

Využitie Bartlovej typológie v hernom dizajne

Niet pochýb o tom, že Bartlova typológia má praktické využitie pri tvorbe hier. Jej veľkou výhodou je, že nie je statická a pasívna, ale počíta s interakciou medzi jednotlivými typmi a dynamikou herného prostredia. Nesmieme zabúdať, že typológia nemusí byť nutne vhodná pri všetkých žánroch hier. Vytvorená bola pre MUD alebo MMORPG, a preto v daných prípadoch vyhovuje najlepšie. Pri poznaní typológie však môžeme vzťahovať jej jednotlivé typy aj na iné žánre. Napríklad pri hraní Pokémon Go^[22] môžeme identifikovať explorerov, socializerov a achieverov, ale killerov vzhľadom na charakter hry nie. Napriek odlišnému žánru série The Sims^[23] môžu tieto typy fungovať, ale dynamika bude odlišná od tej, ktorú si predstavíme ďalej v texte, lebo charakter sa nemôžu zabíjať medzi sebou, postavu môže zabiť iba hráč, ktorý ju ovláda. Poznanie charakteristík jednotlivých Bartlových typov nám potom umožňuje vytvárať hru v začiatkoch tak, aby sme podporovali požadovanú konfiguráciu herných typov, prípadne v priebehu hry modifikovať jej atribúty tak, aby sme prilákali alebo odradili určitý typ. Ak chceme zvýšiť príťažlivosť nášho vytváraného virtuálneho sveta pre achieverov, mali by sme pridať obsah, ktorý zahŕňa akciu, porovnávanie s ostatnými (ranking), symboly statusu a pokroku. Ak chceme v hernom svete mať viac socializerov, je potrebné zlepšiť možnosti interakcie s ostatnými hráčmi. Explorerov osloví komplexný virtuálny svet alebo „easter eggs“ (prekvapenie alebo skrytá funkcia videohry) a killerov rôzne spôsoby likvidácie oponentov alebo široká škála zbraní. Typológiu však môžeme aplikovať aj opačným smerom: ak pri tvorbe hry zlepšíme spôsob, akým sa môže premieňať virtuálny svet, oslovíme achieverov a explorerov, ak zlepšíme možnosti interakcie, tak povzbudíme socializerov, prípadne explorerov.

^[22] Niantic Inc.: Pokémon Go. [digitálna hra]. San Francisco : Niantic, Inc., 2012.

^[23] Maxis: The Sims. [séria]. Redwood city, CA :Electronic Arts, 2004-2022.