تكتشف أخيرا نقطة ضعف عدوك اللدود وسبيل القضاء عليه. تأخذ قسطا من الراحة لتعود وتجد أن خطتك الهجومية لم تعد تجدي نفعا، فتصرخ عاليا بنبرة توحي بمدى الاستياء والإحباط الذي حل بك، **لكن ماذا حدث؟**

إن كان من يستحق اللوم على هذا الفعل فهو **آريند هنتزا**، أستاذ باحث في مجال البيولوجيا التكاملية وعلوم الحاسوب بجامعة ولاية ميشيغان. **فهنتزا** هذا قد قام بتطوير نظام ذكاء اصطناعي يقوم على النظرية التطورية الدروينية، والذي يجعل أداء شخصيات ألعاب الفيديو قادرة على التطور والتأقلم مع مرور الوقت بكيفية تجعلها غير قابلة للهزيمة.

فعلى خلاف أنظمة الذكاء الصناعية التقليدية التي تكون في الغالب محصورة على مجموعة من التعليمات، سيكون بمقدور هذا النظام الجديد الاستزادة ذكاء كلما لعب اللاعب أكثر، مما سيوفر له عددا غير متناهي من المغامرات المتجددة باستمرار.

أولى تطبيقات هذا النظام ستكون على لعبة **"تيوبور"** التي سيكشف عنها في أواخر ربيع هذا العام وذلك ضمن مشروع شراكة بين الأستاذ **آريند هنتزا** و **إستوديوهات سترينت** المختصة في مجال ألعاب الفيديو.

المصدر: جامعة ولاية ميشيغان