

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA

ZAVRŠNI RAD br. 731

Proceduralno generiranje niza povezanih prostoriya

Ana Marija Devčić

Zagreb, ožujak 2022.

*Umjesto ove stranice umetnite izvornik Vašeg rada.
Da bi ste uklonili ovu stranicu obrišite naredbu \izvornik.*

SADRŽAJ

1. Uvod	1
2. Zaključak	3
Literatura	4

1. Uvod

Proceduralna generacija se često primjenjuje u razvoju video igara zbog svoje nepredvidivosti. Jedna od njenih primjena je u generiranju nivoa, to jest prostorija i terena u kojima se igra odvija. Proceduralno generirani nivoi su česti u *roguelike* žanru igara, koji je karakterističan po tome da se može igrati beskonačno puno puta i igra je svaki put drugačija. Tradicionalno se u igrama nivoi stvaraju ručno, bili oni ručno nacrtani ili 3D modelirani. Ručno stvaranje nivoa ipak ima neke prednosti prema proceduralnoj generaciji te se stoga još uvijek koristi.

Za levele je bitno da ne budu monotoni kako igraču ne bi bili dosadni. Pri ručnom izrađivanju nivoa dizajner zna kako ga učiniti zanimljivim. Moglo bi se reći da je *level design* umjetnost sama po sebi. Proceduralna generacija, s druge strane, često dovodi do monotonije i toga da sve izgleda nasumično razbacano, zato što i jest. Potrebno je naći neki balans između efikasnosti i ponovne uporabljivosti proceduralne generacije te prirodnosti i umjetničke vrijednosti ručno dizajniranih nivoa. Kako bi se postiglo prirodno generiranje nivoa potrebno je proučiti postojeće tehnike proceduralne generacije te ih primijeniti na vlastito rješenje. Za testiranje će biti potrebno implementirati nekoliko parametara koji utječu na generaciju levela kako bi se mogli usporediti, te kako bi se moglo procijeniti što daje najbolje rezultate.

2. Zaključak

Zaključak.

LITERATURA

Proceduralno generiranje niza povezanih prostorija

Sažetak

Sažetak na hrvatskom jeziku.

Ključne riječi: Ključne riječi, odvojene zarezima.

Title

Abstract

Abstract.

Keywords: Keywords.