禪

[redacted]

[redacted]

[redacted]

[redacted] Forza [redacted] Motorsport 5 [redacted]

[redacted]

"Built-in" AI Behaviour Development Tool
Drivatar Learning System
Drivatar Racing Line Behaviour Model
Vehicle Interaction and Race Strategy
Controller
Recorded Player Driving
Car Behaviour
Drivatar AI Driving

[redacted]

Turn 10 Studios, the creator of the Forza Motorsport series, has announced a new feature called Drivatar. Drivatar is a driving avatar that can learn how you drive and then race against your friends online. It's a neural network that can learn from your driving data and then create a virtual version of you that can race against other players.

Turn 10 Studios, the creator of the Forza Motorsport series, has announced a new feature called Drivatar. Drivatar is a driving avatar that can learn how you drive and then race against your friends online. It's a neural network that can learn from your driving data and then create a virtual version of you that can race against other players.

Turn 10 Studios Announces Drivatar

Turn 10 Studios, the creator of the Forza Motorsport series, has announced a new feature called Drivatar. Drivatar is a driving avatar that can learn how you drive and then race against your friends online. It's a neural network that can learn from your driving data and then create a virtual version of you that can race against other players.

Turn 10 Studios, the creator of the Forza Motorsport series, has announced a new feature called Drivatar. Drivatar is a driving avatar that can learn how you drive and then race against your friends online. It's a neural network that can learn from your driving data and then create a virtual version of you that can race against other players.

پیش توسعه داده است و سیستم درایواتار برای نخستین بار در استودیوی تحقیقاتی این شرکت در کمبریج انگلستان متولد شد . در واقع، روشی بود تا به رقبای کامپیوتری آموزش داده شود از رفتار بازیکنان واقعی تقلید کنند . در نسخه اولیه بازی فورزا استفاده محدودی از این فناوری شد . در این بازی، بازیکنان نمی‌توانستند درایواتار همدیگر را ببینند یا با آن مسابقه دهند . این فناوری پیشرفت کرد و در سال گذشته Turn 10 برای بازی فورزا 5 یک سیستم درایواتار مبتنی بر کلاود کاملاً جدید را معرفی و با این کار ثابت کرد، یک بازی مبتنی بر درایواتار می‌تواند بسیار سرگرم‌کننده‌تر و جذابتر از بازی‌های مبتنی بر هوش مصنوعی سنتی باشد. طبیعت و ویژگی‌های بازی Forza Horizon 2 این فناوری را جذابتر هم می‌کند . در فورزا 5، سیستم درایواتار از مزایای رایانش ابری در Xbox Live به‌خوبی استفاده کرد . این سیستم داده‌ها را از بازیکنان انسانی جمع‌آوری می‌کند و نتیجه تحلیل و آموزش‌ها را به‌منظور ایجاد رقابتی بسیار واقعی، به یک کنترل‌کننده مجازی اعمال می‌کند . نتیجه استفاده از چنین سیستمی، نوع ویژه‌ای از هوش مصنوعی است که بسیار متفاوت از هوش مصنوعی به‌کاررفته در ساخت رقبای سایر بازی‌های مسابقه‌ای است. با استفاده از توان اکس‌باکس وان در پردازش هوش مصنوعی رقبا در کلاود، رقبای دیجیتال با مشاهده صاحبان خود و عملکرد سیستم، با تجزیه و تحلیل کلیت جامعه رانندگان موجود در بازی یاد می‌گیرند چطور رانندگی کنند . علاوه بر این، بازی فورزا 5 می‌توانست داده‌ها را از هر بازیکنی که به‌طور تکنفره با یک کنسول متصل به اینترنت بازی می‌کرد، ردیابی کند و به‌اشتراک گذارد . در بازی هورایزن 2، بازیکنان می‌توانند هر جا که بخواهند رانندگی کنند . کاربر این امکان را دارد که به گونه‌های مختلفی رانندگی کند . به‌طور مثال، در فورزا 5 رانندگی در خارج از مسیر جریمه‌های سنگینی داشت، اما در نسخه جدید، بازیکن آزادی عمل بیشتری دارد .

درایواتارهای این بازی در مقایسه با فورزا 5 اکنون می‌توانند مثل صاحبان خود از جاده خارج شوند یا میانبرهایی بزنند تا سریع‌تر از سایر رقبا به خط پایان برسند . رفتار درایواتارهای رقیب پیش‌بینی‌ناپذیر است . البته Turn 10 می‌تواند کد بازی را برای متوقف کردن یک رفتار آزاردهنده خاص تغییر دهد . استفاد از درایواتار در فورزا 5 سبب شد تا گروه سازنده نسخه جدید به‌راحتی بتوانند از این سیستم در این نسخه هم استفاده کنند . به محض اینکه این سیستم برای هورایزن فعال شد و درایواتارها آموزش داده شدند، تغییر محسوسی در رفتار رقبا قابل مشاهده بود و رقابت‌ها به‌طور محسوسی زنده‌تر شد. لازم بود تا این سیستم برای عملکرد صحیح در محیط باز این بازی بهبود یابد . بعد از ایجاد این بهبودها بود که درایواتارها در نسخه جدید توانستند در خارج از جاده هم بازی کنند و میانبر بزنند . به گفته مت کراون مهندس ارشد شرکت Playground: «نخستین باری که یک درایواتار را دیدم که از جاده خارج شد و به رقابت پرداخت، بسیار لحظه هیجان‌انگیزی برای من بود .»

آینده‌های با رقبای ابری

فناوری که در درایواتار استفاده شده است، می‌توان در سایر بازی‌ها نیز اعمال کرد . به‌عنوان مثال، در یک بازی چندنفره آنلاین (تیراندازی اول شخص نظیر ندای وظیفه) برخی بازیکنان سبک بازی بکش و فرار کن را دوست دارند و هر کس که سر راهشان باشد می‌کشند. برخی هم دوست دارند جایی پنهان شوند و از طریق تک‌تیراندازی به بازی بپردازند . این‌ها سبک‌های مختلفی است که می‌توان در چنین بازی در پیش گرفت و استفاده از آنها به سلیقه افراد بستگی دارد .

یک بازی نظیر ندای وظیفه هم میتواند از مزایای نسخههای دیجیتال بازیکنان استفاده کند . در صورت استفاده از چنین قابلیتی، میتوان انتظار داشت در بازی با رقبای دیجیتالی روبهرو شویم که رفتارهای پیشبینیناپذیر و واقعیتری از خود بروز میدهند . رقبایی که بهجای برنامهریزی شدن و استفاده از رفتارهای از پیش تعیین شده، واکنشها و تصمیمات را بر اساس آنچه از بازیکنهای واقعی یاد گرفتهاند،

انتخاب میکنند و بهکار میبندند . در این صورت، بازیکنی که فرصت آنلاین شدن را ندارد، میتواند با خیال راحت به کارهای روزمرهاش برسد؛ زیرا مطمئن است نسخه دیجیتال وی کارش را بهخوبی بلد است و بازی را پیش خواهد برد .

منابع :
1 و 2 و 3 و 4

نویسنده :
مهدی صنعتجو
دسته بندی:
هنر و سرگرمی
تاریخ انتشار :
17:20 - 17/12/1393
برچسب:
Froza - درایواتار در بازی فورزا - بازی فورزا

□□□□□ منبع :https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/388