

Étude de joueur artificiel de jeu de grande stratégie

Dimitri COCHERIL-CRÈVECŒUR

2023-2024

Introduction

J'étudie un modèle de joueur artificiel de jeu de grande stratégie (aussi appelé RTS). Les RTS sont un genre de jeu de stratégie, sans meilleure stratégie, en temps réel, avec un grand espace d'action. J'ai décidé de travailler principalement sur l'application du Monte Carlo Tree Search (MCTS) au problème. Le MCTS est souvent utilisé dans des jeux au tour par tour, par exemple le GO ou les échec.

Références

- [1] David Churchill and Michael Buro. Build order optimization in starcraft. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*, 2011.
- [2] Santiago Ontañón, Gabriel Synnaeve, Alberto Uriarte, Florian Richoux, David Churchill, and Mike Preuss. A survey of real-time strategy game ai research and competition in starcraft. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 5 :293–311, 2013.
- [3] Dennis J. N. J. Soemers. Tactical planning using mcts in the game of starcraft. 2014.