

Étude de quelques algorithmes de joueurs artificiels participants à des jeux de stratégie en temps réel

Dimitri COCHERIL-CRÈVECŒUR

2023-2024

Motivations

J'ai en 2020 entrepris de coder en C++ le jeu de stratégie Stellaris pour une architecture de calculatrice. J'avais abandonné l'idée d'incorporer des joueurs artificiels. Cette année j'ai donc été motivé pour m'intéresser à la réalisation de joueur artificiel, cette fois-ci sur un jeu plus documenté, StarCraft.

Lien thème

Positionnement thématique

INFORMATIQUE (informatique pratique et théorique)

Mots clés

Mots clés (en français)	Mots clés (en anglais)
Recherche Arborescente	Monte Carlo Tree Search (MCTS)
Monte-Carlo	
Stratégie en temps réel	Real-time strategy (RTS)
Joueur artificiel	Bot/agent
Modèle de combat	Combat model

Bibliographie commentée

StarCraft, un jeu de stratégie en temps réel (RTS), sous-genre des jeux de stratégie, est depuis plusieurs années source d'avancées dans le domaine de l'IA du fait de son fonctionnement complexe. [1] Une partie peut contenir entre 50 et 400 unités sur une carte de taille 128×128 .

[2] Ces unités peuvent faire un grand nombre d'actions 24 fois par secondes.

Les meilleurs bots actuels sont faits avec des modèles IA neuronaux. Le but de ce TIPE est d'étudier la conception d'algorithmes de joueurs artificiels plus classiques.

J'ai ainsi mis en place un joueur utilisant l'algorithme Monte-Carlo Tree Search. Étant particulièrement gourmand en ressources et son exécution étant limitée dans le temps, un certain travail d'optimisation a été nécessaire ainsi qu'une implémentation multithreadée. Le choix d'une fonction d'évaluation est également un challenge.[3][4]

Les algorithmes classiques les plus performants ont fait le choix de monter en abstraction. J'essaierai de le faire si le temps me le permet, en groupant les unités en armées grâce à l'algorithme DBSCAN. [5][6]

Problématique retenue

Quel algorithme est le plus efficace en stratégie de combat sur un jeu de stratégie en temps réel ?

Objectifs du TIPE du candidat

— Comparer différentes stratégies d’agents artificiels

Références bibliographiques

- [1] David Churchill, Mike Preuss, Florian Richoux, Gabriel Synnaeve, Alberto Uriarte, Santiago Ontañón, and Michal Certicky. StarCraft Bots and Competitions. In Newton Lee, editor, *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, pages 1–18. Springer International Publishing, 2016.
- [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] Santiago Ontañón. Informed monte carlo tree search for real-time strategy games. *2016 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG)*, pages 1–8, 2016.
- [4] Dennis J. N. J. Soemers. Tactical planning using mcts in the game of starcraft, 2014.
- [5] Michael Hahsler, Matthew Piekenbrock, and Derek Doran. dbscan : Fast density-based clustering with r. *Journal of Statistical Software*, 91(1) :1–30, 2019.
- [6] Alberto Uriarte and Santiago Ontañón. Combat models for rts games. *IEEE Transactions on Games*, 10 :29–41, 2016.

DOT

- [1] avril 2023 : Recherches sur les études déjà réalisées et les codes déjà produits en lien avec le sujet.
- [2] mai/juin 2023 : Codage du moteur du jeu en C++, inspiré de la réelle API de *StarCraft*.
- [3] juillet 2023 : Gros travail d’optimisation sur le moteur, principalement du pathfinding.
- [4] septembre/octobre 2023 : Création et tests du MCTS, puis son perfectionnement, avec multithreading du moteur.
- [5] novembre 2023 - janvier 2024 :