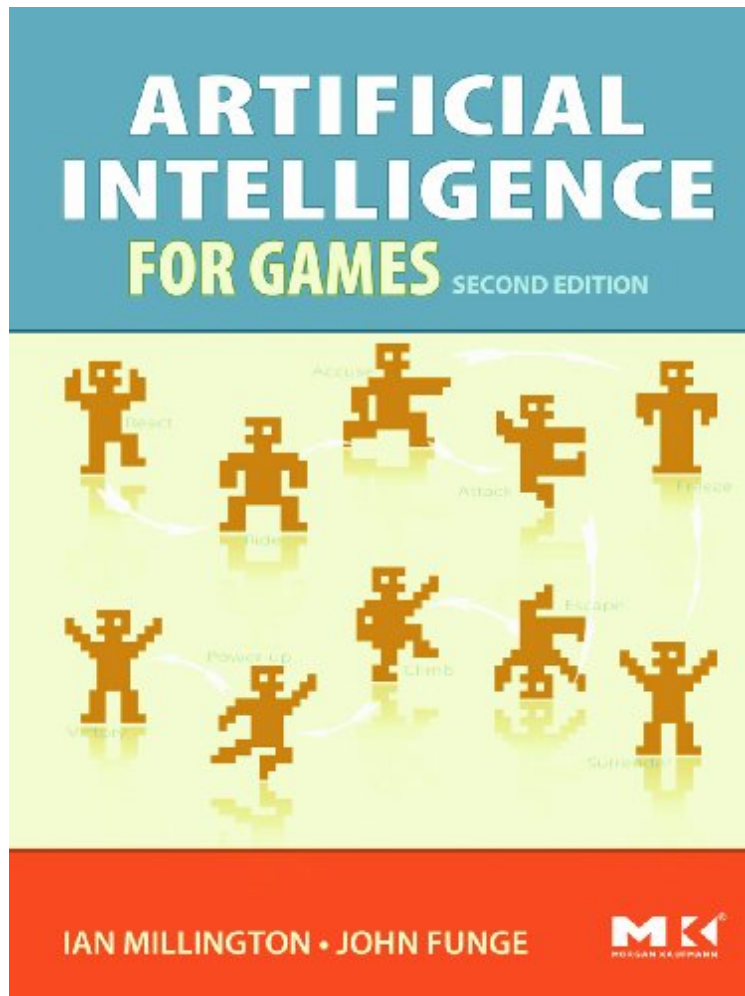


Artificial Intelligence for Games

Von Ian Millington, John Funge
audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



Produktinformation -Verkaufsrang: #219928 in eBooksVerffentlicht am: 2009-08-06Erscheinungsdatum:
2009-08-06File Name: B00AQNW0GI | File size: 40.Mb

Von Ian Millington, John Funge : Artificial Intelligence for Games before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Artificial Intelligence for Games:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Wertvollste Literatur meiner BachelorarbeitVon FahrradketteIm Rahmen meiner Bachelorarbeit ber neuronale Netze fr KI in Videospielen erflft dieses Buch das Aneignen smtlicher Grundlagen. Dadurch konnte ich in noch spezifischere Literatur eintauchen, die sonst so sehr schwer verdaulich gewesen wre.Smtliche KI Architekturen werden exzellent und beispielhaft veranschaulicht.Eines fehlt dem Buch jedoch. Dabei geht es um das tatschliche Implementieren einer KI. Die Architektur ist da, aber wie knnte ich die Aktionen und Attribute fr mein Spiel implementieren? Die Antwort darauf kann man nicht auf ein Allheilmittel herunterbrechen. Ein Beispiel wre vielleicht nicht verkehrt gewesen, reicht aber hier nicht zum Sternabzug.5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr guter Einstieg und

gutes Nachschlagewerk Von Uriel Ventris Das Buch ist und bleibt mein Lieblingsbuch über Artificial Intelligence. Es werden die meisten der üblichen Verfahren in pseudocode dargestellt. Alle Genres sind abgedeckt und ich konnte vieles bereits erfolgreich anwenden. Der Autor schreibt sehr anspruchsvoll, verliert jedoch nie den Praxisbezug. Im ganzen Buch wird streng zwischen Academic AI und Game AI unterschieden, was ein sehr guter Ansatz ist, da bei Games oft gilt, dass einfache Dinge oft besser aussehen als komplexe. Die Rechenzeit ist zudem ja auch noch ein Faktor. 5 Sterne von mir! 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Designmuster bis zum abwinken Von KSD Das Buch ist hervorragend für den Einstieg in die künstliche Intelligenz für Computerspiele geeignet. Die Design-Muster sind logisch geordnet und verständlich beschrieben, man sollte allerdings ein gewisses Grundverständnis von Aufwandsberechnung mitbringen und die eine oder andere Zeile Code geschrieben haben. Die eine oder andere Ausführung ist doch etwas lang geraten und verleitet dazu das Buch einen Tag weg zu legen, daher "nur" 4 Sterne.

Kurzbeschreibung Creating robust artificial intelligence is one of the greatest challenges for game developers, yet the commercial success of a game is often dependent upon the quality of the AI. In this book, Ian Millington brings extensive professional experience to the problem of improving the quality of AI in games. He describes numerous examples from real games and explores the underlying ideas through detailed case studies. He goes further to introduce many techniques little used by developers today. The book's associated web site contains a library of C++ source code and demonstration programs, and a complete commercial source code library of AI algorithms and techniques. "Artificial Intelligence for Games - 2nd edition" will be highly useful to academics teaching courses on game AI, in that it includes exercises with each chapter. It will also include new and expanded coverage of the following: AI-oriented gameplay; Behavior driven AI; Casual games (puzzle games). Pressestimmen "Ian Millington crosses the boundary between academic and professional game AI with his book Artificial Intelligence for Games. Most books either lack academic rigor or are rigorous with algorithms that won't work under the CPU constraints imposed by modern games. This book walks a line between the two and does it well. It explains algorithms rigorously while also discussing appropriate implementation details such as scheduling AI over time and using the right data structures. I will be using this book for my Game AI course." -Jessica D. Bayliss, Ph.D., Rochester Institute of Technology "This is the first serious attempt to create a comprehensive reference for all game AI practices, terminology, and know-how. Works like this are badly needed by the maturing video games industry. Systematic yet accessible, it is a must-have for any student or professional." -Marcin Chady, Ph.D., Radical Entertainment "This book promises to be the closest I've seen to what is needed in the field. I would highly recommend it for people in the industry." -John Laird, University of Michigan "Ian Millington's book is a comprehensive reference to the most widely used techniques in game AI today. Any game developer working on AI will learn something from this book, and game producers should make sure their AI programmers have a copy." -Dr. Ian Lane Davis, Mad Doc Software "Ian Millington's book is a comprehensive reference to the most widely used techniques in game AI today. Any game developer working on AI will learn something from this book, and game producers should make sure their AI programmers have a copy." -Dr. Ian Lane Davis, Mad Doc Software Kurzbeschreibung Creating robust artificial intelligence is one of the greatest challenges for game developers, yet the commercial success of a game is often dependent upon the quality of the AI. In this book, Ian Millington brings extensive professional experience to the problem of improving the quality of AI in games. He describes numerous examples from real games and explores the underlying ideas through detailed case studies. He goes further to introduce many techniques little used by developers today. The book's associated web site contains a library of C++ source code and demonstration programs, and a complete commercial source code library of AI algorithms and techniques. "Artificial Intelligence for Games - 2nd edition" will be highly useful to academics teaching courses on game AI, in that it includes exercises with each chapter. It will also include new and expanded coverage of the following: AI-oriented gameplay; Behavior driven AI; Casual games (puzzle games).