アカデミックライティング調査レポート「草稿」

**タイトル**

2EP1-59　宮澤　瑛至

平成31年5月14日提出

**あらまし：**

# **まえがき**

# **ゲームAIにおいての人工知能**

# **人工知能とゲームAIの違い**

　ゲームにおける人工知能というのは,コンピュータの動かすキャラクターであるノンプレイヤーキャラクター（以下,NPCと呼ぶ）が、知能を持って動いているように錯覚させるための動きのプログラムのことを指す.これを「ゲームAI」と呼ぶ.プレイヤーの心地よさや,人間らしい動きを目指したものであるため, 実際の人工知能とは異なる動きをする.

　近年では、

# **ゲーム内NPCの意思決定**

# **ゲーム内への機械学習の応用**

# **機械学習の手法**

# **強化学習**

# **学習でのメリット,デメリット**

# **学習計算リソースに関する展開**

# **まとめ**

**文献**