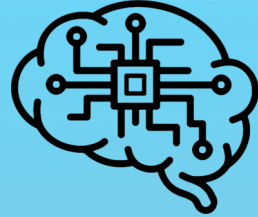


FACTSHEET



Team

- **Name:** Linus Griebisch
- **Studiengang:** Medieninformatik
- **Semester:** 7

Motivation/Problemstellung

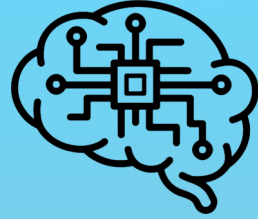
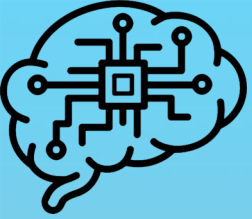
- **Ziel:** Verbesserung von Künstlicher Intelligenz in Spielen speziell für Kompetitive Spiele
- **Nutzen:** Funktioniert als “Menschlichere” KI in Spielen
- **Context:** Vorbereitung / Experiment für Bachelorarbeit in Folgesemestern



Umsetzung/Lösung

- Komplet in Unreal Engine programmiert





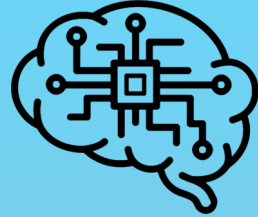
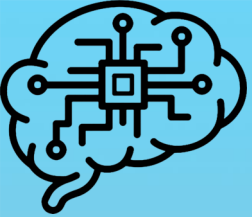
WAS IST ES?

- Künstliche Intelligenz
- Lernt von Menschen
- Keine neuronalen Netze
- Kopiert das Verhalten des Spielers
- Besonders geeignet für kompetitive Spiele
- Noch kaum genutzt im Gaming



Projektstand: Spieler Bewegungsverhalten kopiert





WARUM IST ES SO COOL?

Unglaublich viel Potential:

- Kann Reaktionszeiten haben
- Lernt Meta-Spielstiele, Strategien, etc
- Kann soziale Interaktionen lernen
- Kann gegen sich selbst spielen
- Kann weltbeste Spieler kopieren
- Ist der perfekte Trainingspartner
- ...



Zu viele Vorteile für drei Minuten :)

