

あなたのゲームとAIの相性診断

今、あなたの考えているゲームは、
はたしてAI（主にGA）と相性がいいのでしょうか？
診断してみましよう的AIとゲームの相性説明

質問項目

- Q1) 過程か結果か
- Q2) 個体か集団か
- Q3) 教えるか自習させるか
- Q4) 単純か複雑か
- Q5) 予定調和か予測不能か
- Q6) 正しいか面白いか
- Q7) 昆虫的か人間的か
- Q8) AIかそれ以外か
- Q9) 急いでかのんびりか
- Q10) 開発中かプレイ中か

Q1) 過程か結果か

あなたのゲームでは、キャラクターが行動や判断を学習していく際、
どちらかというと、
その過程がおもしろいと思いますか？
その結果がおもしろいと思いますか？

A1) 学習していく過程がおもしろい

A2) 学習の結果がおもしろい

A3) どちらともいえない

Q2) 個体か集団か

あなたのゲームでは、
1匹のキャラクターが主役ですか？
それとも集団の行動が主役ですか？

A1) 個体的行動が主体となる

A2) 集団的行動が主体となる

A3) どちらともいえない

Q3) 教えるか自習させるか

あなたのゲームでは、
プレイヤーがキャラクターに教えるのがおもしろいですか？
キャラクター自身が自分で覚えるのがおもしろいですか？

A1) プレイヤーが教えるのがおもしろい

A2) キャラクター自身が学習するのがおもしろい

A3) どちらともいえない

Q4) 単純か複雑か

あなたのゲームでは、
単純な行動、判断×いろいろなバリエーションが必要ですか？
1種（＝一連）の複雑な行動、判断が必要ですか？

A1) 単純な行動、判断×いろいろな種類

A2) 複雑な行動、判断×1種類

A3) どちらともいえない

Q5) 予定調和か予測不能か

あなたのゲームでは、
計算された道筋をたどることが楽しいですか？
意外な道筋をたどることが楽しいですか？

A1) 計算された道筋を通るのが楽しい

A2) 意外な道筋をたどるのが楽しい

A3) どちらともいえない

Q6) 正しいか面白いか

あなたのゲームでは、
正しい行動や判断をすることが大切ですか？
おもしろい行動や判断をすることが大切ですか？

A1) 正しい行動や判断をすることが大切

A2) おもしろい行動や判断をすることが大切

A3) どちらともいえない

Q7) 昆虫的か人間的か

あなたのゲームでは、
昆虫型の行動、判断が必要ですか？
人間型の行動、判断が必要ですか？

A1) 昆虫型の行動、判断

A2) 人間型の行動、判断

A3) どちらともいえない

Q8) AIかそれ以外か

あなたのゲームで求めている行動や判断は、
AI以外でも表現が可能そうですか？

A1) AI以外でも可能だと思う

A2) 可能とするアルゴリズムが見つからない

A3) どちらともいえない

Q9) 急いでかのんびりか

あなたのゲームで、キャラクターは、
急激に成長した方がいいですか？
ゆっくり成長してもよいですか？

A1) 急激に成長した方がいい

A2) ゆっくり成長するのがいい

A3) どちらともいえない

Q10) 開発中かプレイ中か

あなたは、どちらかというと、
ゲーム開発にAIを使いたいと思っ
ていますか？
ゲーム内でAIを使いたいと思っ
ていますか？

A1) ゲーム開発に使いたい

A2) ゲーム内に使いたい

A3) どちらともいえない

採点

Q1)	A1=3点	A2=1点	A3=0点
Q2)	A1=3点	A2=1点	A3=0点
Q3)	A1=1点	A2=3点	A3=0点
Q4)	A1=1点	A2=3点	A3=0点
Q5)	A1=1点	A2=3点	A3=0点
Q6)	A1=1点	A2=3点	A3=0点
Q7)	A1=2点	A2=3点	A3=0点
Q8)	A1=1点	A2=3点	A3=0点
Q9)	A1=1点	A2=3点	A3=0点
Q10)	A1=1点	A2=3点	A3=0点

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	合計
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>

あなたのゲームは、 はたしてAIと相性がいいのか 診断結果

25～30点 あなたのゲームには、AIを使うことが前提となっているようなゲームです

18～24点 AIを使うことで劇的な変化も期待できるんじゃないでしょうか

12～17点 将来的な投資と考えると、AIを使ってみるのもいいんじゃないでしょうか

6～11点 AIを使うにはそれなりの覚悟が必要。今一度、よく考えてみましょう

0～5点 AIが全てじゃないです。AIが万能でもないです。他の道を探しましょう

まとめ

長所

- 予定調和にならない
- 生き物的な行動、判断を表現できる
- プレイ・スタイル毎に違った結果が自然に得られる
- 膨大なデータ制作から開放される（ことも可能）
- 開発環境にも利用できる
- 開発者自体も楽しめる

短所

- 必ず正解に達するとは限らない
- 学習に時間がかかる場合がある
- メモリーと計算の負荷が高い
- デバッグがちょっと大変
- ゲーム的な制御が難しい