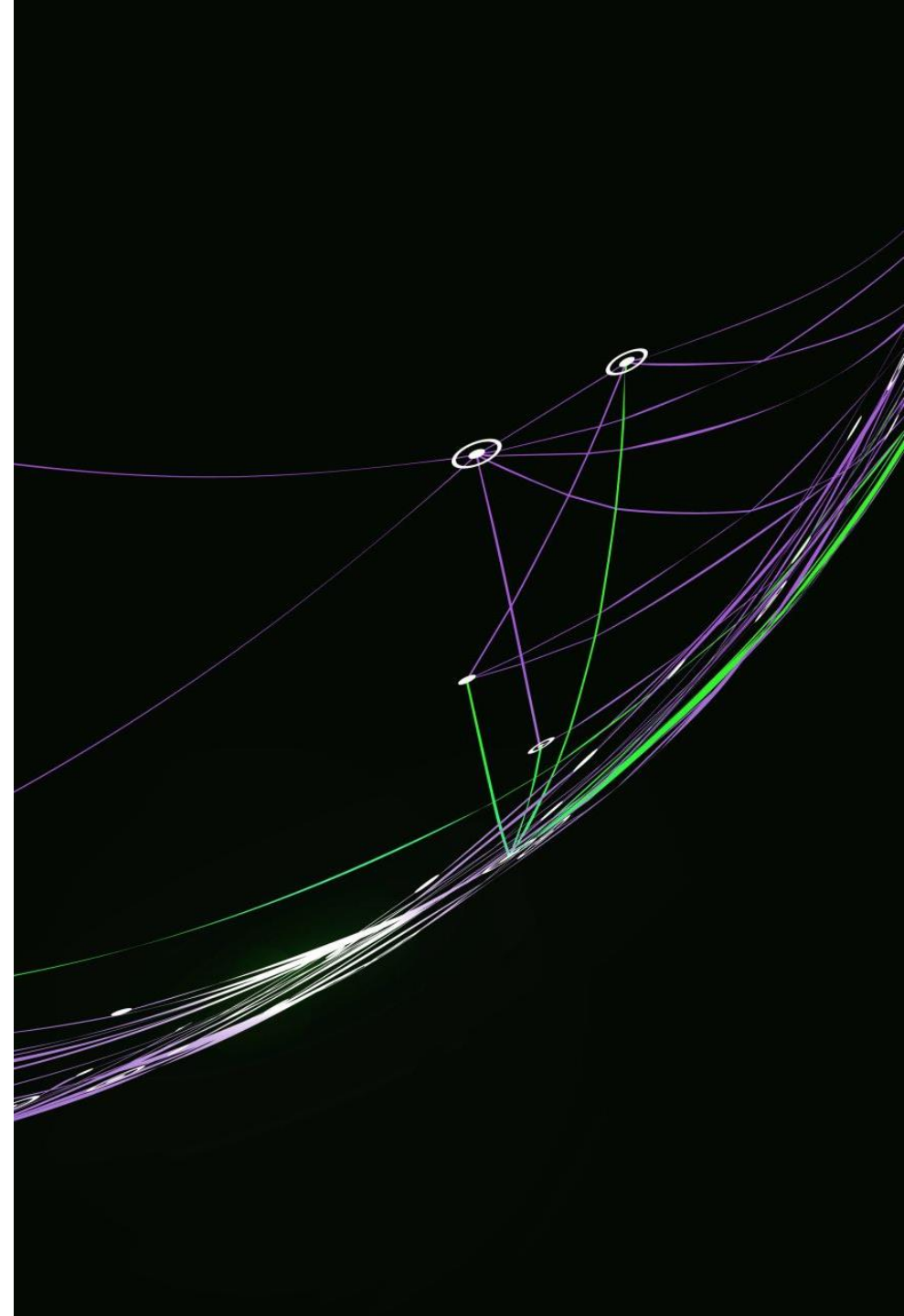


Компьютерная игра на базе Unreal Engine 4. Алгоритмы искусственного интеллекта.

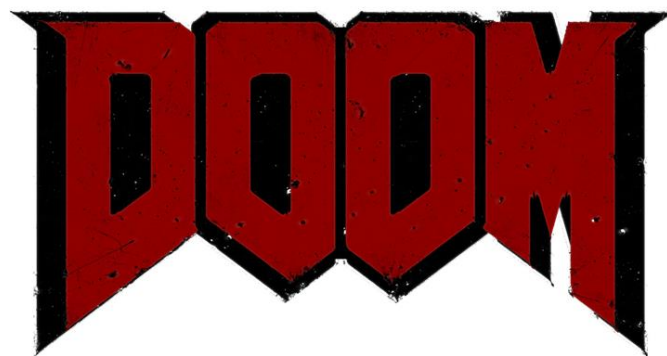
СТУДЕНТ ГРУППЫ 850505, БОГДАН
Е.В.



Задачи и цели

- Создание игрового искусственного интеллекта (ИИ) развлекательного типа
- Способность ИИ подстраиваться под игрока и окружение
- Универсальность использования ИИ
- Создание базового персонажа для управления пользователем
- Реализация алгоритмов ИИ на объектах: бот, дрон и автоматическая турель

Аналоги

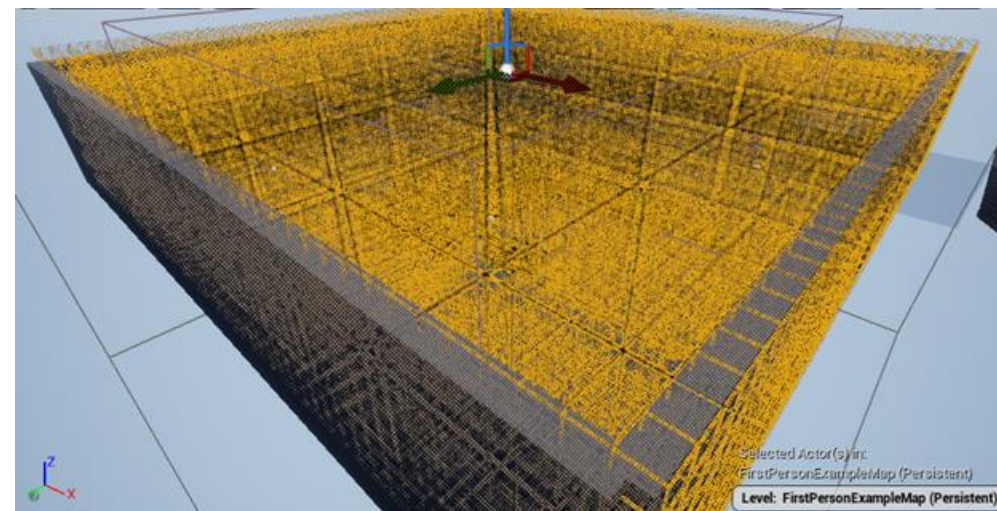


STAR WARS
BATTLEFRONT II
EA

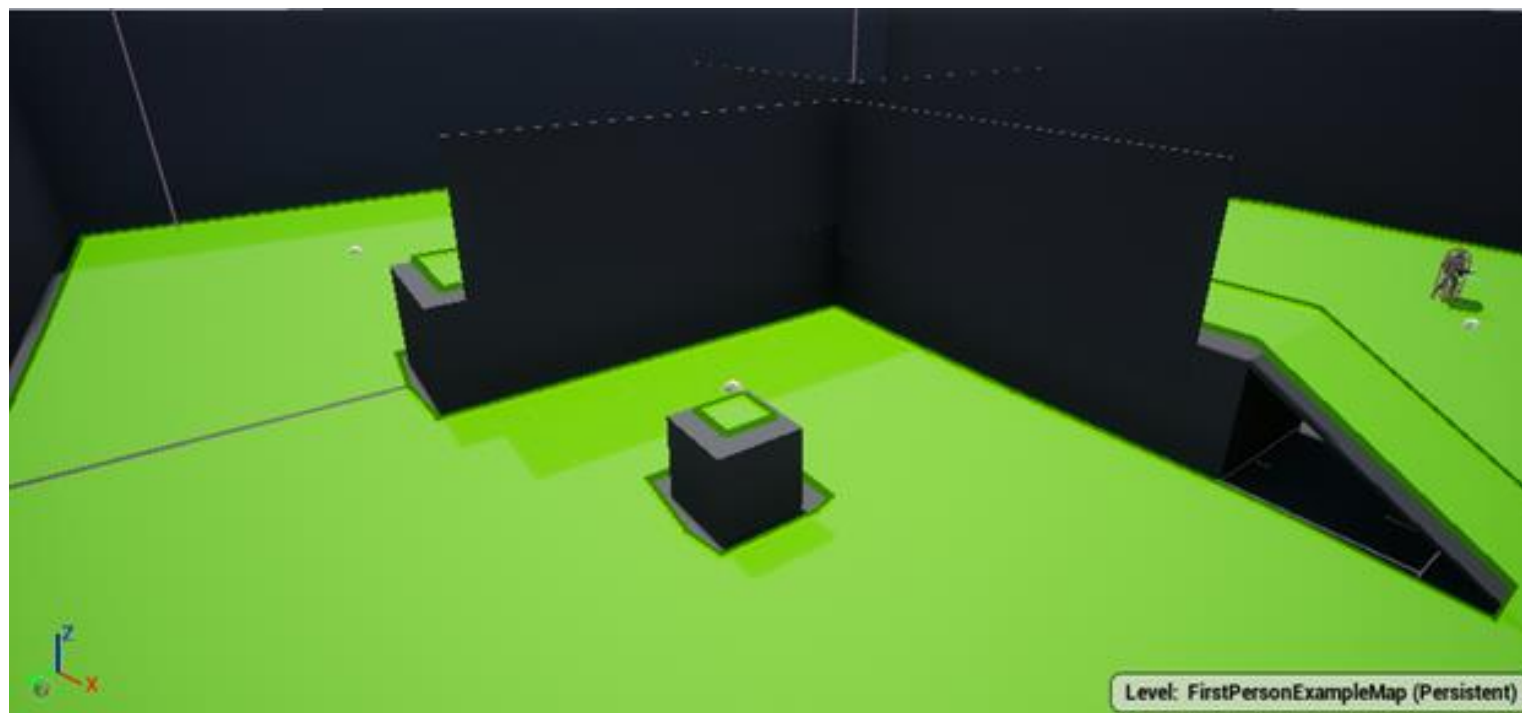
Использованные технологии



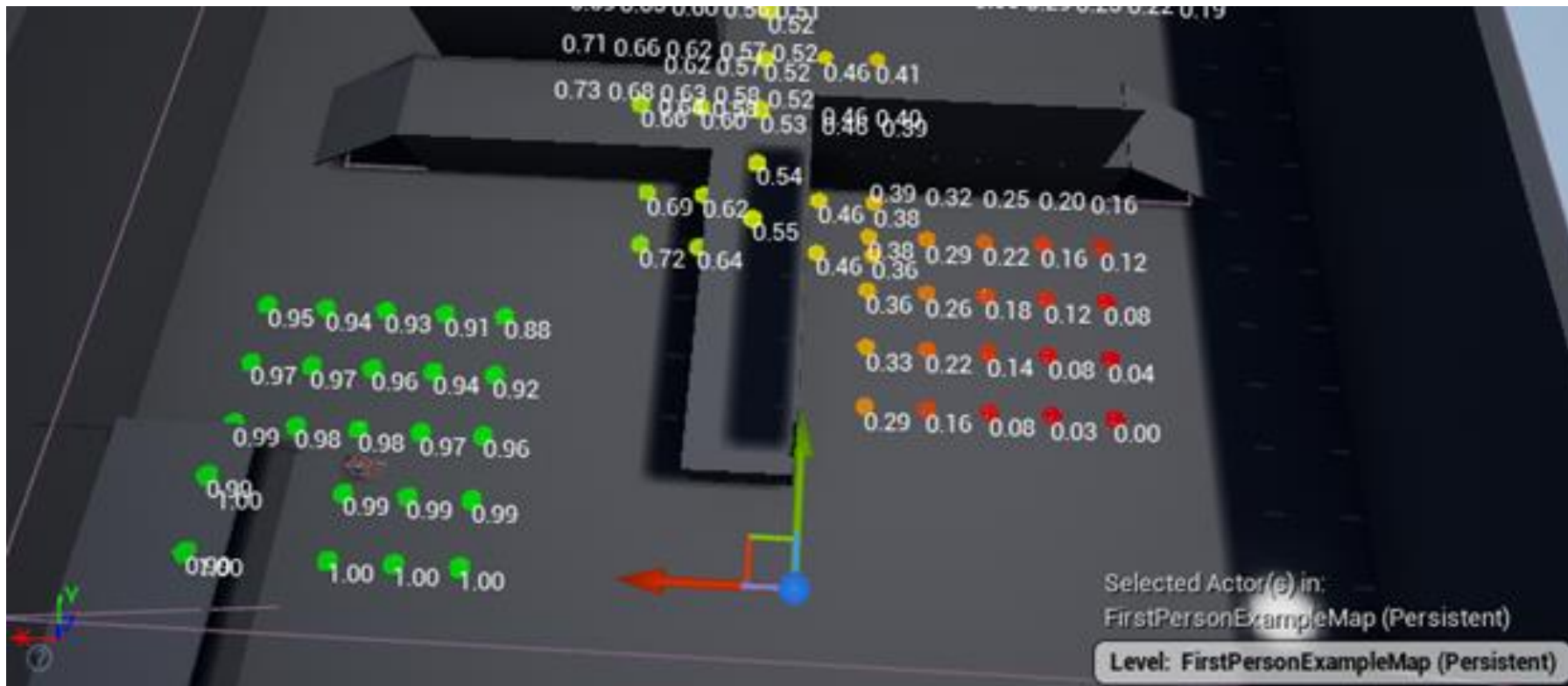
Алгоритм поиска пути дрона



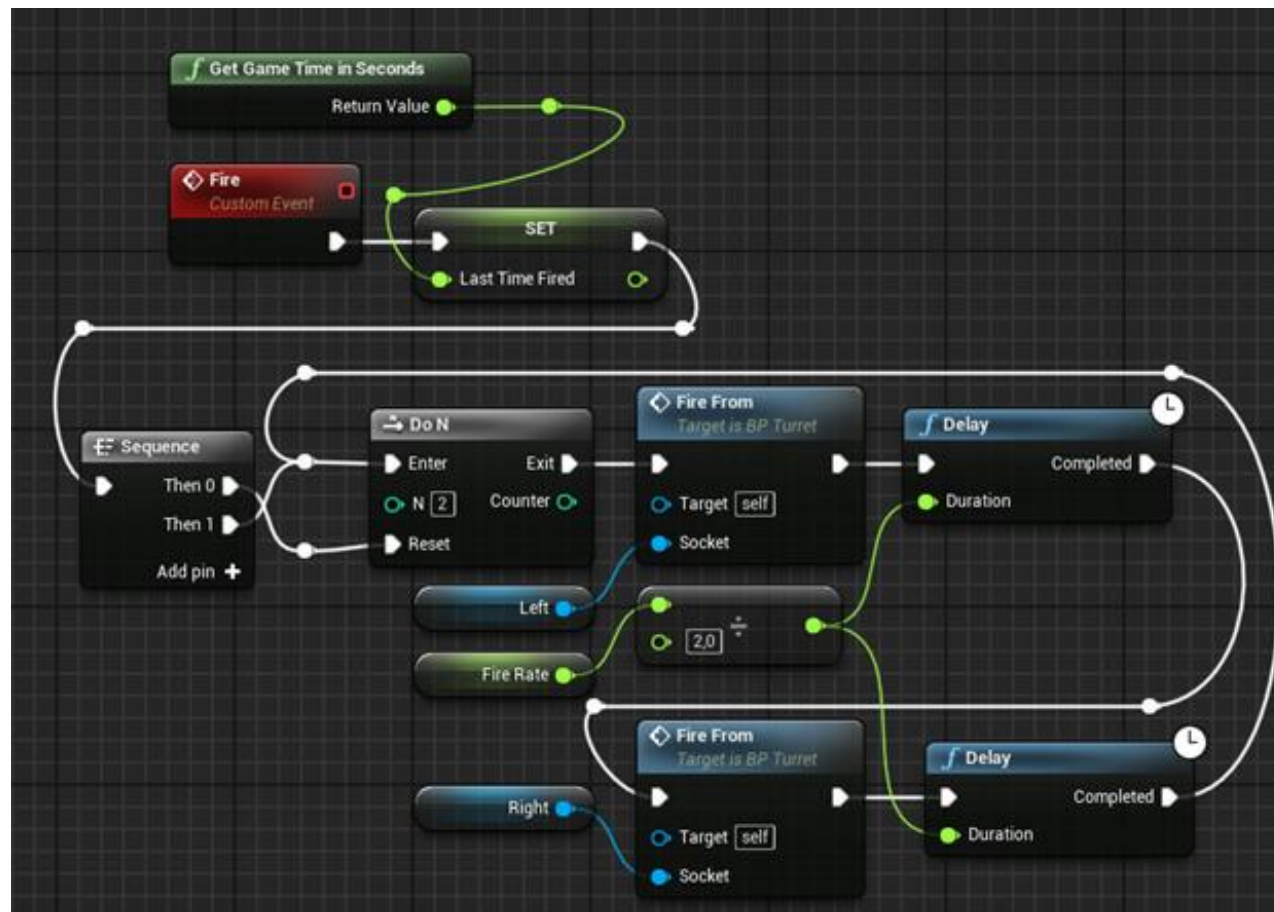
Алгоритм поиска пути бота



Environment Query System



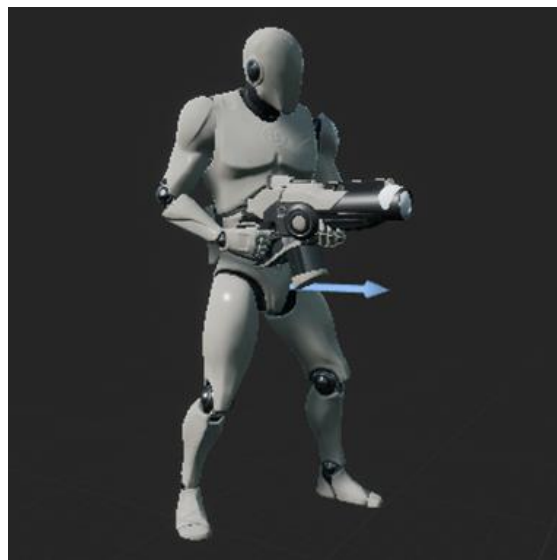
Работа с BluePrint



Объекты, реализующие алгоритмы ИИ



Дрон



Бот



Турель

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!

