

عنوان مقاله:

مروری بر تنظیم خودکار درجه سختی در بازی های کامپیوتری

محل انتشار:

کنگره ملی تحقیقات بنیادین در مهندسی کامپیوتر و فن اوری اطلاعات (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

علی خالقی - استادیار گروه مهندسی کامپیوتر، دانشگاه بین المللی امام خمینی(ره)، قزوین، ایران

مهسا بهنام قادر - گروه مهندسی کامپیوتر نرمافزار، دانشکده فنی مهندسی، دانشگاه بین المللی امام خمینی(ره)، قزوین، ایران

هادی حیدر - گروه مهندسی کامپیوتر نرمافزار، دانشکده فنی مهندسی، دانشگاه بین المللی امام خمینی(ره)، قزوین، ایران

خلاصه مقاله:

افراد مبتلا به اختلالات علوم شناختی از درمان گریزان هستند و همچنین انگیزه و اعتماد به نفس کمتری نسبت به سایرین دارند. بازیگونه سازی مداخلات درمانی می تواند تاثیر بسزایی در توانبخشی افراد مبتلا به بیماری های علوم شناختی و همچنین افزایش انگیزه آنها داشته باشد. در این مقاله به مروری بر روش های تنظیم خودکار سختی بازی می پردازیم به عبارتی این روش ویژگی های بازی، رفتارها، و سناریوها را به صورت بلادرنگ بسته به مهارت بازیکن به طور خودکار تغییر می دهد به طوری که زمانی که بازی بسیار ساده است بازیکن احساس خستگی نمی کند یا وقتی که بسیار دشوار است ناامید نمی شود. هدف دیدیای این است که بازیکن را تا انتهای بازی مجذوب کند و به او حس مشوقی بدهد درحالی که در بازی های معمولی، سطح سختی در طول بازی به صورت خطی یا گام به گام افزایش می یابد.

کلمات کلیدی:

تنظیم خودکار سختی بازی، روش های احتمالی، اسکریپتینگ پویا، یادگیری تقویتی، الگوریتم ژنتیک.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/924631>

