

# CBNA\_IA 6002006

Compétition sur l'intelligence artificielle avec **GameMaker**.

Le but de cette compétition est de passer un joyeux moment de détente lors de la diffusion des combats d'intelligences artificielles.

L'objectif étant pour chaque participant de créer une équipe de 3 personnages (Humains, Alien, Robots, Canard, Chien etc...) intelligents et qui soient programmés pour assassiner ou détruire les membres des autres équipes.

**Courant Juin 2006** les combats seront rediffusés en direct.

Les gagnants obtiendront un tee-shirt CBNA et une adresse email [@gamemaker.fr](mailto:@gamemaker.fr), ainsi que le gm6 complet regroupant tous les combattants ainsi que des livres sur L'IA.

Cette compétition aura lieu chaque année en plus de toutes les compétitions déjà existantes.

Nous vous conseillons de prendre une demi heure pour lire les règles.

Il est nécessaire de vous inscrire, vous pouvez vous inscrire dès maintenant et jusqu'à la fin de la compétition en remplissant le formulaire dans la section compétition du CBNA!

Les participants devront réaliser leur équipe à partir du gm6 de base et devront strictement respecter les règles énoncées ci-dessous.

Les participants devront créer leur « soldat » sur la base des tableaux suivants :

Types de personnages :

Type de Personnage	Sniper	Bidasse	Mitrailleur lourd	Espion
Vie	100	100	200	50
Munitions Départ & Rama.	14	150	350	Corps à corps
Dommages	110	5	7	110
Cadence de tir	30 Step	3 Step	2 Step	-
Vitesse	8	6	4	12
Position de tir	Pas de mouvements	-	Pas de mouvements	-

Type de Personnage	Médecin	Ingénieur	Prêtre	Libre
Vie	150	125	25	< 300
Munitions Départ & Rama.	36	36	350	< 400
Dommages	1	5	6	De 1 à 200
Cadence de tir	13 Step	13 Step	13 Step	> 0
Vitesse	9	8	4	< 20
Position de tir	-	-	-	?
Capacités	Soins +95	Réparations +68	Soins +25	?

- Ecrivez toujours le nom de votre équipe dans les noms d'objets, de sprite etc... sans accents, majuscules ni espaces. (Cf : « `obj_bot1_nomdevotreequipe` »)

- Partout où il est noté : `nomdevotreequipe` il vous faut remplacer par le nom de votre équipe.

- Pour créer un objet, un script, un path ou un sprite, il vous faut toujours le nommer de la façon qui suit : `obj_nomdelobjet_nomdevotreequipe / script_nomduscript_nomdevotreequipe / path_nomdupath_nomdevotreequipe / spr_nomdusprite_nomdevotreequipe`.

Vous n'êtes pas autorisé à créer autre chose qu'un objet, script, path ou sprite.

- Chaque personnage peut avoir une capacité spécifique: Réparer un véhicule, un robot, soigner un homme, devenir invisible quelques secondes... A partir du moment que ce n'est pas « le super machin de la mort qui tue » nous acceptons tout. Soyez Fair-play sinon votre équipe sera disqualifiée.
- Si vous voulez créer de nouveaux objets, placez bien dans l'un de vos personnages une commande pour les créer.
- Lorsque vous désirez adresser une action à une instance ennemie, il suffit de l'adresser vers l'instance de type objet: `team_en_nomdevotreequipe`
- Vos soldats n'ont droit qu'à une seule arme.
- Vous devez réutilisez le système de cadence de tir et de gestion des munitions proposé dans le GM6 de Base.
- Vous êtes contraint de ne surtout pas toucher au système de gestion de la vie proposé dans le GM6 de Base.
- Les variables définies dans l'événement Create des `obj_botx_nomdevotreequipe` ne peuvent être modifiées :
 

```
//Variables de Bases, seules leurs valeurs peuvent être changées selon les règles
vie = 100;//Vie du personnage
munitions = 14;//Munitions de départ
dommages = 110;//Dommages effectués par les attaques (Corps à corps ou tirs)
cadence = 0;////Ne pas changer Cette ligne!!!
cadence_delai = 13;// Délai entre chaque projectile
vitesse = 8;//La vitesse de déplacement
team = "nomdevotreequipe";//Le nom de votre équipe
invisible = true;//Uniquement true ou false
```
- Vous n'êtes autorisé à modifier que ce qui est présent dans les dossiers :

### **VotreEquipe (Renommer)**

- Vous n'êtes pas autorisé à user de la parenté pour les objets que vous créez ou modifierez, dans le cas contraire votre équipe serait totalement inutile.

### ***Comment fonctionne le GM6 de Base ?***

Pour que vous soyez en mesure de mieux comprendre ce que vous ne pouvez et pouvez faire nous allons ici vous expliquer comment fonctionne le GM6 de Base et comment toutes les équipes seront mises ensemble.

Le GM6 de base contient le matériel nécessaire pour créer une équipe, il comporte les objets suivants : `Ynit_nomdevotreequipe`, `team_en_nomdevotreequipe`, `obj_bot1_nomdevotreequipe`, `obj_proj1_nomdevotreequipe`, `obj_bot2_nomdevotreequipe`, `obj_proj2_nomdevotreequipe`, `obj_bot3_nomdevotreequipe`, `obj_proj3_nomdevotreequipe`.

`Ynit_nomdevotreequipe` pourra vous être utile pour gérer la stratégie de groupe.

`team_en_nomdevotreequipe` sera l'objet parent de tous vos ennemis (c'est nous qui le définirons comme parent) comme ça vous vous n'avez qu'à vous attaquer à lui, il redirige directement vers vos ennemis. C'est comme un transfert d'appel sur un téléphone.

`obj_botx_nomdevotreequipe` est un objet contenant les éléments de base essentiels pour que chacun sache quelles variables modifier afin d'enlever de la vie etc. à un ennemi.

`obj_projx_nomdevotreequipe` est le projectile x, correspondant à l'arme du bot x.

Nous assemblerons tous les gm6 des équipes ensemble, et si vous respectez les règles nous n'aurons rien à faire, juste à lancer et voir comment les combats vont se dérouler !

*Astuce :*

Lors de certains éliminatoires retransmis en directs, certaines équipes seront alliées entre elles, si vous voulez laisser le libre choix à votre IA de s'allier ou pas il vous suffit d'utiliser les fonctions `choose(x1,x2...)` et `object_set_parent(ind,obj)` pour les objets `obj_bot_etc` de votre allié. Enfin arrangez vous entre vous, sachez que ce genre de chose est autorisé. Mais peut être désactivé selon les parties.

Il est aussi autorisé de créer des véhicules pour vos hommes... A vous de voir. ;)

Nous concevons que cette compétition est assez compliqué à assimiler, en conséquence nous vous proposons de nous écrire en cas de choses incomprises : [lecbna@estvideo.fr](mailto:lecbna@estvideo.fr) ou sur le forum: <http://www.lecbna.com/>.