

GameStars



STECKBRIEF STEVE POLGE

ALTER: 37

NATIONALITÄT: Amerikaner/Franzose

WOHNORT: Raleigh/North Carolina

BERUF: Chef-KI-Programmierer
bei Epic Games

AUSBILDUNG: Master-Abschluss
Informatik

MOTTO: Schlaf ist überflüssig!

König der KI

STEVE POLGE

Er hat die künstliche Krieger-Intelligenz entscheidend beeinflusst und programmiert seit dem ersten Unreal die mit großem Abstand schlauesten Bots und cleversten außerirdischen Biester.

HISTORIE

1998	Unreal
1999	Unreal Tournament
2002	Unreal Tournament 2003
2003	Unreal 2 (Beratung)
2004	Unreal Tournament 2004

Die Meilensteine des Steve Polge



Unreal

Der Ego-Shooter setzte mit seiner Gegner-KI neue Maßstäbe im Action-Genre – nie zuvor konnten Aliens den Spieler so hartnäckig verfolgen.



Unreal Tournament

Das auf Multiplayer ausgelegte Spiel bietet dank der extrem schlaun und menschenähnlich kämpfenden Bots auch massiv Spaß für Solisten.



UT 2003 (dt.)

Im vorletzten Teil der Serie agieren die KI-Krieger nochmals einen Zacken cleverer und kommen auch mit den komplexen Spielmodi prima zurecht.



14 FRAGEN ZU MOZART UND MATRIX

1. **Dein erstes Computerspiel?**
Space Invaders.
2. **Drei Spiele für die einsame Insel?**
Einen Ego-Shooter mit Mod-Möglichkeiten, Civilization 3, Age of Mythology.
3. **Du wartest momentan auf?**
Half-Life 2.
4. **Deine größte Spiele-Enttäuschung?**
Black & White.
5. **Dein Lieblingsbuch?**
Der Herr der Ringe.
6. **Deine Lieblingsmusik?**
Bach und Mozart.
7. **Dein Lieblingsfilm?**
Matrix.
8. **Deine Lieblings-Fernsehserie?**
Buffy die Vampirjägerin.
9. **Deine Lieblings-Website?**
www.cnn.com.
10. **Dein glücklichster Tag?**
Als meine Zwillinge geboren wurden.
11. **Dein Lieblingsessen?**
Alles italienische.
12. **Dein Non-Computer-Hobby?**
Klavier spielen, Wettkampf-Laufen.
13. **Dein Non-Computer-Traumjob?**
Ich habe meinen Traumjob.
14. **Deine beste Entscheidung?**
Meine Frau zu heiraten.

BABYS STATT BOTS



Wenn Steve Polge mal keine künstlichen Krieger programmiert, dann kümmert er sich um die Aufzucht potenzieller menschlicher Nachwuchsspieler. Seit gut einem Jahr ist er stolzer Vater von Zwillingen! Und kann am lebenden Objekt die Entwicklung effizienter Wegfindungsroutinen und natürlicher Sprachausgabe studieren.

»Ich möchte, dass der Spieler zu seinen Team-Kameraden eine Beziehung aufbaut.«

Steve Polge über lange Arbeitstage, die Stärken und Schwächen seiner Bots und die Zukunft der KI.

GameStar Wie bist du überhaupt in die Spielebranche gekommen?

STEVE POLGE Ich war lange bei IBM, habe mich aber nebenher mit Quake und den dazu veröffentlichten Editoren und Programmiersprachen beschäftigt. Dann habe ich in meiner Freizeit den Reaper-Bot für Quake entwickelt. Der war ziemlich erfolgreich, wenig später kamen dann gleich mehrere Angebote von Spielefirmen. Eigentlich kannte ich Epic gar nicht so richtig, aber deren Offerte hatte einen Vorteil: Damals war das eher eine virtuelle Firma, ohne richtiges Büro. Also konnte ich von zu Hause aus arbeiten, ohne das Risiko eines Umzugs. Wenig später haben wir dann aber gemerkt, dass wir Unreal so nie fertig kriegen würden, sondern eine Zentrale brauchen.

GameStar Ganz schöne Umstellung ...

STEVE POLGE Stimmt, anfangs war mir das auch gar nicht so recht. Vor allem, weil Epic im ersten Jahr in Kanada war und meine Frau sich da gar nicht wohl gefühlt hat. Hier in Raleigh geht's uns aber bestens. Als ich daheim gearbeitet habe, saß ich oft 20 Stunden vor dem Rechner, habe dann kurz geschlafen und anschließend weitergeschuftet. Jetzt lebe ich aber mit relativ normalen Arbeitszeiten. Und komme außerdem viel stärker als früher mit der echten Welt in Kontakt.

GameStar Brauchst du lange, um auf einem Server festzustellen, welcher Spieler ein Bot ist und wer ein richtiger Mensch?

STEVE POLGE Wenn da nur Bots spielen, merke ich das fast sofort. Aber wenn es eine Mischung aus Menschen und KI-Gegnern ist, dann dauert es manchmal länger zu merken, wer echt ist und wer nicht – ich bin da bei UT schon einige Male überrascht worden.

GameStar Worauf achtest du denn?

STEVE POLGE Bots spielen nett. Es gibt ein paar fiese Tricks, die wir den UT-Bots nicht beigebracht haben – obwohl es möglich wäre. Sie versuchen zum Beispiel nicht, andere absichtlich per Translocator zu telefraggen. Wenn das doch mal passiert, dann nur versehentlich. Oder es gibt bei vielen Capture-the-Flag-Maps die Taktik, einen Gang von vornherein zu belagern, weil der gegnerische Flaggenträger auf jeden Fall durch-

muss. Menschliche Spieler legen sich an solchen Stellen auf die Lauer. Unsere Bots ausdrücklich nicht, weil es nerven würde.

GameStar Was möchtest du deinen Bots gerne noch beibringen?

STEVE POLGE Das ist wirklich schwierig zu beantworten. Ich gucke mich oft auf Servern nach Ideen um. Dabei habe ich allerdings ein Problem: Die wirklich erstklassigen Spieler haben Taktiken und Tricks drauf, die für einen normalen Spieler nach Cheat aussehen – denk nur mal an die Headshots.

GameStar Auf welche KI-Entwicklungen können wir uns in der Zukunft freuen?

STEVE POLGE Ich glaube, dass sich bei den Ego-Shootern noch sehr viel in Sachen Team-Mitglieder tun wird. Das funktioniert heutzutage schon ganz gut, aber von Zeit zu Zeit machen KI-Kameraden einfach unsagbar blöde Sachen oder nerven den Spieler sogar. Künftig werden die Jungs viel besser verstehen, was man gerade vorhat, was taktisch und spielerisch Sinn ergibt.

GameStar Was hältst du von künstlichen Emotionen, spielt das bei deiner Arbeit in Zukunft eine Rolle?

STEVE POLGE Ja, das wird wichtiger. Ich möchte, dass der Spieler zu seinen Team-Kameraden so was wie eine Beziehung aufbaut, sie mit ihren Interessen und eben auch den scheinbaren Gefühlen ernst nimmt. Ich als Spieler fände es beispielsweise spannend, wenn man mitbekommt, dass die Kameraden mich für einen lausigen Anführer halten – und Angst haben, ein Haus zu stürmen. Dann kann ich mir überlegen, was ich in der nächsten Mission besser mache.

GameStar Würdest du gerne mal die KI für ein anderes Genre entwickeln?

STEVE POLGE Ja, für ein Echtzeit-Strategiespiel. Die mag ich sehr, vor allem die Age-of-Irondingwas-Serie. Ich finde, dass man in Echtzeit-Spielen zu viel Zeit mit Mikro-Management verbringt, also dem Bau von Häusern oder dem Ressourcen-Sammeln. Das liegt daran, dass der Spieler sich nicht auf die KI verlassen kann, solche Standardaufgaben ordentlich zu erledigen. Dabei möchte er doch lieber die großen, wichtigen Entscheidungen in den Schlachten treffen. PS

»Es gibt ein paar fiese Tricks, die wir den UT-Bots absichtlich nicht beigebracht haben.«