

عنوان مقاله:

نقدبازی رایانه ای پروانه : میراث نگهبانان نور

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

علی رازی زاده - دانشجوی دکتری حکمت هندی

بهروز مینایی - دانشیار دانشگاه علم و صنعت

خلاصه مقاله:

ظرفیت بازیهای رایانه ای به گونه ای است که میتوان میان کاربر و شخصیت درون بازی حس یگانگی ایجادنماید این ظرفیت که درعرصه مطالعات بازیهای رایانه ای به عنوان حس حضور مورد توجه قرارگرفته درصدد آن است که با دادن نقش فعالانه تری به کاربر درجهان بازی زمینه های لازم برای رسیدن به غایت بازیهای رایانه ای را که همان ایجاد یگانگی میان کاربر و شخصیت درون بازی است محقق سازد یکی ازراه های تحقق این هدف توجه به عناصر و مولفه های حس حضورمحیطی است که تلاش می کند با بهره وری ازقابلیت های فناوری روز زمینه ساز محیطی شود که کاربر بازیهای رایانه ای خود را حاضر در بازی و متعلق به محیط آن بداند ازاین رو این مقاله در پی آن است که ضمن معرفی مولفه های اصلی حس حضورمحیطی به تطبیق این مولفه ها بر بازی رایانه ای پروانه : میراث نگهبانان نور بپردازد بدین ساز پرسش مطرح شده آن است که آیا این بازی رایانه ای موفق به ایجادحس حضور محیطی برای کاربر شده است ؟ دربررسیهای اولیه این فرض پدیدار گشته که این بازی به دلیل ضعفدرانتخاب زاویه دید مناسب و همچنین کاربست منطقی نامناسب با محیط بازی که انسجام کلیت اثررا به چالش کشیده نتوانسته عناصرلازم برای ایجادحس حضور محیطی برای کاربر را بطور مناسب فراهم آورده آنها ا درکناریکدیگر قراردهد

کلمات کلیدی:

بازیهای رایانه ای ، حس حضور محیطی ، پروانه : میراث نگهبانان نور ، کاربر

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/457088>

