

عنوان مقاله:

مدلی برای کنترل پویای داستان بازی های رایانه ای بر اساس شخصیت بازیکن

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 5

نویسندگان:

شیوا ترک زبان - دانشجوی کارشناسی ارشد تولید بازی های رایانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

یونس سخاوت - استادیار و عضو هیئت علمی دانشکده چندرسانهای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

داستان سرایی نقش مهمی در زندگی انسان ایفا میکند. داستان سرایی تعاملی این فرصت را به شنوندگان میدهد تا به صورت فعال در داستانی که گفته میشود نقش داشته باشند. در داستان های تعاملی شخصیت بازیکن نیز میتواند بر روند پیشروی داستان موثر باشد. در بازی های رایانه ای باید انتخاب های متنوعی برای بازیکن در نظر گرفته شود تا آزادی عمل بازیکن بیشتر شده و چندین مسیر برای پیش روی داستان ممکن باشد. این مسیله که برای هر بازیکن کدام مسیر انتخاب شود میتواند به شخصیت بازیکن ارتباط داده شود؛ بنابراین مدل سازی شخصیت بازیکن میتواند در انتخاب مناسب ترین راه برای بازیکن مطلوب باشد. از سویی دیگر ظهور احتمالات در این انتخاب ها میتواند داستان بازی را واقعی تر و هیجان انگیزتر کند. در این مقاله، پیشنهادی برای مدلسازی بازیکن با استفاده از الگوریتم تکاملی و بر اساس شخصیت بازیکن ارائه شده است. این مدل باعث درک بیشتر بازیکن از تاثیر آن بر روایت داستان شده و بازیکن ارتباط عاطفی عمیق تری با داستان بازی پیدا میکند. آنچه ارائه شده تنها مدلی مفهومی برای کنترل پویای داستان بازی های رایانه ای بر اساس شخصیت بازیکن است که در تحقیقات آتی در یک نمونه بازی پیاده سازی خواهد شد.

کلمات کلیدی:

داستان سرایی تعاملی، مدل شخصیت بازیکن، بازی های رایانه ای

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/732290>

