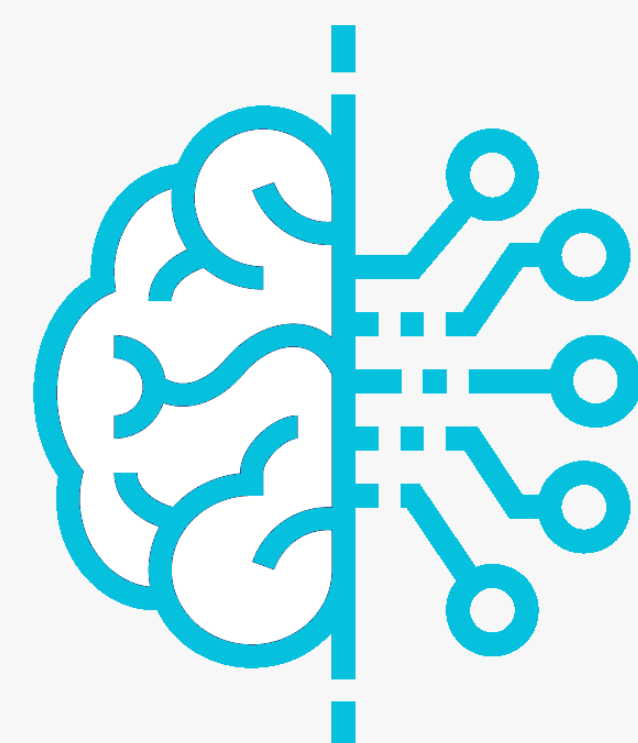


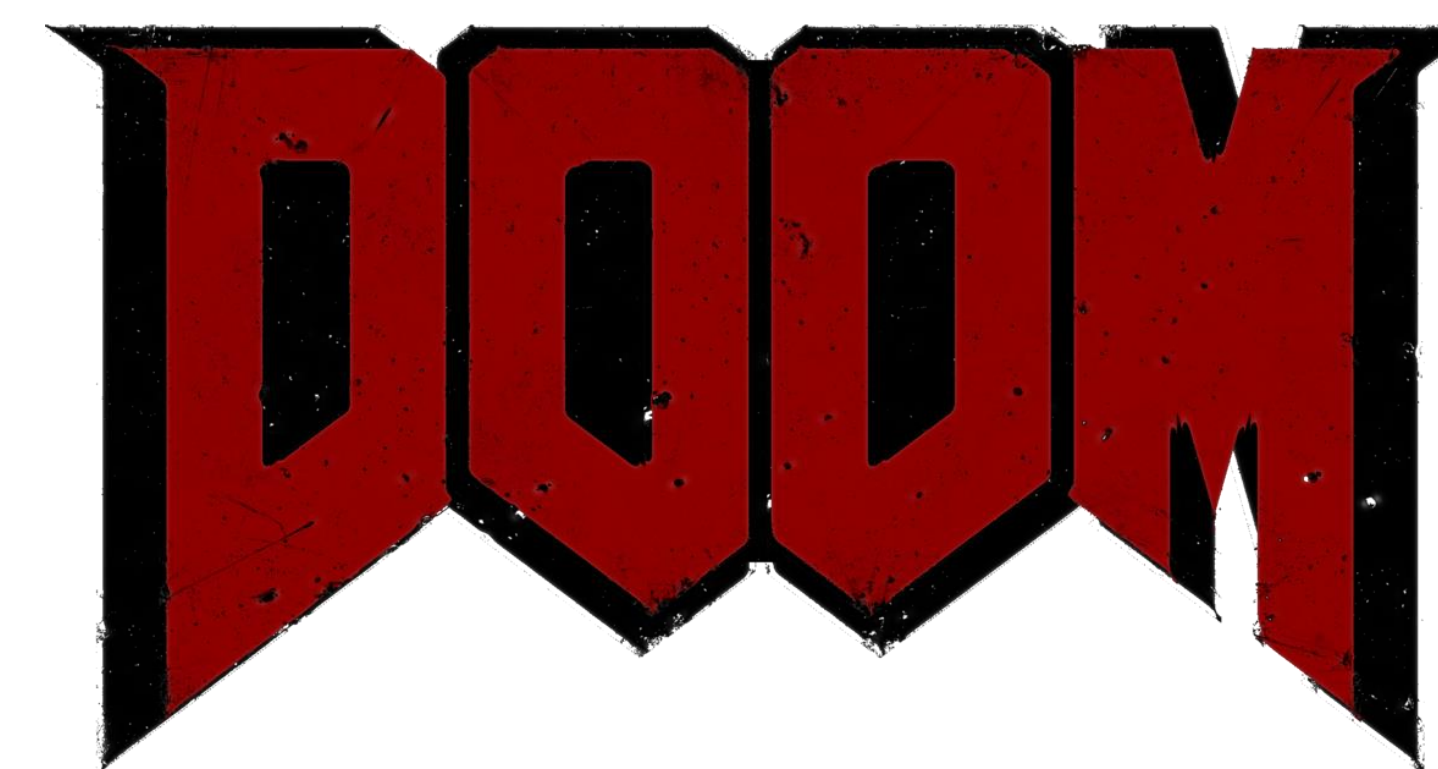
STAR WARS BATTLEFRONT II



Artificial
Intelligence

Цель разработки: создание игрового искусственного интеллекта развлекательного типа, способного подстраиваться под игрока и окружение. Создать его универсальным для более простого переноса в другие проекты с незначительными правками в настройках персонажей. Также создание базового персонажа для управления пользователем с удобным управлением.

Основными создаваемыми объектами, помимо персонажа для пользователя, являются три управляемых искусственным интеллектом актера с различным уровнем интеллекта: бот, дрон и автоматическая турель.



Аналоги:

Doom 1993 – игра, созданная компанией Id Software. Шутер от первого лица для системы Dos. Является одной из самых значимых в истории игровой индустрии игрой.

Doom 2016 – продолжение Doom 1993 с улучшенной графикой и искусственным интеллектом.

Star Wars: Battlefront II – известный шутер от первого лица, созданный компанией Electronic Arts. Основной в ней сделан на многопользовательский режим игры. В нем присутствует качественно разработанный искусственный интеллект.



UNREAL
ENGINE

ГУИР.400201.006 ПЛ.1			
Компьютерная игра на базе Unreal Engine 4. Алгоритмы искусственного интеллекта. Вводный плакат. Плакат			
Лит.	Масса	Масштаб	
У			
Лист		Листов 1	
		ЭВМ, ар. 850505	

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
Разраб.	Бовдан			
Пров.	Глецевич			
Т. контр.	Глецевич			
Реценз.				
Н. контр.	Клинцевич			
Утв.	Никольшин			