

УДК 004.514

ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ВЫБОРА ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА НА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ В ТЕКСТОВЫХ КВЕСТАХ

Засыпкина Ю.А. (Университет ИТМО)

Балканский А.А. – старший преподаватель факультета программной инженерии и компьютерной техники, ведущий инженер центра юзабилити и смешанной реальности (Университет ИТМО)

Введение. Текстовые квесты - один из жанров интерактивных текстовых игр (Interactive fiction), возникший на основе “сетературы”. [5] Основное развитие получил в 1975-1976 годах. Позже 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. Это 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. Однако существует и проблема. Учитывая то, что жанр развивался 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. Сейчас же 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 и это слишком объемный пласт. Поэтому для работы был выделен такой элемент игры, как возможность выбора внешнего вида персонажа, так как игры данного жанра обычно не предполагали выбора. 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. [1,2,4]

Основная часть. Для эксперимента было отрисовано и создано два аналогичных прототипа текстового квеста в Figma, отличающихся встроенной в интерфейс функцией выбора внешнего вида персонажа. Главным персонажем игры является домашний кот. В прототипе с функцией есть выбор из трех цветов шерсти кота – черный, рыжий и серый. Перед проведением эксперимента на время каждый респондент имел возможность ознакомиться с интерфейсом игры и пройти вводное задание, в котором находились подсказки для прохождения последующих заданий. Это было необходимо, чтобы человек смог разобраться, как работает интерфейс и уравнивать людей, которые знакомы и/или играют в текстовые игры, с теми, кто встречается с подобным форматом игры впервые. Эксперимент заключался в выполнении двух прописанных заданий - “Поиск иконки настроек и переход в один из разделов настроек” и “Поиск предмета из локации” (всего в игре 3 локации). Эксперимент завершился, как только пользователь доходил до фрейма с надписью “конец”. В игре также было предусмотрено две концовки, получение которых зависело от личного выбора пользователя и его внимательности. После прохождения эксперимента респондент давал оценку своей удовлетворенности по CSAT - пятибалльной порядковой шкале, где 1 - максимально не понравилось, а 5 - максимально понравилось. В пилоте приняло участие 20 человек, разделенных на две равные группы. Полученные и обработанные в нем данные были использованы для подготовки к основному эксперименту, который проходил с теми же

условиями, что и пилотный. В рамках пилотного эксперимента были сформулированы две гипотезы и получен требуемый размер выборки для основного эксперимента. Основная о зависимости времени от возможности выбора персонажа в текстовом квесте, и гипотеза о корреляции между двумя измеряемыми переменными – «Время» и «Удовлетворенность пользователя по CSAT», для проверки которых был спланирован доказательный эксперимент. В доказательном эксперименте приняли участие 106 человек, также разделенные на две равные группы.

Выводы. В ходе выполнения доказательного эксперимента основная гипотеза о том, что время, затрачиваемое на прохождение заданий при использовании интерфейса текстового квеста с функцией выбора персонажа, меньше, чем интерфейса без данной функции, получила статистическое подтверждение по тесту Манна-Уитни. Данные, полученные в результате исследования, могут использоваться разработчиками мобильных игр для более эффективного взаимодействия пользователей с интерфейсом. В дальнейшем планируется развитие данного исследования и после доработки локации и заданий проведение пилотного и измерительного эксперимента.

Список использованных источников:

1. 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. – 2021
2. Ng, C.: Interactive storytelling: From analog to digital: A review of contemporary case studies// Interactive Storytelling for the Screen. – 2021. - С. 163-171.
3. Павленко В.А.: Стирание границ между автором и читателем в интернет-литературе как одна из характеристик виртуальной литературы будущего// 2013
4. 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.133
5. Тимофеева Г. Сетевая литература: Профессионализм или дилетантство? //Научнокультурологический журнал. - №14