

عنوان مقاله:

بررسی راهکارهای افزایش لذت و اثربخشی بازی های رایانه ای

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

سجاد سمیعی زاده - دانشجوی کارشناسی ارشد مجازی رشته مهندسی نرم افزار دانشگاه علم و صنعت

بهروز مینایی بیدگلی - دکترای مهندسی و علوم کامپیوتر، دانشیار دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت

خلاصه مقاله:

در بیش از چهار دهه گذشته، بازیهای رایانه ای به عنوان شکل جدیدی از صنعت سرگرمی در دنیا به جهانیان معرفی شده است. امروزه صنعت بازیهای رایانه ای به عنوان رسانه ای قدرتمند و تعاملی، نقش مهمی در جهت تحقق اهداف فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی جوامع مختلف بازی میکند. شرکتها و استودیوهای بازی سازی هرکدام به دنبال سهم بزرگتری از این بازار رو به رشد هستند و در راه کسب مخاطبین بیشتر، از روشها و متدولوژیهای متنوعی برای افزایش بهبود کیفیت بازیهای رایانه ای تولیدشده، بهره میگیرند. هدف اصلی این مقاله دستیابی به مدلی در جهت بهبود کیفیت بازیهای رایانه ای، با تمرکز برافزایش لذت و اثربخشی است. هرچند بازیهای رایانه ای برافزایش هر چه بیشتر لذت بازیکنان متمرکز شدهاند، اما به طورکلی در بیشتر این بازیها، از روشها و متدولوژی مشخصی که به نظریه خاصی در حوزه سرگرمی وابسته باشد استفاده نمیشود. در این مقاله سعی شده تا با بهره گیری از مفاهیم نظریه جریان 3، شالوده علمی و نظری برای ایجاد یک مدل انتزاعی فراهم شود. با استفاده از این مدل امکان تفکیک ماژولها و ویژگیهای مناسب و نامناسب یک گیم پلی به صورت نظام مند فراهم میشود. همچنین کارهای ضروری برای تشخیص یک جریان مناسب در بازی بررسی خواهد شد.

کلمات کلیدی:

مدل هوشمند، نظریه جریان، لذت بخش، اثربخش

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696884>

