

عنوان مقاله:

رابطه ی شخصیت پردازی و متحرک سازی در بازی های پلتفرم دوبعدی مطالعه موردی دو بازی در دهه ی نود میلادی

محل انتشار:

پنجمین کنفرانس بینالمللی بازیهای رایانه‌ای، فرصتها و چالشها (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

علیرضا لطفعلی خانی - دانشجوی کارشناسی ارشد انیمیشن

سید نجمالدین امیر شاهکرمی - عضو هیئت علمی دانشگاه تربیت مدرس استادیار

خلاصه مقاله:

بازی های پلتفرم platformer یا سکو-بازی دو بعدی یکی از زیرشاخه های بازی های آرکید arcade (مسابقه ای) است. پلتفرمها از همان ابتدای آغاز بازی های ویدئویی وجود داشتند، اما از اواخر دهه ی 80 میلادی هویت مستقل پیدا کردند و در دهه ی 90 به اوج خود رسیدند. یکی از مهمترین ویژگی های این ژانر وجود شخصیت اصلی هدایتگر بر روی صفحه ی نمایش است که باید از موانع پیش رویش عبور کند. این پرسش ها بر اهمیت عامل شخصیت در این ژانر بازی تمرکز دارند، شخصیت پردازی در این ژانر از چه اهمیتی برخوردار است متحرک سازی چه نقشی در شخصیت پردازی شخصیت در این نوع بازی دارد در این راستا پژوهش پیشرو با استفاده از مفهوم نظام تحلیل کارکرد گرایانه، دو نمونه موردی از بازی های پلتفرم (جیم، کرم خاکی و منطقه ی داستان مصور) ساخته شده در دهه ی نود میلادی را بررسی می کند. یافته ها نشان میدهند که رابطه ای معنادار میان انواع شخصیت پردازی و متحرک سازی وجود دارد که به تفکیک هر یک از دو بازی در این مقاله بدان ها اشاره شده است.

کلمات کلیدی:

بازی های پلتفرم دوبعدی، شخصیت پردازی، متحرک سازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1038060>

