|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| група | студент | керівник |
| ІП-11 | Головня Олександр Ростиславович | Головченко Максим Миколайович |

### Тема

**Гра у жанрі Role-Playing-Game(RPG) на Unreal Engine з використанням ШІ**

### Проблема, що розглядається

Проблема, що розглядається, полягає у розробці гри у жанрі RPG з реалістичною графікою, цікавою механікою бою, відкритим світом та розумним ШІ, для цього використовуються можливості Unreal Engine 5.

### Мета

Мета цієї розробки - є розширення рамок використання поведінки ШІ в ігровому застосунку, що зробить геймплей більш захопливим і різноманітним. Для гравців – це можливість насолоджуватись грою, що в свою чергу призведе до створення спільноти навколо гри. А для новачків – можливість познайомитись з інді-розробкою ігор. Проєкт покликаний продемонструвати сучасні технології двигуна та показати, що здатен зробити лише один розробник.

Об'єкт дослідження: програмне забезпечення для створення 3D RPG-ігор із розвиненим штучним інтелектом

Предмет дослідження: процеси розроблення, модифікації, аналіз, впровадження та супроводження ігрового програмного забезпечення з акцентом на поведінку AI, покращення та підвищення інтерактивності ігрового світу.

### Задачі, що вирішуються в роботі

Задачі, що вирішуються (3-5 функціональних задач верхнього рівня):

* Реалізація інтелекту ворогів зі своїми особливостями поведінки.
* Реалізація ігрового інтерфейсу.
* Реалізація механік бою.
* Реалізація функціоналу інвентарю, квестів та ігрової взаємодії.
* Реалізація ігрових механік та інтерактивності

### Практичне значення

Запропонованопрограмне забезпечення у вигляді RPG-гри на Unreal Engine 5, що включає систему бойової механіки, прокачування персонажа, діалогову систему та інтерактивний відкритий світ для таких потенційних користувачів, як-от:

* Ігрові студії, що спеціалізуються на розробці Game-проєктів
* Незалежні розробники та інді-команди
* Геймери, які цікавляться певним жанром ігор