UE中有许多AI工具

行为树：控制AI行为

场景查询系统EQS：让AI从周围的环境中收集数据，用一种智能的方式对其定位，并帮助他们做出关于他们应当前往哪里，以及他们周围有什么的判断。

感知系统：拥有视觉、听觉等

# AI行为树

我们首先实现一个功能：通过AI行为树和AI控制器让AI追逐玩家并在追上时尝试发起攻击，然后等待一下再次重复上述内容。

创建第三人称蓝图项目。