

ゲームAI連続セミナー第3回 グループワークシート

グループ番号:

氏名:

「スーパーマリオブラザーズ(以下、SMB)」の1面について考えます。但し、1面であることは考慮せず、敵の立場で、全力でマリオ(ルイージ)を仕留めることを考えて下さい。SMBを論じる際の語彙については、Wikipedia 日本語版に準じて下さい。Wikipedia 日本語版によれば、1面に登場する敵は、クリボー、ノコノコ、パタパタ、パクションフラワー、です。

(1)「集団としての知能」の3つの技術を、クリボー、ノコノコ、パタパタ、パクションフラワーの挙動に採り入れるとします。どの技術を、どのように採り入れれば、うまくいきそうか、逆にマズそうか。メンバーの思いついたものを、いくつか挙げて下さい。(20分)

※1人2分以内で順に発言し、それを列挙する。特に思いつかない人はパスでよい

※議論は(2)で行うこと

うまくいきそう

マズそう

(2)先ほどの(1)の「うまくいきそう」から1つ選ぶ、もしくは、いくつかを組み合わせ、
「集団としての知能」を採り入れたSMBを1つ具体的に考えて下さい。レベルデザイン(マップ組み、キャラクタの能力のパラメータ変更)、キャラクタの知覚能力などは、必要に応じて、SMBのオリジナルから変更しても構いません。そして、そこで実現したいシナリオを明確にして下さい。(20分)

※「うまくいきそう」に挙げられたものの是非を議論して合意を形成して下さい。

(3)先ほどの(2)のシナリオを実現するために必要な、

(a)各敵は個としてどのような思考を持つべきか

(b)各敵は、他の敵とどのように連携を取ればよいか

(b-1) チーム内の構造を図示して下さい

(b-2) 伝え合う情報をわかりやすく図示して下さい

(b-3) コミュニケーションの仕方を定義して下さい

を考えて下さい。(20 分)

※事前資料を参考にして下さい

(4)先ほどの(3)の結果に基づき、SMB を頭の中でシミュレーションしてみます。予想される問題点が見つかったら、その解決方法を考えて下さい。(15 分)

(5)ここまで考えてきた SMB の開発のために、開発ラインにおけるワークフローを考えて下さい。(15 分)