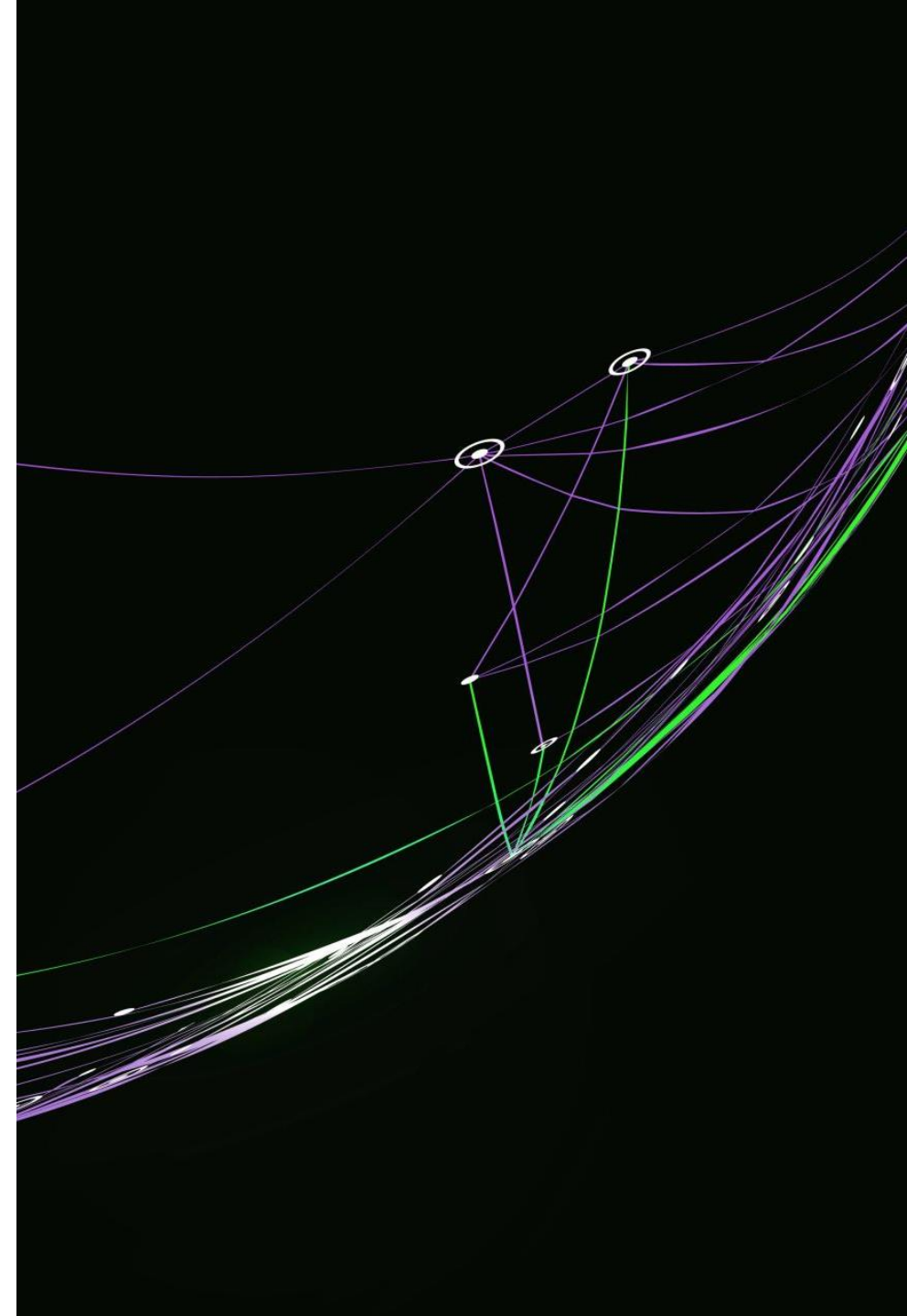


Компьютерная игра на базе Unreal Engine 4. Алгоритмы искусственного интеллекта.

СТУДЕНТ ГРУППЫ 850505, БОГДАН
Е.В.



Задачи и цели

Цель проекта:

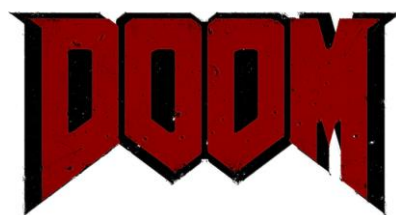
- ❖ Создание игрового искусственного интеллекта развлекательного типа на основе игрового движка Unreal Engine 4

Задачи проекта:

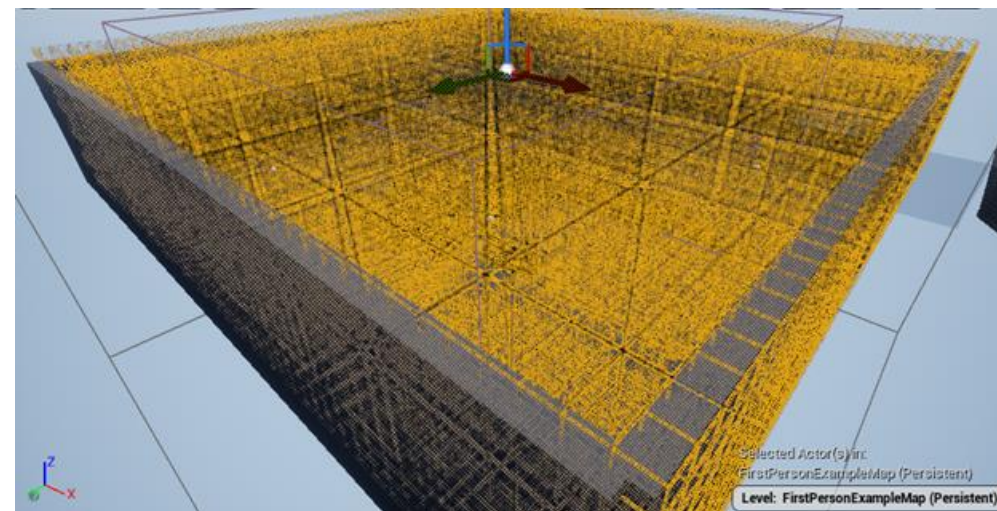
- ❖ Разработка летающего игрового персонажа
- ❖ Разработка персонажа статического типа
- ❖ Разработка базового бота
- ❖ Создание уровней различного назначения
- ❖ Создание простейшей системы частиц

Аналоги

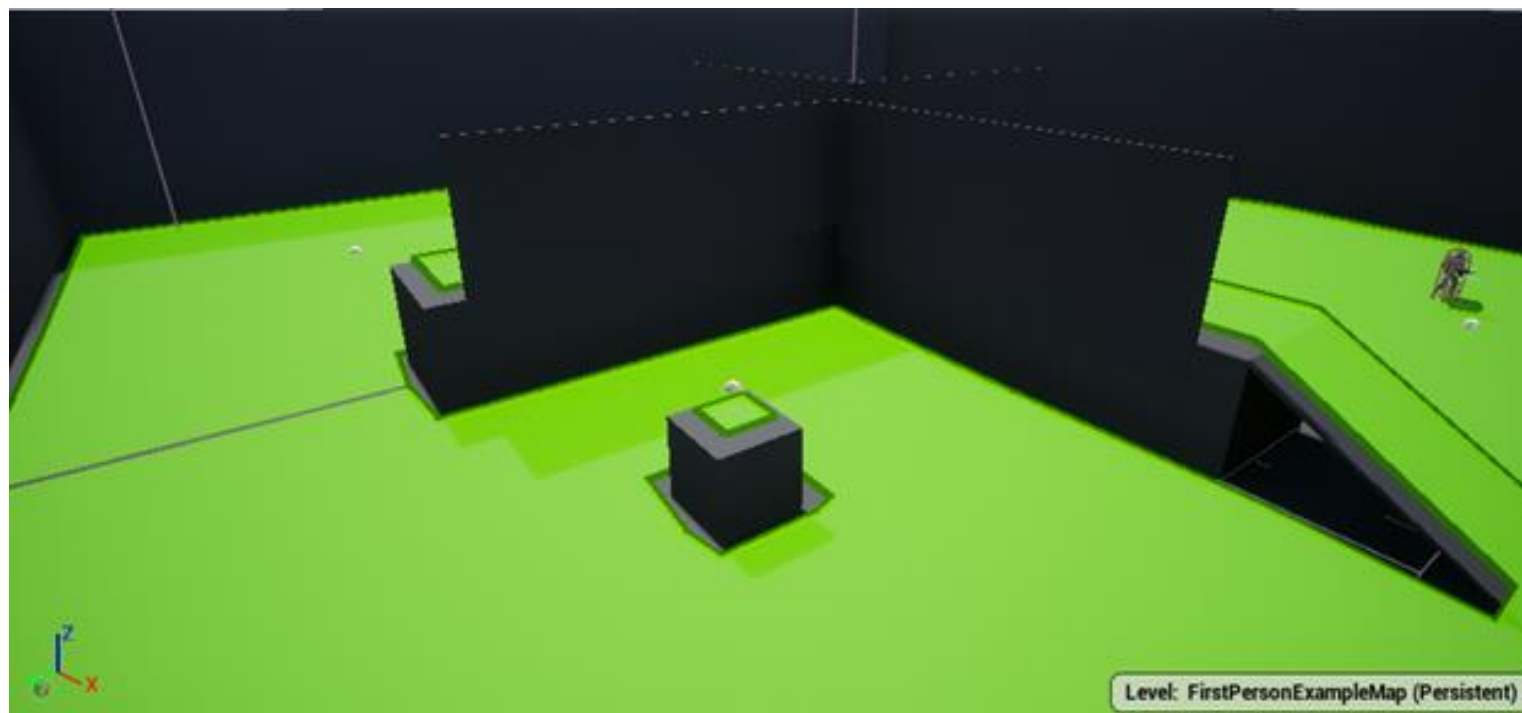
Использованные технологии



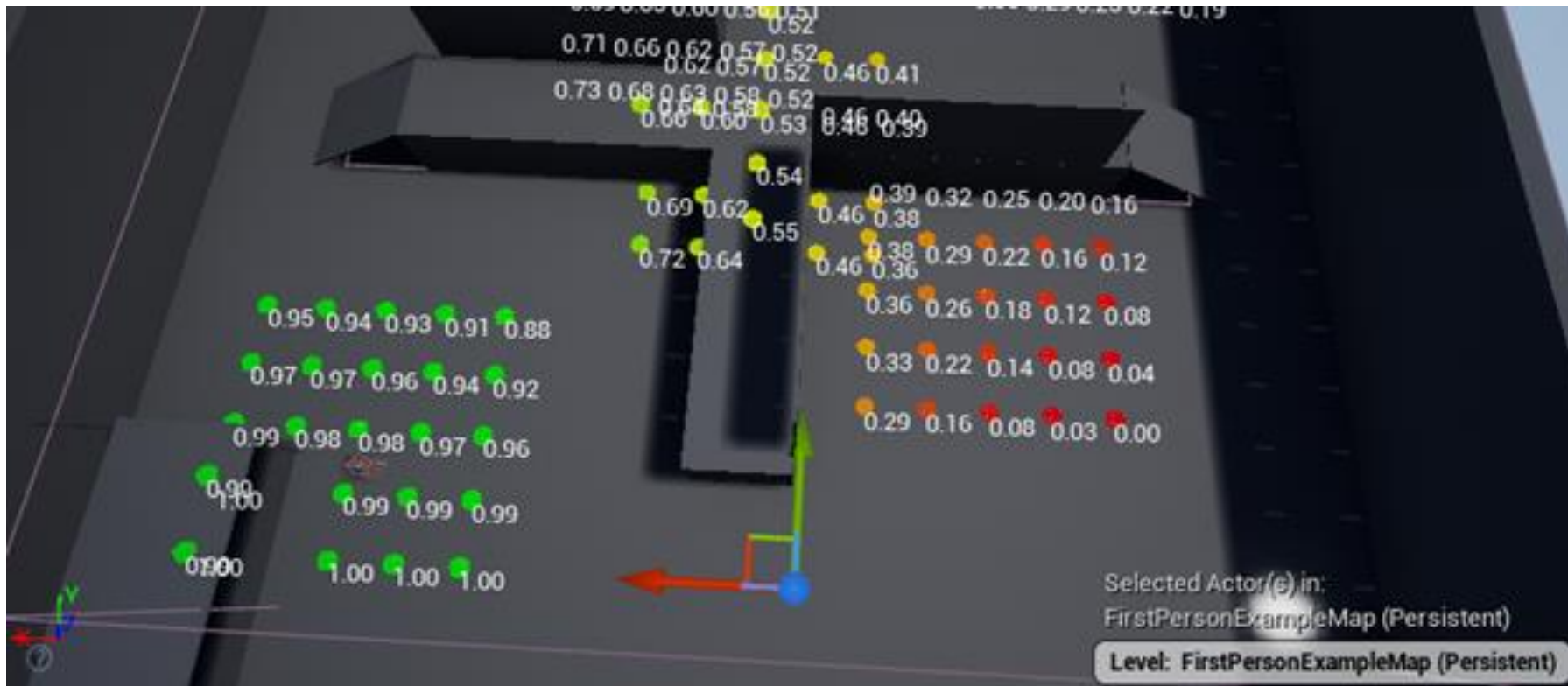
Алгоритм поиска пути дрона



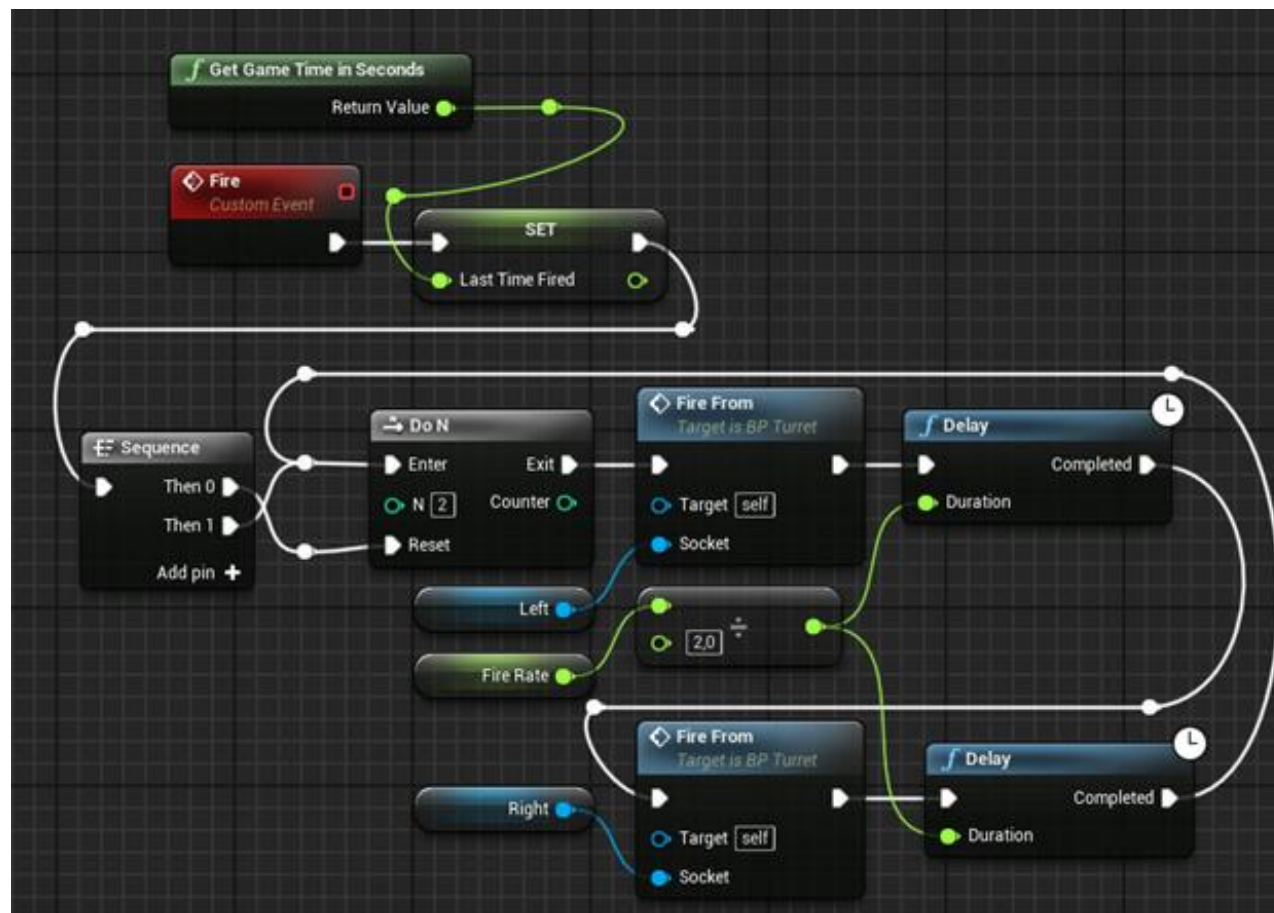
Алгоритм поиска пути бота



Environment Query System



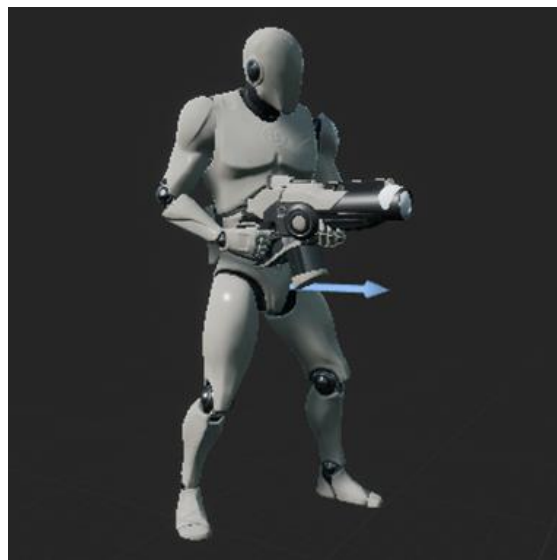
Работа с BluePrint



Объекты, реализующие алгоритмы ИИ



Дрон

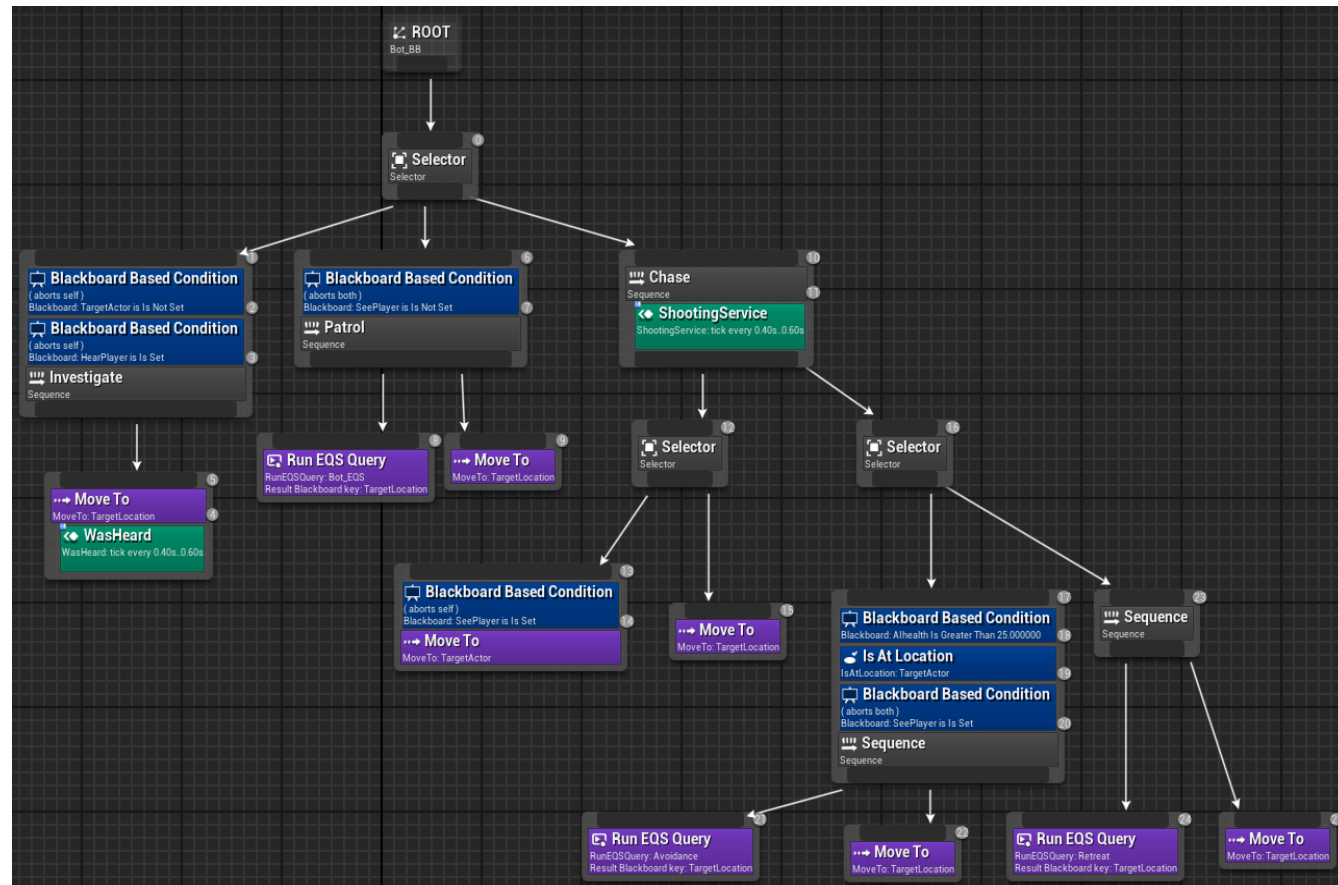


Бот



Турель

Деревья поведения



Выводы

- Алгоритм искусственного интеллекта реализован на трех объектах: бот, дрон и турель
- Проект является экономически выгодным и полностью окупает инвестиции в течении года
- Разработан универсальный интегрируемый алгоритм искусственного интеллекта
- Разработана и реализована система частиц
- Проект полностью разработан с использованием технологии BluePrint, поэтому он является легко переносимым

Спасибо за внимание!

