

# Stellingen

behorende bij het proefschrift *Rapid Adaptation of Video Game AI* door Sander Bakkes.

1. Het gedrag dat game AI oplegt aan diverse spelkarakters dient bovenal consistent te zijn binnen een spelomgeving. (*Hoofdstuk 2, dit proefschrift*)
2. De typische, incrementele benadering van *adaptive game AI* belemmert het creëren van een game AI die in staat is zich snel en betrouwbaar aan te passen aan de spelomstandigheden. (*Hoofdstuk 3, dit proefschrift*)
3. Een *case-based* benadering, waarin domeinkennis automatisch wordt vergaard door de AI, en direct (d.w.z., zonder de benodigde leermomenten) wordt geëxploiteerd om effectief gedrag op te stellen, is met name geschikt voor spelen die toegang hebben tot het internet. (*Hoofdstuk 4, dit proefschrift*)
4. Case-based adaptive game AI biedt een solide basis voor snelle en betrouwbare aanpassing van game AI. (*Hoofdstuk 6, dit proefschrift*)
5. Het adequaat modelleren van de tegenstander verbetert de kracht van case-based adaptive game AI in aanzienlijke mate. (*Hoofdstuk 8, dit proefschrift*)
6. In de toekomst dienen er AI-technieken ontwikkeld te worden die zorgen voor (1) adaptatie van de spelomgeving en daarna pas voor (2) adaptatie van de spelkarakters die opereren in de spelomgeving. (*Hoofdstuk 9, dit proefschrift*)
7. Men past zich zelden aan uit vrije wil. Men past zich aan uit noodzaak (*cf.* opwarming van de aarde), en zelfs dan liever niet.
8. Verzuiling en het internet gaan hand in hand.
9. Rancuneuze kiezers en hebzuchtige consumenten hebben als zodanig geen nieuws waarde. De langetermijneffecten van hun acties dienen daarentegen juist breed uitgemeten te worden in de media.
10. Uit geen enkele eindige hoeveelheid observaties, hoe groot ook, kan enige onbeperkte, algemene, logisch verdedigbare conclusie getrokken worden. (*David Hume, 1711–1776*)
11. Be kind whenever possible. It is always possible. (*14th Dalai Lama, b. 1935*)