

Universidade Federal de Pernambuco
Graduação em Ciência da Computação

Centro de Informática



ESTUDO DE TÁTICAS E
ESTRATÉGIAS DE BATALHA COM
MULTIAGENTES PARA JOGOS RTS

Proposta de Trabalho de Graduação

Aluno: Saulo Souto Ribeiro de França (ssrf@cin.ufpe.br)
Orientador: Geber Lisboa Ramalho (glr@cin.ufpe.br)

Recife, 17 de maio de 2007

Introdução

Jogos de Estratégia em Tempo Real, ou RTS (Real Time Strategy) como às séries Warcraft™ e Age of Empires® formam uma grande parte do mercado de jogos eletrônicos. Contudo, a IA (Inteligência Artificial) destes jogos ainda deixa muito a desejar, onde por muitas vezes a principal técnica utilizada para derrotar o jogador é o *cheating* (trapaça).

Com o objetivo de proporcionar o estudo e a pesquisa de técnicas de IA para jogos RTS, tais como *pathfinding* e negociação com informações incompletas, foi criado o ambiente de programação *open source* ORTS (*Open Real Time Strategy*). O ORTS é semelhante a um jogo RTS, contudo, nele o usuário tem a liberdade de implementar o comportamento dos agentes do jogo.

Objetivos

Os objetivos deste Trabalho de Graduação são estudar, implementar e avaliar táticas e estratégias de batalha para um jogo de RTS com um Sistema Multiagentes. A implementação e avaliação deverá ser feita no ORTS - pretende-se futuramente submeter esta implementação numa próxima competição do ORTS.

Cronograma

Atividade	Mês											
	Maio			Junho			Julho			Agosto		
Definição do escopo do trabalho de graduação												
Estudo de simuladores (ORTS, JARTS, WARGUS)												
Estudo Bibliográfico												
Implementação das táticas e estratégias												
Escrita e apresentação do trabalho.												

Referências

- [1] Homepage do ORTS. <http://www.cs.ualberta.ca/~mburo/orts/index.html>, maio de 2007.
- [2] M. Buro. *Call for AI Research in RTS Games*. AAAI-04 AI in Games Workshop, San Jose 2004.
- [3] Vieira Filho, V., Weber, R., Moura Júnior, J., Ramalho, G. & Tedesco, P. JARTS: Java RTS Simulator. V Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. 2006

Data e assinaturas

Recife, 17 de maio de 2007

Geber Lisboa Ramalho
(Orientador)

Saulo Souto Ribeiro de França
(Aluno)