

遊戲引擎簡易開發之擴增實境一致性架構

鄭武堯 蘇乙軒 世新大學資管系

摘 要

在智慧型手機越來越普及的情況下，相關的應用服務也越來越多，而其中一項熱門的應用服務就是擴增實境。而在遊戲引擎裡，遊戲引擎皆以開發遊戲為主，並未支援行動裝置應用開發。如果開發者欲開發擴增實境遊戲或相關應用，就必須自行將遊戲引擎與市面上提供的擴增實境工具包做連接，並建置相關行動裝置環境，進而完成整個應用程式。在這樣的過程中，由於兩者開發環境不相同，使得開發者在開發上必須熟悉不同的工作介面或程式語言來撰寫程式，完成後的個別程式還必須自行加以整合與連接，造成開發上花費大量的時間也使得開發門檻相對提高。許多入門開發者在設計應用就已經感到相當困難，如果還需要熟悉行動裝置的開發與連接程式，往往這些入門開發者便已放棄。針對此點，本研究提出一套簡易開發架構，使兩者環境整合，應用開發者不需要再去煩惱兩者之間的环境與程式語言溝通。透過引擎內部自行進行連接與轉換，使開發環境一致，讓開發者可以更容易上手，同時省去大量開發時間。並更進一步的使用資料驅動的方式，以參數的形式讓開發者可以更輕易的調整並設計擴增實境的應用服務。架構上除了提供資料驅動參數外，也預留了彈性機制讓應用開發者能做出其他進階變化。透過此一架構整合，將有效降低開發的複雜度與門檻，讓開發者能花更多時間在設計其擴增實境服務上，進而提升開發成果的品質，創造更良好的遊戲或應用服務。

關鍵字：遊戲引擎、擴增實境