

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.itmo.ru/ru/2023/v8-i1/400>

Исследование влияния выбора игрового персонажа на пользователя в текстовых квестах

Ю. А. Засыпкина, А. А. Балканский

Университет ИТМО, Россия

lakywolf@mail.ru, aabalkanskii@itmo.ru

Аннотация. Авторы исследуют воздействие добавления функции выбора игрового персонажа на пользователя в текстовых квестах, являющихся одним из видов интерактивных текстовых игр (Interactive fiction). Жанр развивался самобытно, а потому не имеет свода правил, четко прописанных гайдлайнов, на основе которых можно было бы создавать свою игру, так как работать с пониманием структуры станет проще и приятнее, также будет легче проанализировать реакцию пользователей. До настоящего времени каждый представитель жанра создавался с нуля, что порой плохо влияло, как на скорость разработки, так и на конечный продукт. По-настоящему эффективной игра может быть только при должном проектировании и реализации. Но это слишком объемный пласт работы для одного исследования. Поэтому для работы был выделен такой элемент игры, как возможность выбора внешнего вида персонажа, так как игры данного жанра обычно предлагали фиксированного персонажа, в редких случаях с возможностью добавить ему украшения. Однако в других играх возможность выбора имела положительное влияние на пользователей. Поэтому возник вопрос — будет ли также и с текстовыми играми или предпочтительнее окажется фиксированный персонаж.

Ключевые слова: компьютерные игры, текстовые игры

1. Введение в предметную область

Сложно представить будущее человека, в котором нет интернета, цифровых носителей, безграничного доступа к информации и общению. В настоящее время практически любая сфера человеческой жизни имеет аналог в цифровой среде, что делает взаимодействие удобнее, доступнее и зачастую увлекательнее. А потому цифровизация затронула и литературу, которая выполняла в жизни человека роль учителя, наставника, порой друга и проводника. Однако с того момента, как людям стал доступен интернет, литература стала отходить на второй план, что заставило ее видоизменяться, искать новые подходы, чтобы привлечь внимание пользователей, купить их время и ресурсы. Однако все новое, как известно, зачастую является хорошо забытым старым [1, 2, 3]. Так литература и до своей цифровизации давала иллюзию погружения в пространство, созданное автором. Автор направлял сюжет, не давая читателю права выбора, но все же заставляя его «проживать» историю. Данный эффект связан с тем, что чтение — это не только развлечение или саморазвитие, но и творческий процесс, во время которого читатель

интерпретирует прочитанный текст через призму личного восприятия. А потому впечатление от прочитанного определяется творческой деятельностью самого читателя [1, 2, 4].

Как можно заметить, в данной системе читатель и автор занимают позиции ведомого и ведущего с фиксированной ролью. Первым этапом к видоизменению данной системы стали книжки-квесты для семейного досуга, основная идея которых заключалась в том, что после каждого значимого сюжетного поворота читателям предоставлялся выбор, каждый из которых отправлял на свою страницу. С развитием технологий подобные книги были перенесены в цифровой формат, что сделало их прохождение гораздо удобнее, а также породило целую отрасль сетевой литературы, а именно текстовые квесты [5, 7].

Текстовые квесты — один из жанров интерактивных текстовых игр (Interactive fiction, что дословно переводится как интерактивная художественная литература), возникший на основе «сетературы». «Сетевая литература», или «сетература» в свою очередь — понятие, введенное для «обозначения совокупности литературных произведений, основной средой существования которых является интернет» [6]. Свое основное развитие жанр получил в 1975–1976 годах [9, 10, 11, 14]. Позже множество раз дорабатывался поклонниками на добровольной основе. Большинство игр были созданы самоучками и располагались на бесплатных платформах. С развитием компьютерной графики интерес к жанру возродился, о чем свидетельствует появление новых игр данного жанра в последние годы и положительные отзывы пользователей, чье число стремительно растет, что может быть обусловлено тем, что такие игры являются хорошим досугом, совмещая в себе литературу, элементы мультипликации и собственно игры. Возможность выбора стимулирует воображение и логику человека, так как от него зависит развитие сюжета — нужно проанализировать имеющиеся данные, а также представить, на что может повлиять то или иное действие. Кроме того, в формат такой игры проще интегрировать образовательный контент. Визуальный стимул облегчит запоминание, как и привязка к сюжету, а также может подтолкнуть пользователя к дальнейшему подробному изучению темы, дав ему внутреннюю мотивацию, которая в свою очередь гораздо сильнее внешней [8].

Однако существует и проблема. Учитывая то, что жанр развивался в основном самобытно, он не имеет свода правил, четко прописанных гайдлайнов, на основе которых можно было бы создавать свою игру, так как работать с пониманием структуры станет проще и приятнее, а также будет легче проанализировать реакцию пользователей. До настоящего времени каждый представитель жанра создавался с нуля, что порой плохо влияло, как на скорость разработки, так и на конечный продукт. Так что не каждая игра могла быть действенным, а самое главное полезным и привлекательным инструментом.

По-настоящему эффективной игра может быть только при должном проектировании и реализации. Но и это слишком объемный пласт. Поэтому для работы был выделен такой элемент игры, как возможность выбора персонажа, так как игры данного жанра обычно не предполагали выбора. Однако в других жанрах возможность выбора имела положительное влияние на пользователей. Поэтому возник вопрос, будет ли также с текстовыми квестами, или предпочтительнее окажется фиксированный персонаж, как в книгах и существующих представителях жанра. Таким образом, целью исследования стало изучение влияния добавления функции выбора в интерфейс текстовых квестов на такие аспекты, как скорость прохождения — основной параметр, общая удовлетворенность от прохождения и эмпатия [12].

2. Подготовка к исследованию

Прежде чем приступить непосредственно к исследованию, была изучена история возникновения и развития жанра непосредственно от книг с квестами до современных графических новелл с анимированной графикой. Первые игры в данном жанре были лишены графики, а интерфейс был груб и массивен, так как возможности компьютерных ресурсов были довольно низкими. Популярность же в то время они приобрели за счет своей новизны, что не могло быть решающим фактором в долгосрочной перспективе [13, 14]. Но именно данный этап дал толчок для дальнейшего развития жанра.

Еще в самом начале так же произошло деление текстовых игр на два вида в зависимости от интерфейса, где отличался способ выбора дальнейшего пути:

1. интерфейс с вводом текста с клавиатуры;
2. интерфейс в виде меню, где игрок выбирает действие из нескольких предложенных (CYOA — Choose Your Own Adventure) [9, 10].

Данный фактор повлиял на то, что на английском языке было написано большинство таких произведений, так как другие языки мало приспособлены под первый вид интерфейса. В том же русском языке в связи с культурными и синтаксическими особенностями, а именно из-за наличия окончаний, первый тип интерфейса было практически невозможно применять. Именно поэтому в данном исследовании так же применен интерфейс вида CYOA.

После анализа аналогов (таких игр, как «Туман», «Таинственный дом», «Duskwood», «Time Princess», «Бесконечное лето») была продумана своя концепция, реализованная в прототипе для исследования. Был выбран минималистичный векторный стиль для графики для того, чтобы образы легко считывались и запоминались. Игровым персонажем стал домашний питомец, потому что животные чаще вызывают у людей положительные эмоции. История же повествовала о том, чем занимается питомец, пока никого нет дома. Так в данном сеттинге он мог видеть и отгонять призраков, защищая свой дом. Однако для этого ему нужно соблюдать определенные правила и всегда следить за окружением. Фиксированным персонажем являлся черный кот, так как именно черные коты чаще ассоциируются с чем-то загадочным и паранормальным.

Для первого эксперимента было подготовлено два анимированных прототипа в Figma (анимация работала при наведении курсора на определенные объекты — например, самого питомца, появившегося призрака или выключатель) — один с функцией выбора, другой с фиксированным персонажем. Было прорисовано 3 статичные локации (спальня, гостиная и кухня), между которыми мог перемещаться персонаж. При появлении призраков локации темнели. При наведении на персонажа или призрака срабатывала анимация смены эмоций или позы. В тот момент было прорисовано 5 видов эмоций и 3 вида поз. Выбор персонажей так же был ограничен — только коты разных цветов: черный, серый и рыжий (рис. 1).



Рис. 1. Функция выбора в первом прототипе

Квесты делились на два типа. Первый — ознакомительный. Он знакомил пользователя с локациями, функционалом и меню настроек. Это позволило уровнять тех, кто играл в игры данного жанра или хотя бы имел общее о них представление с теми, кто сталкивается с подобным впервые. Последующие квесты вмещали короткие задания, ответы на которые можно было заметить во время прохождения ознакомительного квеста, если наблюдать за персонажем и подсказками на фоне. Каждый из квестов имел несколько концовок. Нейтральные возвращали пользователя на шаг назад и просили быть внимательнее при прохождении, негативные

заканчивали игру и возвращали в основное меню, а позитивные поздравляли и позволяли двигаться дальше.

3. Процедура исследования

Основной целью исследования было выявление влияния функции выбора персонажа на время прохождения квестов. Для проверки работоспособности прототипов, а также расчета необходимой выборки был проведен пилотный эксперимент. Для этого респонденты были разделены на две равные группы. Каждой группе был предложен свой прототип, чтобы ознакомиться с ним под наблюдением. Ознакомительное задание выполнялось без контроля времени, следующие же квесты проходили на время, что не сообщалось респонденту, чтобы получить максимально правдивые результаты.

Исследование проводилось, как онлайн, так и оффлайн. Большинство респондентов предпочло второй вариант.

После эксперимента респондентам было предложено ответить на два вопроса — оценить общую удовлетворенность от прохождения игры по шкале CSAT, где 1 — совсем не удовлетворен, а 5 — максимально удовлетворен, и открытый вопрос об общем впечатлении. По результатам пилотного эксперимента открытый вопрос принес всего 1 замечание по поводу внешнего вида персонажа. Однако учитывая, что это был 1 отзыв из всей группы, на данном этапе он был принят за незначительный фактор.

Таким образом, в пилотном эксперименте приняли участие 20 человек, на основе результатов которых была подсчитана выборка для основного эксперимента.

В первом основном эксперименте приняли участие уже 106 человек, необходимых для односторонней проверки. Условия проведения эксперимента повторяли пилотный. В открытом вопросе было получено множество отзывов, что и натолкнуло на доработку прототипов и повторное проведение эксперимента. Самым частым отзывом было то, что выбор персонажей довольно скуден, а кто-то и вовсе не понимал смысла в смене цвета, если персонаж в любом случае оставался котом. Так же было обращено внимание на то, что все задания можно пройти очень быстро, а, значит, разница во времени будет минимальной.

После внесения всех правок было решено повторить эксперимент на тех же условиях только с более проработанными прототипами (рис. 2). Кроме введения ранее описанных аспектов был добавлен главный экран с прогресс-баром и анимированной заставкой, внесены изменения в прототип в зависимости от выбранного персонажа. Так в квесте на поиск миски молока, который был в прототипе с котами, теперь при выборе собаки миска молока заменяется на косточку, а при выборе крысы на сыр. Учтено то, что в действительности сыр не является любимым лакомством для крыс, однако данный стереотип закреплен в сознании общества за счет мультипликации, а потому является наиболее легко считываемым, что и требуется для игр.



Рис. 2. Функция выбора после внесения правок

Для повторного проведения эксперимента было набрано чуть меньшее количество респондентов в числе 100 человек, которые были также распределены на две группы, а после получили уже ранее описанные вопросы про общую удовлетворенность и впечатление от игры.

4. Результаты

Результаты первого основного эксперимента принесли положительный и значимый результат. А значит даже такая незначительная деталь, как цвет игрового персонажа положительно влияет, как на время прохождения квеста, так и на общую удовлетворенность в целом. С точки зрения психологии такая манипуляция, как выбор персонажа больше располагает к предоставленному герою. Пользователь чувствует с ним большую связь, ощущает некую ответственность и беспокойство за его дальнейшую судьбу, а также с большим удовольствием следит за персонажем, что позволяет заметить также и возможные изменения локаций, быстрее обратить внимание на значимые моменты в тексте.

Так люди, которым достался фиксированный черный кот реже испытывали к нему привязанность, проходили просто для того, чтобы завершить квест, а не чтобы узнать, что будет дальше с персонажем и реже расстраивались, достигая негативной концовки (гибель персонажа, одержимость или невозможность вернуться домой).

Повторный эксперимент подтвердил наличие положительного эффекта при добавлении в интерфейс функции выбора. Респондентам чаще нравился выбранный персонаж, и они старались о нем заботиться, искать все спрятанные бонусы, быстрее проходить, чтобы узнать, что случится с их персонажем дальше. Кроме того, оценки от них были выше, как и большинство отзывов с благодарностями и пожеланиями продолжать были от них. Также именно группа с прототипом с функцией выбора оставляла сообщения о том, что испытывали расстройство, когда достигали негативной концовки и хотели тут же переиграть, чтобы спасти своего персонажа. Группа с фиксированным персонажем не проявила такой эмпатии.

5. Заключение

Таким образом, после проведения пары экспериментов с созданными прототипами было замечено положительное влияние добавления функции выбора персонажа на пользователей. Данная функция улучшает их игровой опыт, а также увеличивает шанс получения положительного отзыва о самой игре, что является важным фактором для разработчиков. Кроме того, проявление эмпатии по отношению к персонажу подтолкнет пользователя проводить больше времени за игрой в попытках получить положительные концовки. А также функция выбора позволит увеличить аудиторию. Так, например, в первом эксперименте не всем респондентам нравился игровой персонаж, так как он был котом. При введении дополнительных персонажей в свою очередь не было получено подобных негативных отзывов.

Данные, полученные в результате исследования, могут использоваться разработчиками игр для более эффективного взаимодействия пользователей с интерфейсом. Так что результаты исследования в дальнейшем будут выложены в открытый доступ с возможностью дальнейшей доработки, что может лечь в основу гайдлайна для последующих разработчиков.

Литература

- [1] Moura C.A.C. From interactive fiction to hyperfiction: A commentary on the genesis of American electronic literature // *Ilha do Desterro*. 2021. Vol.74. No. 1. P. 277-305. DOI: 10.5007/2175-8026.2021.E74793.
- [2] Gomez-Albarran M., Sarasa-Cabezuelo A., Sierra-Rodriguez J.-L., Temprado-Battad B. Authoring and playing interactive fiction with conventional web technologies // *Multimedia Tools and Applications*. 2022. Vol. 81. Iss. 11. P. 14705–14747. DOI: 10.1007/s11042-021-11316-x.
- [3] Ng, C. Interactive storytelling: From analog to digital: A review of contemporary case studies // *Interactive Storytelling for the Screen*. Routledge, 2021. P. 163-171. DOI: 10.4324/9781003011293-4-24.
- [4] Павленко В.А. Стирание границ между автором и читателем в интернет-литературе как одна из характеристик виртуальной литературы будущего // *Социальные явления - журнал международных исследований*. 2013. № 1(2). С. 46-51.

- [5] Урусиков Д.С. Эволюция жанра «interactive fiction»: от нелинейного романа к текстовому квесту // Жанрологический сборник. Выпуск 1. Елец: ЕГУ имени И.А. Бунина, 2004. С.132-138.
- [6] Тимофеева Г.Л. Сетевая литература: Профессионализм или дилетантство? // Научно-культурологический журнал. 2010. №14(212). URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=2739&level1=main&level2=articles> (дата обращения: 17.02.2023).
- [7] Jackson-Mead K., Wheeler J.R. (eds). *IF Theory Reader*. Boston: Transcript On Press, 2011. 432 p.
- [8] Suellentrop C. Text Games in a New Era of Stories // *The New York Times*. 7 July 2014. URL: <https://www.nytimes.com/2014/07/07/arts/video-games/text-games-in-a-new-era-of-stories.html> (дата обращения: 17.02.2023).
- [9] Евсеев Г. Эволюция интерфейса в Adventure // *PC Review: журнал*. 1994. № 1.
- [10] Евсеев Г. Герои в жанре Adventure // *PC Review: журнал*. 1994. № 4.
- [11] Симонович С. Adventure games - Блеск и Нищита Пятого Поколения или Ностальгия по Прошлomu // *ZX-Ревю: журнал*. Инфорком, 1994. № 3.
- [12] Adams E. *Fundamentals of Game Design / 2nd edition*. Berkeley, CA: New Riders, 2010. 700 p.
- [13] Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E.F. What is a Visual Novel? // *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2021. Vol. 5. No. 285. DOI: 10.1145/3474712.
- [14] de la Peña D., Lizcano D., Martínez-Álvarez I. Learning through play: Gamification model in university-level distance learning // *Entertainment Computing*. 2021. Vol. 39. 100430. DOI: 10.1016/j.entcom.2021.100430.

Study of the Effect of Game Character Choice on the User in Text Quests

Y. A. Zasypkina, A. A. Balkansky

ITMO University, Russia

Abstract. The author investigates the effect of adding a game character selection feature on the user in text-based quests. Textual quests are a type of Interactive fiction. The genre developed independently, and therefore does not have a set of rules, clearly defined guidelines, on the basis of which you could create your own game. It would be easier and more pleasant to work with an understanding of the structure, and it would also be easier to analyze the reaction of users. Now every representative of the genre was created from scratch, which sometimes had a bad impact on both the speed of development and the final product. A truly effective game can only be with proper design and implementation. But this is too voluminous a layer of work for one study. That is why such an element of the game as a possibility to choose the appearance of a character was singled out for work, as games of this genre usually offered a fixed character, in rare cases with an opportunity to add decorations to it. However, in other games, the ability to choose had a positive impact on users. So the question arose whether it would be the same with text games or whether a fixed character would be preferable.

Keywords: computer games, text games

Reference

- [1] Moura C.A.C. (2021). From interactive fiction to hyperfiction: A commentary on the genesis of American electronic literature. *Ilha do Desterro*. Vol.74. No. 1. 277-305. DOI: 10.5007/2175-8026.2021.E74793.
- [2] Gomez-Albarran M., Sarasa-Cabezuelo A., Sierra-Rodriguez J.-L., Temprado-Battad B. (2021). Authoring and playing interactive fiction with conventional web technologies. *Multimedia Tools and Applications*. Vol. 81. Iss. 11. 14705–14747. DOI: 10.1007/s11042-021-11316-x
- [3] Ng C. (2021). Interactive storytelling: From analog to digital: A review of contemporary case studies. In *Interactive Storytelling for the Screen*. Routledge, 2021. P. 163-171. DOI: 10.4324/9781003011293-4-24
- [4] Pavlenko V.A. (2013). Erasing boundaries between the author and the reader in the internet literature as a feature of the future virtual literature // *Social Phenomena*. No. 1(2). 46-51.
- [5] Urusikov D.S. (2004). Jevoljucija zhanra «interactive fiction»: ot nelinejnogo romana k tekstovomu kvestu. In *Zhanrologicheskij sbornik*. Vypusk 1. Elec: EGU imeni I.A. Bunina.
- [6] Timofeeva G.L. (2010). Setevaja literatura: Professionalizm ili diletantstvo? // *Nauchno-kul'turologicheskij zhurnal*. No. 14(212). Available at: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=2739&level1=main&level2=articles> (access date: 17/2/2023).
- [7] Jackson-Mead K., Wheeler J.R. (eds). (2011). *IF Theory Reader*. Boston: Transcript On Press. 432 p.

- [8] Suellentrop, Chris.: Text Games in a New Era of Stories// The New York Times. – 2014
- [9] Evseev G. (1994). Jevoljucija interfejsa v Adventure. PC Review: zhurnal. No. 1.
- [10] Evseev G. (1994). Geroi v zhanre Adventure. PC Review: zhurnal. No. 4.
- [11] Simonovich C. (1994). Adventure games - Blesk i Nishhita Pjatogo Pokolenija ili Nostal'gija po Proshlomu. ZX-Revju: zhurnal. No. 3.
- [12] Adams E. (2010). Fundamentals of Game Design. 2nd edition. Berkeley, CA, New Riders. 700 p.
- [13] Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E.F. (2021). What is a Visual Novel? In Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. Vol. 5 No. 285. DOI: 10.1145/3474712.
- [14] de la Peña D., Lizcano D., Martínez-Álvarez I. (2021). Learning through play: Gamification model in university-level distance learning. Entertainment Computing. Vol. 39. No. 100430. DOI: 10.1016/j.entcom.2021.100430.