

innovation  
creativity  
experimentation

global game jam

<http://globalgamejam.org/>

# Life Game Shooter

<http://globalgamejam.org/2011/life-game-shooter>

<http://blogai.igda.jp/article/43115279.html?1296444692>

Youichiro Miyake

Twitter: @miyayou

**y.m.4160@gmail.com**

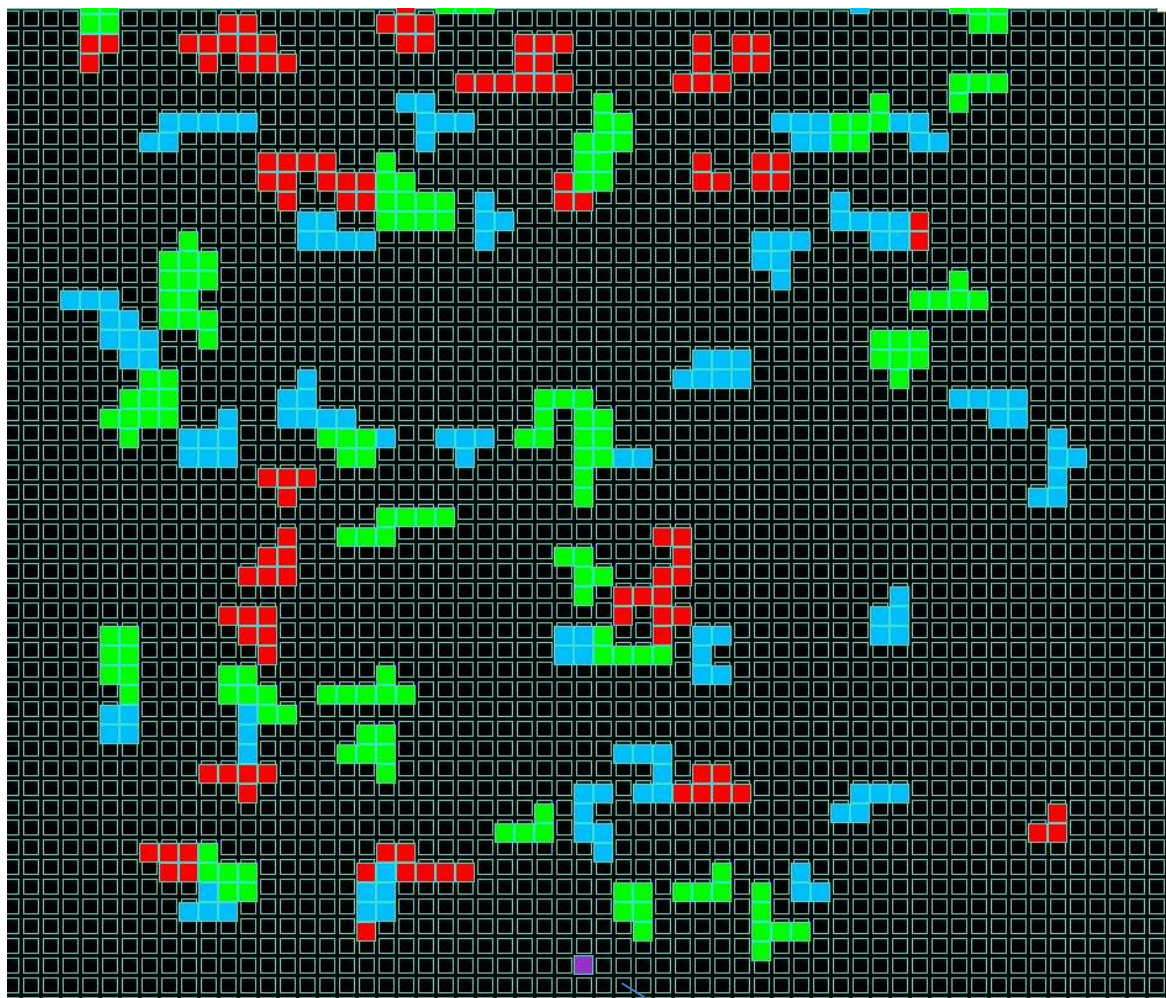
2011.1.29

# Contact Information

Youichiro Miyake

- Mail: y.m.4160@gmail.com
- Twitter: @miyayou
- Blog: <http://blogai.igda.jp>
- LinkedIn: <http://www.linkedin.com/in/miyayou>
- Facebook:  
<http://www.facebook.com/youichiro.miyake>

# ライフゲームをゲームとして体験する



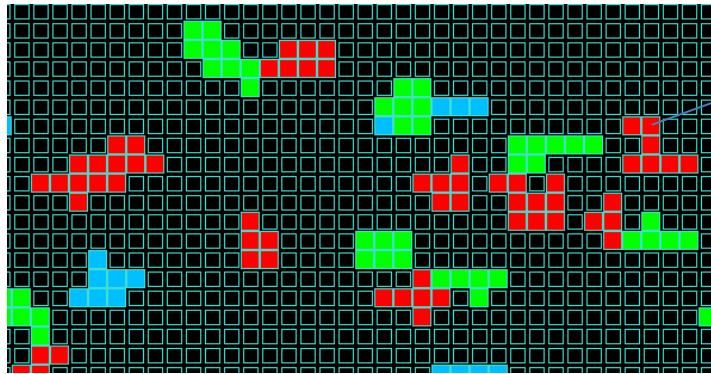
自機

自動生成(プロシージャル)



縦シューティング

# 遺伝的アルゴリズム

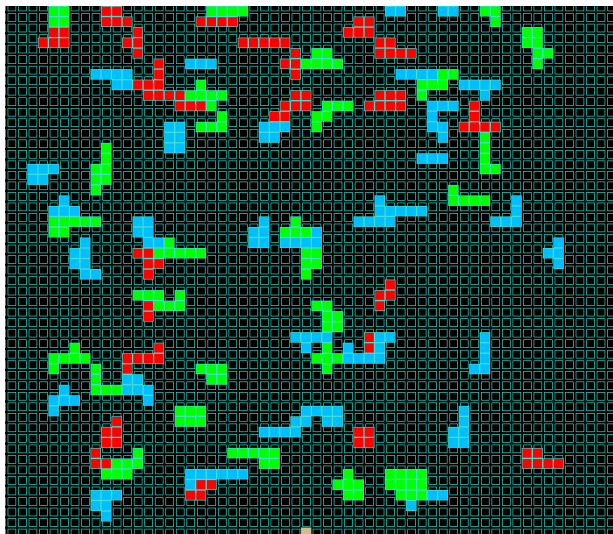


一つ一つのAIに、遺伝子(gene: 実数[128])

= 動きのパターンの軌道

強かった敵は配合してさらに強い敵を生成

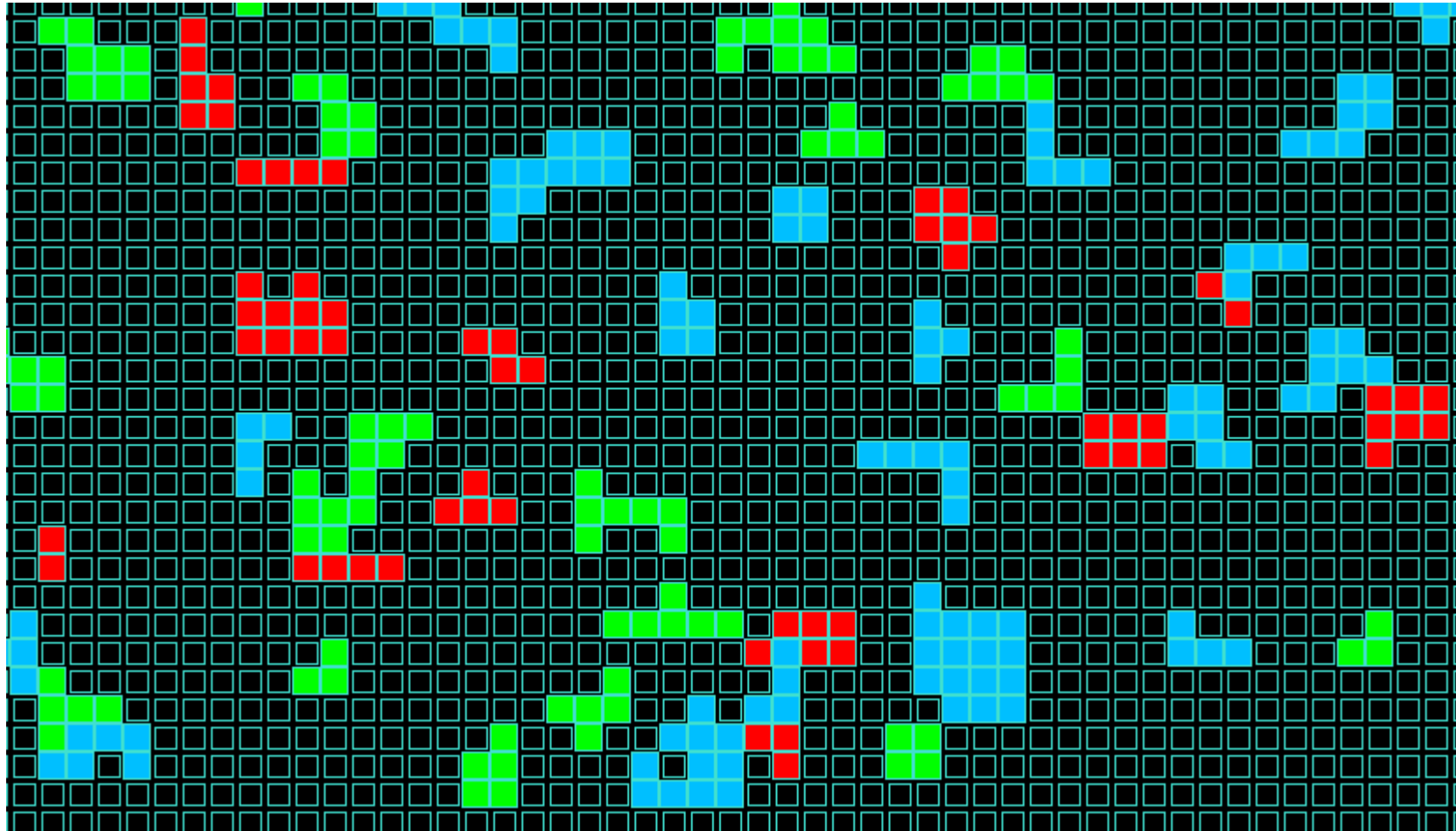
敵投入



敵アウトオブフレーム

遺伝的  
アルゴリズム  
(遺伝子の掛け合わせ  
から強い敵を生成)

# 融合・分離



同じ色同士は、くっついたり、離れたりする。

# 属性システム・弾システム



青い属性の時は、青いブロックにあたってもダメージはない。  
かつ、青い弾を放ち、赤、緑のブロックに通常より大きな威力。



赤い属性の時は、赤いブロックにあたってもダメージはない。  
かつ、赤い弾を放ち、青、緑のブロックに通常より大きな威力。



緑の属性の時は、緑のブロックにあたってもダメージはない。  
かつ、赤い弾を放ち、青、緑のブロックに通常より大きな威力。

# 実装予定

