

Présentation

On pose les contraintes auxquelles on va répondre :

On travaille sur les IA de jeu de stratégie en "temps réel" appelés RTS. C'est à dire que l'IA doit faire des choix à chaque frame du jeu, donc 24 fois par seconde. Ainsi, elle est limitée en temps : $40ms$. L'espace de jeu est supposé continu (les coordonnées sont à virgule flottante). Les IA sont appelés les *joueurs*. Le but de ce TIPE est d'étudier différents algorithmes pour simuler les joueurs. Usuellement, les RTS sont formés de trois éléments : la gestion des ressources, la construction de bases et d'armées et le combat contre l'ennemi. Il y a trois phases stratégiques : l'attaque, la défense et l'expansion. Dans une partie classique, le joueur alterne suivant ces trois phases. Nous n'étudierons ici que l'attaque.

Chaque joueur contrôle des unités qu'il peut bouger et qui peuvent effectuer 4 actions :

- Bouger l'unité a à la position p
- Attaquer l'unité b avec l'unité a
- Ramasser la nourriture f avec l'unité a
- Attendre t secondes

les unités ont une variable "HP" qui définit leur vie, c'est à dire que lorsqu'elle atteint 0, les unités sont tuées et ne sont plus jouables. Chaque action prend un certain temps. Le premier joueur à n'avoir plus de d'unité vivante a perdu. Pour limiter le temps de choix des joueurs, on dit que chaque joueur doit faire ses choix dans les 40ms, sous peine de perdre.

References

- A Survey of Real-Time Strategy Game AI Research and Competition in StarCraft
- Portfolio Greedy Search and Simulation for Large-Scale Combat in StarCraft
- Script- and Cluster-based UCT for StarCraft
- Game AI Pro 3
- RTS AI: Problems and Techniques
- Sparcraft
- Dave Churchill, *University of Alberta*

Définitions

Le framework du jeu est formé de 3 classes et 2 fonctions :

unité $u = (p, hp, t_a, t_m, type)$

- $p = (x, y)$ la position de l'unité
- hp la vie de l'unité
- t_a le cooldown avant que l'unité puisse attaquer
- t_m le cooldown avant que l'unité puisse bouger
- $type$ le type de l'unité

État $s = (t, U_1, U_2, \dots, U_k)$ contenant toutes les informations du jeu nécessaires :

- t le temps
- $U_i = (u_1, \dots, u_k)$ l'ensemble des unités contrôlées par le joueur i

Mouvement $m = (a_1, \dots, a_k)$ séquence d'actions $a_i = (u, type, cible, t)$:

- u l'unité qui effectue l'action
- $type$ le type d'action

Joueur fonction $p(s, U) = m$ prenant l'état du jeu s et la liste des unités U et renvoyant les actions choisies par l'algorithme

Jeu fonction $g(s, p_1, p_2, \dots, p_k) = s'$ prenant l'état du jeu et les fonctions des joueurs et effectuant les actions

Les *IA* développées ici seront donc des fonctions player.

1 Upper Confidence bounds applied to Trees

Évolution de l'algorithme de recherche arborescente de Monte-Carlo. L'algorithme recherche dans l'arbre des possibles. La formule du UCT est :

$$UCT = \overline{X_j} + C_p \sqrt{\frac{2 \ln(n)}{n_j}}$$

avec :

- n le nombre de fois que le parent a été visité
- n_j le nombre de fois que l'enfant a été visité
- $\overline{X_j}$ le ratio de victoire :

$$\overline{X_j} = \frac{\text{victoires} + \frac{\text{égalités}}{2}}{\text{victoires} + \text{égalités} + \text{défaites}}$$

- C une constante permettant d'ajuster le nombre d'exploration de chaque noeud

L'algorithme classique UCT n'est pas adapté aux jeux en temps réel. Ainsi nous allons considérer ici une évolution, le UCT Considering Durations (UCTCD) qui permet de gérer faire plusieurs actions en même temps. L'algorithme se déroule en quatre étapes :

1. On prend deux listes d'actions des algorithmes *NOK-AV* et *Kiter*.

2 La recherche glouton par portfolio

3 La recherche hiérarchique par portfolio

Un problème fréquent des gens de stratégie est la taille des cartes, rendant trop lourds les algorithmes classiques d'ia de jeu comme l'algorithme alpha-béta. En effet, le nombre d'actions possibles que l'algorithme UCT considère est L^U avec L le nombre d'action possible moyen et U le nombre d'unités possibles. Nous étudierons ici une évolution de la recherche glouton par portfolio : la recherche hiérarchique par portfolio (HPS) a été inventée. L'algorithme ajoute une fonction et une classe :

Joueur partiel fonction $pp(s) = m$ joueur pariel

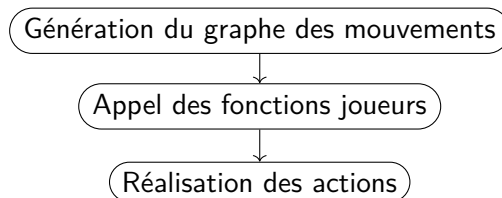
elle est similaire à la fonction joueur p mais au lieu de calculer les actions de toutes les unités elle calcule celle d'une seule unité.

Portfolio $P = (pp_1, pp_2, \dots, pp_k)$ ensemble des joueurs partiels

L'algorithme HPS permet alors de changer un nombre de combinaison exponentiel d'action en nombre linéaire d'action.

4 Test

La boucle du jeu est :



On effectue des tests avec un joueur choisissant toutes ses actions de manière aléatoire.

Modèle simple de l'interaction joueur \leftrightarrow jeu

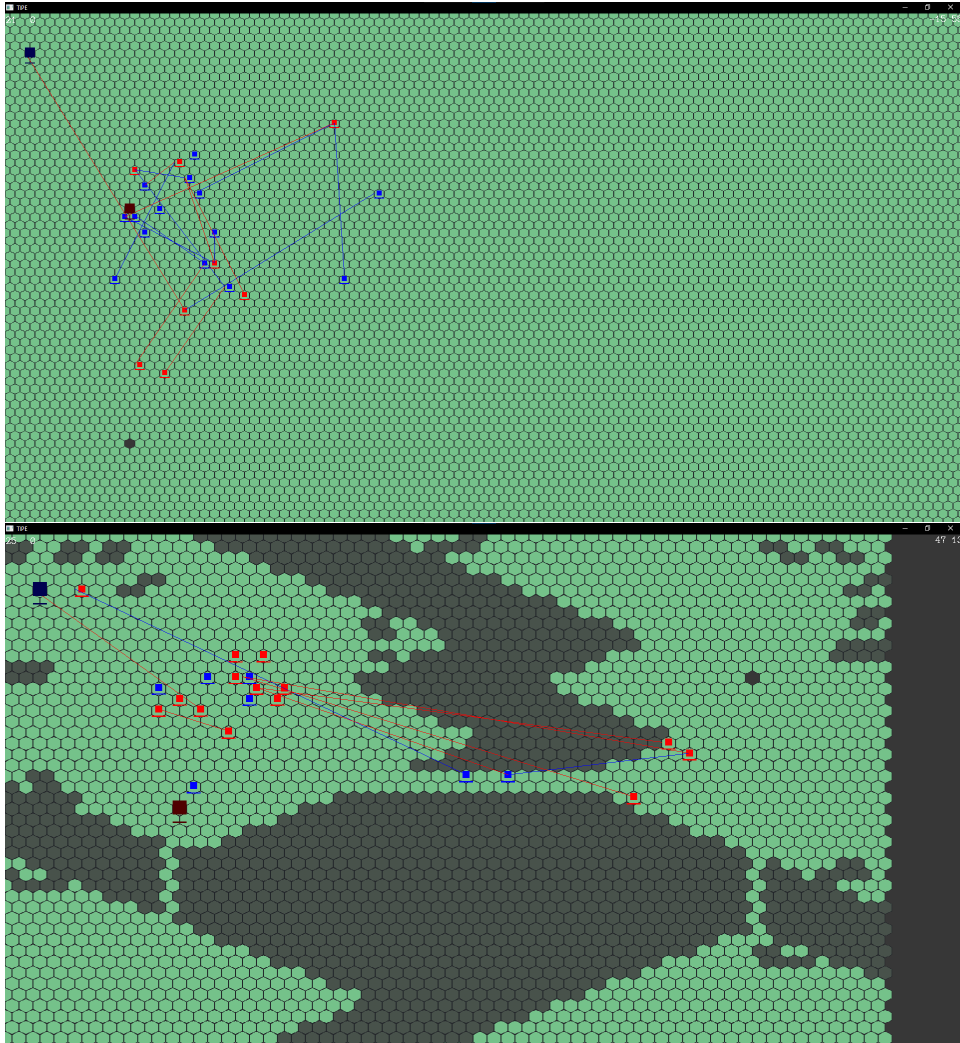
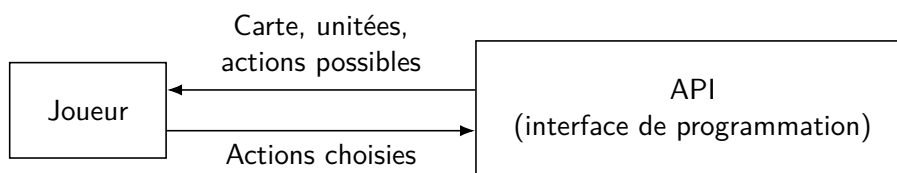


FIGURE 1 – Captures d'écrans du programme



On définit trois objets :

unité $u = (p, hp, t_a, t_m, type)$

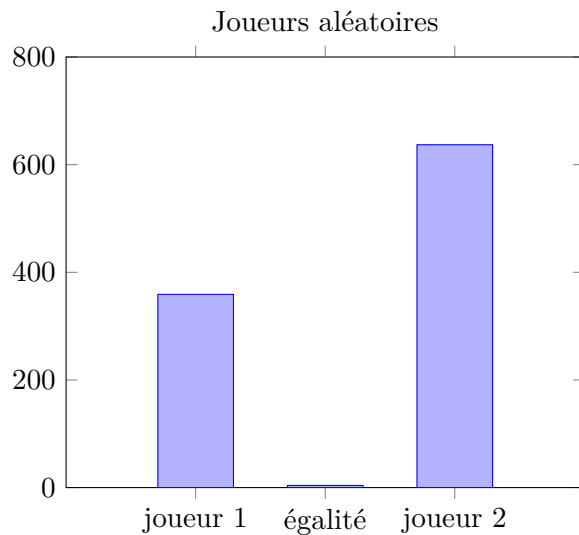
nourriture $f = (p)$

base $b = (p, hp)$

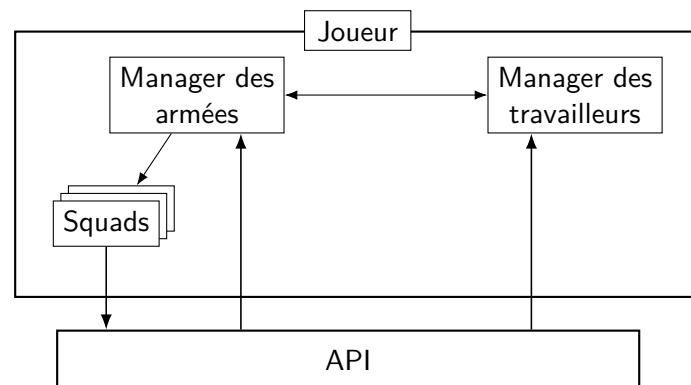
Chaque joueur contrôle des unités qu'il peut bouger et qui peuvent effectuer 4 actions :

- Bouger l'unité a à la position p
- Attaquer l'unité b avec l'unité a
- Ramasser la nourriture f avec l'unité a
- Attendre t secondes

Joueur aléatoire



Modèle simple de joueur avec stratégie groupée



MaasCraft

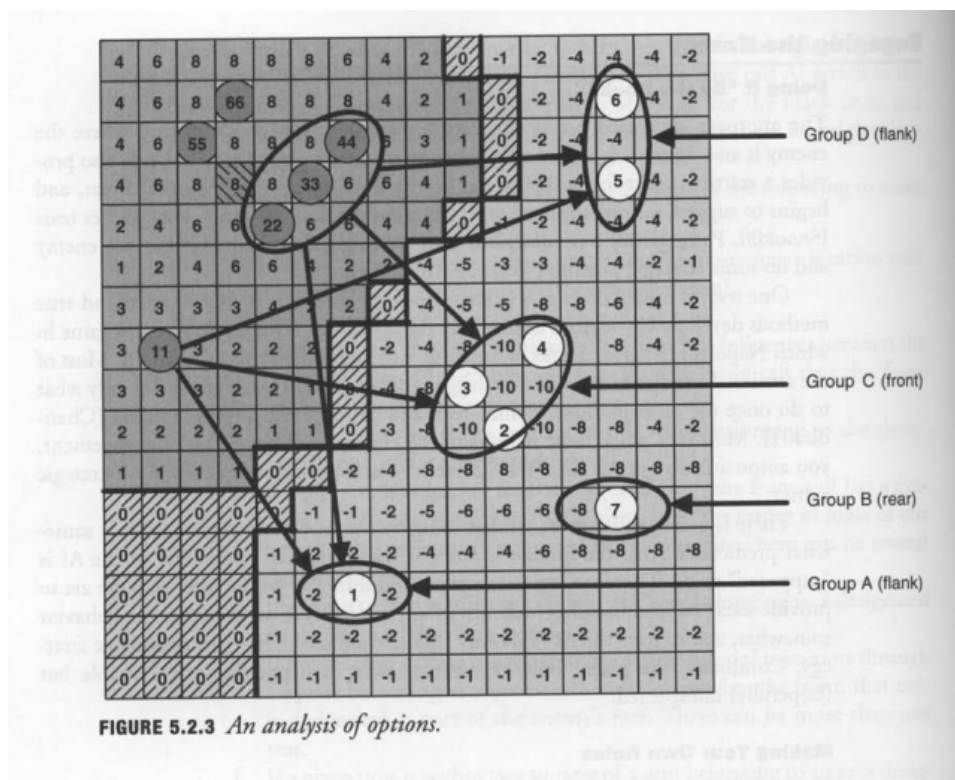
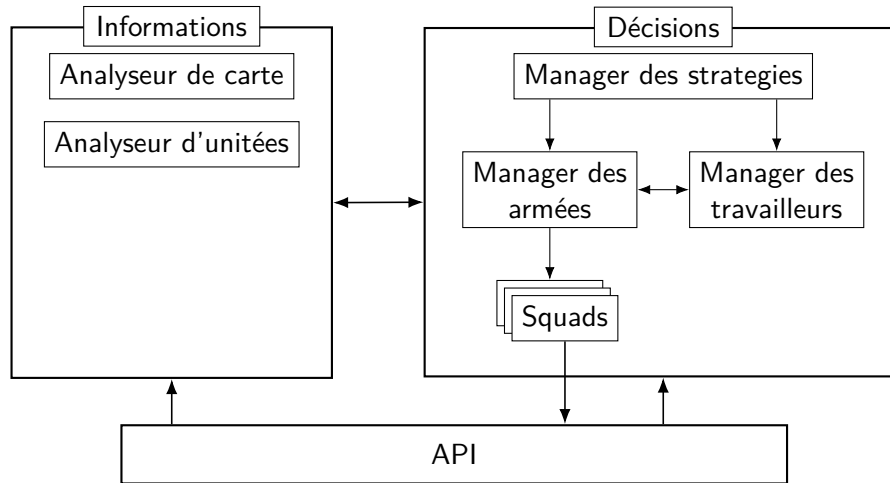


FIGURE 2 – Analyse des positions

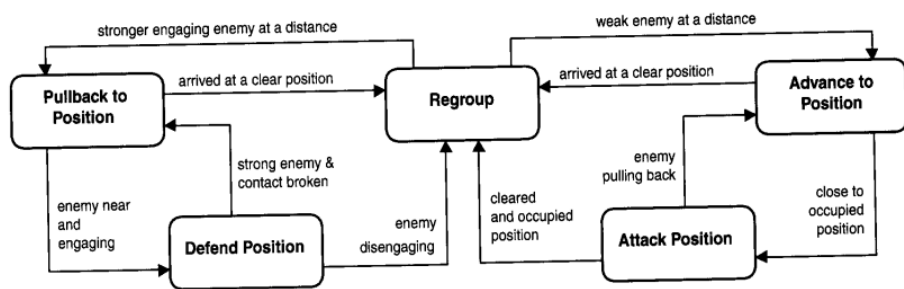


FIGURE 3 – Machine à états finis