

عنوان مقاله:

استفاده از الگوریتم راهزن چند مسلح برای تعیین رنگ پس زمینه بازی های رایانه ای

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

زهرا امیری - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته تولید بازیهای رایانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

یونس سخاوت - استادیار و عضو هیات علمی دانشکده چندیارسازهای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

طراحان بازیهای رایانه‌ای همیشه به دنبال راههایی هستند که بتوانند ترجیحات و تمایلات مخاطبان را شناسایی کرده و بازیهای طراحی کنند که آنها را هرچه بیشتر جذب نمایند. هر بازی رایانه‌ای متغیرهای زیادی دارد که میتواند برای جذب مخاطب و ارتقای بازی مقاردهی شود. در این مقاله، رنگ پسزمینه بازی بهعنوان متغیر تاثیر گذار در جذابیت بازی مورد توجه قرار گرفته و از روش راهزن چند مسلح (Multi-Arm Bandit) برای تعیین مقدار این متغیر استفاده شده است. هدف از این مقاله بررسی این موضوع است که آیا روش راهزن چند مسلح میتواند برای تعیین خودکار رنگ پسزمینه بازی متناسب با عملکرد و علایق بازیکن استفاده شود. برای پیادهسازی روش راهزن چند مسلح از الگوریتم epsilon-greedy استفاده شده است. بررسی صحت و کارایی الگوریتم پیاده شده، از طریق یک مطالعه کاربری انجام گرفته است. نتایج حاصل از این مطالعه حاکی از آن است که در مقدار قابلیتوجهی از موارد روش راهزن چند مسلح رنگ مورد علاقه کاربر (بر اساس اظهار بازیکن قبل از انجام بازی) را بهعنوان رنگ پسزمینه انتخاب کرده است که نشان از پتانسیل بالای این روش برای بهبود طراحی بازی و تعیین خودکار مقدار متغیرهای مختلف بازی دارد

کلمات کلیدی:

روش راهزن چند مسلح، رنگ پسزمینه بازی، طراحی بازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/600424>

