

今天给各位分享星际争霸人工智能视频的知识，其中也会对星际争霸人工智能视频解说进行解释，如果能碰巧解决你现在面临的问题，别忘了关注本站，现在开始吧！

本文目录

1. [教人工智能打星际争霸，它的胜率有多大](#)
2. [为什么在《星际争霸》这样的策略游戏领域，人工智能依旧不是人的对手？](#)
3. [星际争霸合作哪个ai最强](#)
4. [为什么星际争霸1中的AI会如此之弱，总是找不到路或者原地打转？](#)

教人工智能打星际争霸，它的胜率有多大

2018年4月24日-有时候,优秀真的会困扰你。跳槽的时候拿了一堆offer,可你只能入职一家新公司,...教人工智能打星际争霸,它的胜率有多大?米兰家具展自带收纳功能沙发...

为什么在《星际争霸》这样的策略游戏领域，人工智能依旧不是人的对手？

那是因为AI是“绑着手脚”和人类对战的。

即便是《星际争霸》这样的RTS游戏，所谓“职业选手完爆人工智能”是有条件的：人工智能的APM是被限制的——限制到了人类选手可能的范围之内。

在APM无限大的人工智能面前，《星际争霸》的绝大多数战术理论基础都将被无情打破。

毒爆虫克制枪兵？雷兽克制枪兵？坦克群克制小狗？这都是人类的局限。

真正的AI可以在坦克开炮的一瞬间，分辨出被击中的小狗，并把其他小狗从它身边拉开。

追猎者对A，真正的AI同样可以用运输机，完美回避对方追猎者的弹道，做到绝对无伤。

人类能做到吗？在这种操作下，人类的战略战术又有多大用？——这就等于让骑兵对抗坦克，绝对的力量差距会让战略战术黯然失色。

记得《凉宫春日的忧郁》中，隔壁电脑社想用自己开发的游戏打败主角，还开了外挂作了弊。

结果长门有希——外星AI，用强大的运算能力，在游戏规则内，用人类无法完成的微操，将电脑社吊打。

这次《星际》AI如果火力全开，结局多半也一样。

AI之所以不apm全开，只是因为这样太无聊，太没意义了。

人工智能想要通过比赛来提高学习能力、适应能力、判断能力、创造能力，而不是进一步提高运算能力。

所以AI才会以己之短，攻人之长，才会输给人类职业选手。

打个比方，AI就跟《overlord》里骨傲天一样，并没真正想赢，只是想试试人类世界的“战略”、“战术”、“应变”，根本没用真正实力来玩。

星际争霸合作哪个ai最强

按理说，是各有各的长处。但是硬要作比较，矮子中间挑将军的话，还是人族的最厉害，也最让人伤脑子。

同等难度，同等操作下，人族的AI是打发最多变，也最有威胁性的。

人族不光有很多隐形单位，最要命的就是坦克和核弹。AI的坦克架起来的位置很巧，另外不停核弹骚扰的能力会让你很苦恼。且人族AI的综合能力很强，骚扰和正面杠都比较吃力。

相比之下，对神族AI你只需要放电兵闪电拉一拉走位分散位置，虫族AI主要只防下爆虫和毒雾就差不多了。

为什么星际争霸1中的AI会如此之弱，总是找不到路或者原地打转？

确实，如果是从星际1走过来的老玩家一定深有感触。星际1中的AI总是会让一些玩家崩溃不已，比如农民生产出来以后不懂得自动采矿，还得玩家手动控制；单位被卡住以后不会选择其他道路，有时候会卡在一个狭小的路口动弹不得。因此整个游戏玩起来给人的感觉是恨不得暴雪要玩家手动去操作每一个单位。但也是因为这蹩脚的AI导致星际1这款游戏他的操作几乎没有上限，这造就了那个年代韩国星际

争霸职业赛场上顶尖的职业选手他们的操作几乎是非人类的级别，反而让职业比赛的观赏性大为增加，也算是因祸得福把哈哈。那么为什么当年星际争霸1的AI会如此弱智呢，今天大麦就要带领大家一起来了解一下当年星际争霸幕后的开发故事。

星际争霸1刚刚立项的时候，大概是1995年，当时的暴雪希望花一年的时间制造一款和魔兽争霸2差不多的RTS游戏。因此星际争霸从一开始的游戏引擎就是使用的魔兽争霸2那种从上到下的俯视视角引擎。在游戏中地图会被切割成一个又一个8*8像素的正方形方块，根据单位的大小会占据方块中不同的面积。大麦我用魔兽争霸2做一个示意图给大家看看方便各位理解。

但是，在1996暴雪参加过E3展后，发现自己的星际争霸1和别人比起来简直是相形见绌，我给各位看看当时星际争霸刚刚参加E3展时的样子。这个图片想必无数玩家都有见过，其实我觉得如果不是这奇葩的配色，我觉得暴雪或许不会把星际1给回炉重做吧，顶多就是一个仿照魔兽2的又一款普通RTS游戏罢了。

但是当时的暴雪几乎所有的游戏制作人们都是怀抱这梦想的一群人，看到自己的游戏和别人有这么大的差距自然是不服的，于是从E3展回来以后经过激烈的讨论决定将游戏回炉重做。但是又因为没有资金和时间在重新制作游戏引擎了，于是他们选择沿用魔兽争霸2的游戏引擎，但是却将地图的视角改为45度等角视距离，就为了让游戏画面看起来更好更酷。

然而这却是噩梦的开始，由于视角的改变，地图碰撞体积的物理逻辑计算就会发生变化。比如红警这样的游戏，他的地图是会被切割为一个菱形的方块而不是正方形，但星际争霸1却变成了用正方形方块来实现菱形方块的功能，这就导致了在一些倾斜的地形或者需要爬坡的地方造成了混乱。

还有一个比较大的问题是星际争霸1竟然用的是C++来作为编程语言，这简直就成了一场大灾难。学过C++的人都知道，其语言复杂程度远远超过了当时程序员们的想象，游戏的BUG之多知道游戏发售后还没完全解决干净。

所以，当时星际1的AI之所以如此之弱很大一部分原因是地图逻辑设计的不合理以及C++编译时出现的BUG导致的。不过总的来说，星际1还在玩家们能够接受的程度，毕竟游戏还能正常运行，没有遇上过卡死或者闪退等比较严重的问题，就是玩家操作起来比较难受而已，但那个年代基本所有的RTS游戏受限于技术和硬件水平的影 响，大家也都大同小异。

后来星际2出来以后，编译水平大幅提升，遇上的BUG也少了，操作也更人性了，反而操作水平却到了一个瓶颈。对于顶尖的职业选手来说，操作的上限基本都达到了一个瓶颈，反而比赛没有星际1时代那么好看，但为了能让更多玩家都来玩这个

游戏，这也算是一个妥协把。

好了，关于星际争霸人工智能视频和星际争霸人工智能视频解说的问题到这里结束啦，希望可以解决您的问题哈！