

عنوان مقاله:

طراحی مدلی برای داستان سرایی پویا در بازی های رایانه ای

محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

شیوا ترک زبان - دانشجوی کارشناسی ارشد تولید بازی های رایانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

یونس سخاوت - استادیار و عضو هیئت علمی دانشکده چندرسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

یکی از تمایزات ما انسان ها با دیگر موجودات این کره خاکی توانایی داستان گویی گونه ی ما است. می توان ادعا کرد تنها محدودیت در داستان، تخیل پدید آورندگان آن است. تاکنون بازی های رایانه ای به عنوان فرمی از رسانه، راوی داستان ها بوده اند و با افزودن عنصر تعامل در عین حال که مخاطب را تحت تاثیر فضای داستان قرار می دهند، او را از توانایی اثرگذاری نیز بهره مند می کنند (1). مطالعات پیشین در زمینه روایت تعاملی اکثرا مبتنی بر شاخه ای بودن داستان، وجود انتخاب های متنوع برای بازیکن و یا مدل سازی شخصیت بازیکن می باشند و همچنان محتوای روایت توسط نویسنده بازی و از قبل تولید می شود. در این پژوهش سعی بر آن است که وجه دیگری از داستان گویی در بازی های رایانه ای مورد بررسی قرار گیرد و آن، تولید داستان بازی به صورت رویه ای است؛ به این معنا که بازی علاوه بر اینکه راوی داستان است خود پیشبرنده و مولد داستان نیز باشد و تا جای ممکن کمترین انرژی برای نویسندگی داستان توسط نویسنده بازی صورت پذیرد. در اینجا تلاش شده است تا الگویی ارائه شود که داستان بازی در طول روند بازی و توسط بازیکنان طرح می شود و در این میان از برنامه ریزی برای ایجاد موقعیت هایی که به شکل گیری داستان کمک می کنند استفاده شده است. خلق داستان در روند بازی و توسط بازیکنان تنوع بی شماری در داستان های ایجاد شده برای یک بازی به ارمغان می آورد و این شیوه سبب می شود با هر بار بازی، بازیکنان دنیایی برای خود بنیاد کنند که متفاوت از دیگر کاربران باشد.

کلمات کلیدی:

داستان سرایی پویا، داستان تعاملی، بازی های رایانه ای، تولید داستان رویه ای

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1038082>

