

プラチナゲームズ株式会社 作品説明資料

PGナンバー j2i1001628

氏名 趙梓皓

作品タイトル AIのLSTM(Long short-term memory)

[1] : 制作に掛けた期間

8時間

[2] : 制作環境（制作に用いたツール, プログラミング言語, ゲームエンジン など）

Unity
ML-agents
C#

[3] : 制作に関わった人数と、それぞれの担当（ご自身を含んでください）

私だけ

[4] : 自分が担当した部分の詳細説明と、特に頑張ったところなどのアピールポイント

STMではAIが時系列の環境データを使って行動を決定しますが、環境にランダム性を持たせたる際に苦労しました。そして、AIがそれを感知して、赤の時赤の目標に行く決定と、緑の時は緑に行くの設定は苦労しました。

[5] : その他特記事項