

# DATORSPĒĻU KARŠU ĢENERĒŠANA

## Pētījuma mērķis

Salīdzināt vecākas paaudzes un jaunākas paaudzes spēļu kartes, lai noskaidrotu svarīgākās veiksmīgas un kvalitatīvas datorspēles kartes īpašības.

## Pētījuma problēma

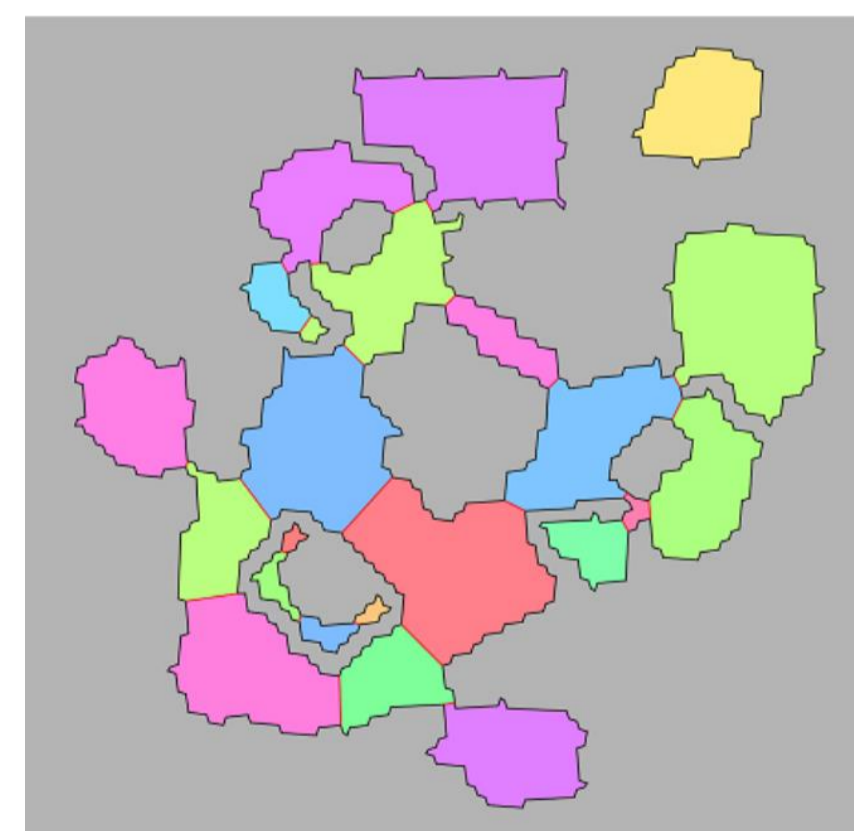
Datorspēles kartes radīšana ir laika un resursu ietilpīga. Procedurālā satura ģenerēšana (PCG) paātrina un dod finansiālu ietaupījumu šajā spēles izveides posmā. Ir ļoti svarīgi definēt nosacījumus PCG algoritmam. Gudrs un izdevies PCG algoritms var atrisināt labas spēļu kartes izveides problēmu.

## Teorētiskās daļas izpēte

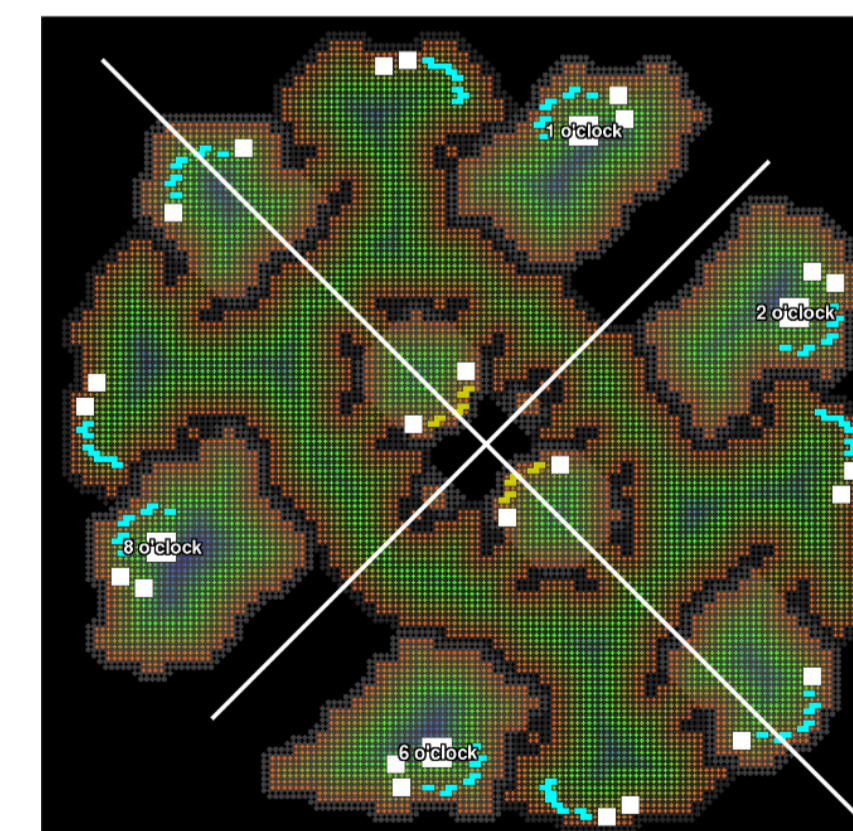
Pētījuma fokusā tika izvirzīts kartes līdzsvara aspekts. Tika konstatēti svarīgākie ierobežojumi, kas garantē ikvienam spēlētājam ar vienādām prasmēm vienādu iespēju uzvarēt spēlē kopumā vai tās atsevišķā turnīrā.

## Secinājumi

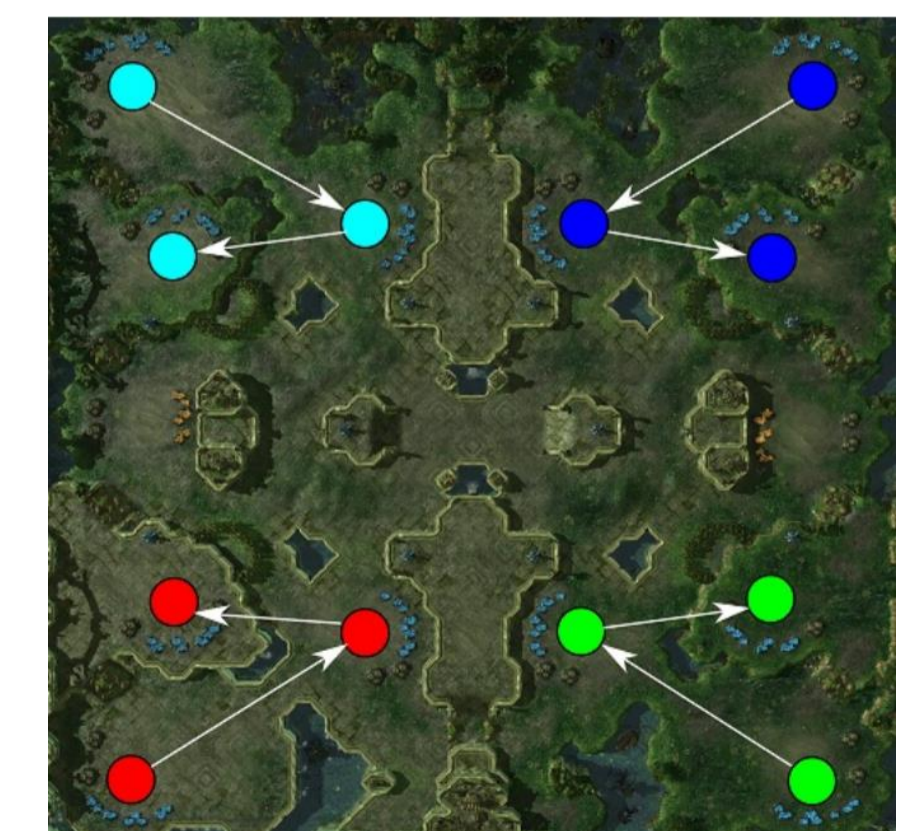
Pētījumā iegūtie analītiskie dati ir ļāvuši noteikt PCG metodes svarīgākos paņēmienus, ar kuru palīdzību ir iespējams kvalitatīvi definēt ierobežojumus līdzsvarotas spēles kartes izveidei. Turpmāk šo metodi varēs vēl veiksmīgāk pielietot *Heroes of Might and Magic III* kartes izveidē.



Attēls Nr.1: Kartes reģionu



Attēls Nr.2: Kartes simetrija



Attēls Nr.3: Attīstības punkti