

2.4.3. Genérico versus adaptável

Se o conteúdo do jogo, ao ser gerado, não leva em consideração o comportamento do jogador, pode-se dizer que foi proveniente de um PCG genérico. Do contrário, ele é adaptável. É importante ressaltar que a adaptabilidade de um sistema PCG pode ter implicações grandes no campo de interação humano-computador (IHC).

2.4.4. Seeds aleatórios versus vetor de parâmetros

Um seed é uma sequência de números semi aleatórios usados como valor de entrada ou saída de um algoritmo qualquer (podendo ou não ser um algoritmo PCG). É importante saber até que ponto o algoritmo gerador pode ser parametrizado. Quase todos os algoritmos PCG geram algum tipo de conteúdo “expandido”, baseado em um valor de input. A distinção entre os paradigmas ocorre na forma que o algoritmo recebe tal entrada, seja ele um valor seed semi aleatório ou um vetor multidimensional altamente parametrizado.

2.4.5. Geração automática versus autoria mista

O conceito de geração automática é proveniente da delegação da criação do conteúdo somente para o algoritmo PCG, tendo nenhuma ou pouquíssima interação humana. Já a autoria mista é a junção do processo de criação PCG com a intervenção significativa de designers humanos.

3. Conclusão

No Skype Translator, é perceptível a contribuição para o âmbito social como também a inclusão. É uma tecnologia que está em plena fase de amadurecimento, basta observar um dos seus maiores problemas que é mudar totalmente o sentido de uma frase quando o emissor não omite o som das palavras com certa exatidão. Talvez isso seja um grande obstáculo.

Já no Algoritmo Procedural, a retomada de interesse pelos PCG acarreta a necessidade de formas inovadoras de criação e elaboração de diversas técnicas. É possível que no futuro tenhamos jogos criados inteiramente por máquinas e algoritmos. As possibilidades e o potencial dos algoritmos procedural são quase imensuráveis. A abordagem desse mecanismo poderoso no desenvolvimento de jogos podendo até serem aliado a diversas áreas do conhecimento, como a matemática e até a biologia, Fractais, linguagens formais, educação, etc. Existem diversas outras técnicas de geração de conteúdo. A gama de aplicações das técnicas expostas é vasta.

Referências

- [1] Lewis, D. William. **Skype Translator: Breaking Down Language and Hearing Barriers**. Microsoft Research. One Microsoft Way. WA 98125.
- [2] Masipuu, Marit. **Translation crowdsourcing and user-translator motivation at Facebook and Skype**. Skype Technologies OÜ. Estonia.