

ОТ ТАКСОНОМИЯТА НА БАРТЪЛ КЪМ АЛГОРИТМИЧНО ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ТИПА ИГРАЧ В ОБРАЗОВАТЕЛНИТЕ ИГРИ

Ивайло Иванов Буров

Шуменски университет "Епископ Константин Преславски"

Резюме: *Лидерите в игровата индустрия са достигнали висоти в похватите за задържането на играещия в тяхната игрова платформа, нещо което не може да се каже за дигиталните игри, насочени към обучението. В комерсиалните игрови продукти това се прави за популяризирането на играта, събиране на повече играещи, задържането им за по-дълго в игровите платформи, в много от които същевременно се предлагат за закупуване артефакти, оръжия и ресурси, помагачи за успешното приключване на мисията. За разлика от тези комерсиални игрови платформи, в дигиталните игри, насочени към обучението, основната цел е задържането на вниманието на обучаваания върху игрово базираното учебно съдържание. В настоящата статия се разглеждат похвати, използвани в комерсиалните игрови продукти, които могат да бъдат приложени при създаване на игрово съдържание за учебни цели.*

Ключови думи: *дигитални игри, образователни игри, таксономия на Бартъл, типове играчи.*

FROM BARTLE'S TAXONOMY TO ALGORITHMIC DETERMINATION OF PLAYER TYPE IN EDUCATIONAL GAMES

Ivailo Iv. Burov

Konstantin Preslavsky University of Shumen

Summary: *Leaders in the gaming industry have reached great heights in their understanding of player retention in their gaming platform, something that cannot be said for digital educational games. In commercial game products, this is done to promote the game, gather more players, keep them longer on the game platforms, many of which also offer for purchase artifacts, weapons and resources that help to complete the mission successfully. In contrast to these commercial game platforms, in learning-oriented digital games, the main goal is to keep the learner's attention on the game-based learning content. This article examines techniques used in commercial game products that can be applied when creating game content for educational purposes.*

Keywords: *digital games, educational games, Bartle's taxonomy, player types.*

Таксономията на Бартъл

Категоризирането на играчите и техните различни стилове на игра дава по-добра представа на създателите на видеоигри затова кой играе тяхната игра и какви психологически профили имат играчите.

Наличието на по-ясна картина за това какви типове играчи населяват определени игри и онлайн общности и включването на това като фактор в дизайна на играта е от решаващо значение в някои случаи. В зависимост от това какъв жанр игра разработва, различни ключовите аспекти се харесват на различни типове играчи. Това, което се харесва на даден тип играч, не би допаднало на много играчи от друг тип.

Произход на таксономията на Бартъл

Таксономията на Бартъл за типовете играчи е разработена през 1996 г. от Ричард Бартъл, британски писател, професор и изследовател на игри.

По-късно, около 2000 г., истинският тест е разработен от Ервин Андреасен и Брандън Дауни, на базата на играещи, които трябва да отговорят на набор от 30 произволни въпроса. Тези въпроси с бинарни отговори са оформени така, че да определят към кой от 4-те основни типа играчи се приближава отговарящия на въпросите.

Оригиналният сайт с теста вече не е достъпен, но някои алтернативи наподобяват теста достатъчно, за може да бъде определена игровата психология на участниците.

Според таксономията на Бартъл съществуват четири различни типа играчи:

- Социализатори.
- Изследователи.
- Постигащи.
- Убийци.

От психологията е известно, че няма строго фиксирани определени типове на поведение. Те могат да преливат от един към друг, да се променят във времето и да се основават на непредвидени фактори при извършване на изследването за определяне на типа. Това важи и за теста на Бартъл.

Постигащите

Постигащите, известни също като „Диамантите“, са играчи, които са изцяло посветени на постигането на впечатляващи игрални резултати. Това се проявява по различни начини:

В шутърите от първо лице може да е унищожаването на всеки играч от противниковия отбор.

В ролевите игри може да е спечелване на най-доброто оборудване или завършването на всички налични мисии.

Постигащите са силно мотивирани да изпълняват максимално дейностите в играта и отделят часове време, за да се подобрят и потенциално да извлекат максимума от всичко, заложено в хода на играта. Те се стремят да достигнат 100 процентово завършване на всички задачи и мисии. За постигащите игрите са предназначени да бъдат победени. Обикновено постигащите заемат челните места в игровите класации.

Игрите за един играч (single player games) могат да бъдат отличен избор за постиженията. В тези заглавия постигналите ще се опитат да завършат всяко търсене и ниво със 100% завършване. Това може да се отнася и за постиженията в играта. Поради такива причини, създателите на някои игри вмъкват уникални трофеи, посветени на играчи, които се стремят да спечелят всички трофеи в играта. Дори в някои игри съществува трофей за печелене на трофеи. Това е силна примамка за успешните играчи.

Постиженията и трофеите варират от простите, неизбежни, присъждани за напредване на игровия ход, до други, които изискват от играча да изпълнява предизвикателни и специфични задачи в играта.

При игрите за много играчи (multi-player games) трофеите за много играчи са благодатна почва за печелене на награди. Независимо дали става въпрос за MMORPG или шутър от първо лице, има много награди, титли, точки в играта, които са стимул за постигащия играч. Трофеите се отнасят и за мултиплейър игри, тъй като фактори като „резултат на играча“ (gamer score) могат да се използват за изтъкване на нечий постижения.

С игрите с множител е лесно да видите някои от типовете Bartle да се припокриват един с друг.

Изследователи

Изследователите са играчи, които навлизат дълбоко в света на играта. Те се наслаждават на фона, ерудицията и историята на дадена игра. Времето няма никаква стойност за тези играчи. Те обичат да се ровят в света на играта за ресурси, артефакти, тайни на играта и др. Изследователите са посветени на това да се запознаят с играта, знаейки всичко за игровата механика, историята и обкръжението. Тези играчи ценят свободата и изследването преди всичко.

Играта за един играч (single player game) е може би най-подходяща за този тип играч. В игра за един играч времевите ограничения и ограничения са по-леки, така че един изследовател може наистина да се потопи в света на играта. Този тип играчи нямат за цел да печелят много точки или опит в играта, така че повече игри с отворен свят с по-малко ограничения са по-скоро техни тип. Изследователите са склонни към игри с повече загадки за разрешаване, разкриване на мистерии или решаване на пъзели. Насочени са повече към пътуването, а не към завършека на играта.

При игрите за много играчи, в зависимост от жанра, изследователите може да не намерят много стойност в някои популярни игри. Ако това е игра, включваща светкавично бързи бойни кръгове и състезателна спортна игра, те вероятно няма да бъдат привлечени като участници. Тези играчи търсят съдържание, кореспондиращо на техния игрови опит. Те често се уморяват от определени видове игри и бързо се отказват от игра, ако започне да изглежда като работа, с която трябва да се ангажират. В мултиплейър игрите най-вероятно изследователят може да бъде намерен из далечните краища на картата на играта, понякога далеч от всички други геймъри.

Социализатори

Социализаторите, известни като „сърцата“, са играчи, които ценят общуването в играта. Независимо дали в парти чат онлайн или в MMORPG игри, те искат да бъдат включени в група или да отидат на приключения с приятели.

Игрите за един играч всъщност не позволяват много, ако изобщо има, общуване за този тип играчи. В много игри има неигрови персонажи, с които да си взаимодействат, но техният потенциал за общуване е минимален. Ролевите игри имат повече неигрови персонажи с по-задълбочен диалог, но дори и това не е достатъчно за този тип играчи.

При игрите за един играч социализаторите могат да бъдат привлечени от общността около играта. Игрите с големи общности могат да привлекат множество от социализатори.

Игрите за много играчи са зоната на комфорт на социализаторите. Мултиплейър игрите предлагат фантастично количество взаимодействие с други играчи.

Най-вероятно социализаторът може да бъде открит в таверна с негова гилдия или клан, където планират своите приключения.

Убийци

Убийците са играчите, които се присъединяват към мултиплейър игри, за да съсият изживяването на другите по безброй начини.

Това са играчи, които обичат да сеят хаос в игрите, убивайки противници с умения и безразсъдно изоставяне. Най-тежките типове играчи от този тип обичат да прекриват границите. Те се опитват да променят изживяването на играта за себе си и за другите играчи по случаен начин. Често те правят това чрез хакване, измама и др. техники.

Такива играчи често откриват „приятелска стрелба“, използват на грешки и проблеми и преди всичко са водени от лични желания.

Игрите за един играч се харесват на този тип играчи, но в такива игри има само ограничено количество хаос, който могат да причинят в рамките на играта. Поради тази причина „убийците“ процъфтяват в хаотичното взаимодействие между играчите онлайн игрите.

Мултиплейър игрите се харесват на този тип играчи, където възможностите за провокирането на хаос са много по-големи. От 4-те типа играчи, убийците са агенти-провокатори, които просто искат да гледат как светът на играта гори, да се смеят и наслаждават на промяната на изхода от играта, предизвикан от тях.

Плюсове и минуси при таксономията на Бартъл

Наличието на тест и таксономия, които определят в коя категория или спектър може да се впише играчът е предимство при игровата разработка, особено при избор на целевата група.

Трябва обаче да се отбележи, че Ричърд Бартъл разработва своята таксономия за базирани на текст MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) игри – масова мултиплейър онлайн ролева игра. Самият Бартъл подчертава, че таксономията на Бартъл трябва да се използва с повишено внимание по отношение на игри, които не са MMORPG.

Алгоритмично определяне на типа играч в хода на играта

Един от съществените недостатъци, възпрепятстващ прилагането на таксономията на Бартъл в игри, насочени към обучението е тестовото поднасяне на въпросите извън игровата платформа. Този начин на поднасяне на въпросите е удачен след разработката на играта, като подготовка за продължението и, но е лишен от смисъл преди и по време на разработката. Поради тази причина по-подходящо подходи се явява динамичното определяне на типа играч в хода на играта. Ако бъде възможно динамичното определяне на типа на играча, то в алгоритмите на образователната игра могат да бъдат заложени функционалности, кореспондиращи на конкретния тип играч. Например ако е определен тип „социализатор“, ще му се предложат повече диалози с неигрови персонажи, а ако е определен тип „изследовател“ – повече загадки за разрешаване. Ако типът на играча

клони към „убиец“, то срещу него могат да бъдат изпратени армии от вражески неигрови персонажи, преодоляването на които го води към успешното изпълнение на мисията.

Как обаче може да бъде определен типът на играча в хода на играта? Известно е, че големите разработчици в игровата индустрия имат свои решения, които не се споделят в публичното пространство. Тук ще бъдат споделени няколко предложения за подобен тип реализация:

1. Посредством диалози с играча и отговорите му.
2. Посредством действия на играча и изследване на изборите му.

Посредством диалози с играча и отговорите му

Може би най-достъпният начин е провеждането на диалог с играча в хода на играта. Диалогът може да бъде приложен чрез графичния интерфейс в началото на мисията или посредством взаимодействие с неигрови персонаж в самата мисия. На база на нелинеен разклонен диалог могат да бъдат зададени въпроси от таксономията на Бартъл и получени съответните отговори, посредством които може да се извърши определянето на типа на конкретния играч. Въпросите може да са явни или неявни. Явните въпроси са директен ориентир за предпочитанията на играча, а неявните са подходящи за избягване на неискрени отговори. Такъв тип въпрос може да бъде свързан и с избора на първоначална мисия, която трябва да бъде изпълнена от играча (да реши загадка, да открие артефакт или да преодолее враг).

Посредством действия на играча и изследване на изборите му

Една врата може да бъде отворена по различни начини – като бъде открит ключ за нея, или като се разбие. Ако и двата начина са достъпни и известни за играча, неговите избори на подобни решения са аргумент при определяне на типа му.

Понякога самото действие може да бъде аргумент за определяне на типа – например безразборна стрелба по обкръжението, играещият удря или рита неигрови персонаж, който е дошъл за разговор или диалог. Такива действия аргументират към играч тип „убиец“.

След определяне на типа на играча, в игровия дизайн трябва да се заложи функционалност за увеличаване или намаляване на количеството интерактивни диалози с неигрови персонажи, броя на враговете за преодоляване и количество предлагани загадки за разрешаване в кореспонденция на определения в хода на играта тип играч.

Литература:

Bartle R. (1996) Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs, <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Bartle Test: <http://matthewbarr.co.uk/bartle/>

*доц. д-р Ивайло Иванов Буров
Шуменски университет "Епископ Константин Преславски"
имейл: i.burov@shu.bg*