

والو: اگر هنگام استفاده از واقعیت مجازی دچار ناراحتی شدید، توسعه دهندگان را سرزنش کنید - دیجیاتو

شایان ضیایی | سه شنبه، ۰۷ مهر ۱۳۹۴

Chet Faliszek، یکی از کارکنان کمپانی والو، اعتقاد دارد که تکنولوژی واقعیت مجازی به خودی خود باعث بد شدن حال مصرف کننده نمی شود و باید توسعه دهندگان را به خاطر محتواهای فراهم شده سرزنش کرد.

او می گوید که به جای واقعیت مجازی، بازیکنان باید توسعه دهندگان را مقصر قلمداد کنند که با تصمیم گیری های غلط، تصاویر آزاردهنده در بازی های شان قرار می دهند و باعث ناراحتی مخاطبان می شوند.

با [دیجیاتو](#) همراه باشید.

او روز جمعه، در رویداد EGX امسال گفت: «ایده ی این که واقعیت مجازی، باعث بیمار شدن شخص می شود کاملا اشتباه است.»

مردم به نمایشگاه می آیند و حاضر به تجربه ی دموهای واقعیت مجازی نیستند، از هر گروه 10 نفره از مردم، همیشه یک نفر است که می گوید "من حالم بد خواهد شد، حالم بد خواهد شد، حاضر به انجام این کار نیستم." این نتیجه گیری یا براساس چیزی است که قبلا دیده اند و یا شنیده اند.

توسعه دهندگان را بابت این مسئله سرزنش کنید. آن ها نباید محتوایی تولید کنند که باعث ناراحتی مخاطبان شود.

این موضوع دیگر تقصیر سخت افزار نیست. این توسعه دهندگان هستند که با انتخاب های نادرست خود، به مخاطب آزار می رسانند. به آن ها بگویید که از این کارشان خشنود نیستید.

در حال حاضر، کمپانی والو با همراهی اچ تی سی، هدست واقعیت مجازی Vive را می سازد که قرار است با استفاده از تکنولوژی لایت هاوس، در یک فضای 5 در 5 متر، گیمر را سرگرم کند.

بنابه گفته های Faliszek، تکنولوژی لایت هاوس بسیار بهتر از تکنولوژی های به کار گرفته شده

برای هدست های پلی استیشن و آکیلس هستند؛ چرا که آن ها از سیستم کنترل سنتی پشتیبانی می کنند.

Faliszek می گوید که گیم پدها، بخشی از دلیل ناراحتی بازیکنان هستند چرا که با حرکت کردن شخص استفاده کننده، هم خوانی ندارند.

[دیجیاتو](#)