

Bachelor/Masterarbeit

Im Bereich Computational Intelligence in Games

Automatisiertes Balancing von Einheiten/Völkern im Echtzeitstrategiespiel MegaGlest

Megaglest (<http://megaglest.org/>) ist aus dem Spiel Glest hervorgegangen und bietet Mehrspielermodus als auch das Spielen gegen eine in Stufen einstellbare Gegner-AI. Es ist für Windows/Linux/OsX verfügbar und bietet in der derzeitigen Version (3.6.0.3) sieben verschiedene Fraktionen an, die sich teilweise an historischen Vorbildern (Wikinger, Römer, Ägypter, Indianer) orientieren.



Aufgabe der Arbeit soll es sein, das vorhandene, manuell eingestellte Balancing der verschiedenen Einheiten zu verbessern. Die MegaGlest Autoren haben dazu schon eine benutzbare Schnittstelle geschaffen, siehe auch die Diskussion im Forum: http://glest.org/glest_board/index.php?topic=8146.0. Optimierwerkzeuge auf Basis von Evolutionären Algorithmen können gestellt werden, das Interface ist aber an das Problem anzupassen. Genaue Zielsetzung und Umfang der Arbeit sollten im persönlichen Gespräch geklärt werden.

Bei Interesse bitte einfach mailen/anrufen/vorbeikommen.

Kontakt: Mike Preuss mike.preuss@tu-dortmund.de
Lehrstuhl für Algorithm Engineering, Fakultät Informatik, TU Dortmund
Raum 2.40, Tel. 755-7708