

## عنوان مقاله:

طراحی و ارایه مدل پویای تعامل اجتماعی در بازیهای رایانه‌ای سبک نقش آفرینی

## محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسندگان:

پریسا عبداللهی - پژوهشگر و دانشجوی چنדרساره ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

صمد روحی - عضو هیات علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

## خلاصه مقاله:

یکی از اصلی ترین چالش هایی که صنعت بازی های ویدیویی با آن مواجه است، زندگی بخ شیدن و قابل باور ساختن بازی، 1 کاراکتر بازیکن و غیر بازیکن ها (NPCs) می باشد. به منظور قابل باور ساختن کاراکترهای بازی، نه تنها نیاز به افزایش انیمیشن و تمهیدات گرافیکی می باشیم، بلکه به الگوی رفتاری مناسبی که شبیه رفتار در دنیای واقعی می باشد نیز نیازمندیم. از طرفی بازنمایی اح ساسات در بازی های رایانه‌ای سبب می شود بازیکن ارتباطی عاطفی با آواتار خود در محیط بازی ایجاد کرده و باعث بالا رفتن سطح غوطه وری بازیکن می شود. تحقیقات انجام گرفته در این زمینه نشان می دهند که اح ساسات نقش کلیدی در تعیین رفتار افراد دارند. به منظور بهبود در باور رفتار کاراکترهای بازیکن، در این مقاله با پیاده سازی محاسبه کمی سطح احساس و تاثیر شخصیت بر روی احساسات، رفتار مناسب کاراکتر بازیکن در قبال موقعیتی که در آن قرار گرفته شناسایی شده و در لحظه مناسب فراخوانی می شود. به منظور واقعیت‌تر شدن احساسات محاسبه شده در هر لحظه، تاثیر شخصیت بازیکن بر روی تحریک احساس مشخص و پس از بروزرسانی احساس جدید با توجه به روابط استفاده شده، رفتار مورد انتظار پیش بینی و اجرا می شود.

## کلمات کلیدی:

تعامل اجتماعی، بازنمایی احساس، بازیهای سبک نقش آفرینی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/600479>

