

FLASH SPĒLES SOCIĀLAJOS TĪKLOS

Abstract

Nowadays there are a lot of social networks in Internet, which bring together people with similar views and occupations, and enable each user to create their own unique circle of friends. Also there are a lot of Flash games in social networks. Thanks to that, social networks do not serve only as a means of communication between people, but also for entertainment. Everyone social network user can find that Flash game that it likes. However, these games have to be sorted according to certain criteria – to be classified. Probably, to do this, there would be enough with the standard classification of computer games by genre. But Flash games in social networks require additional classification using the special criteria that are unique to the social networks existing Flash games. This work is dedicated to find these criteria.

Keywords: *social network, Flash games, classification criteria.*

Mūsdienās ir plaši izplatīti Interneta sociālie tīkli, kas ir domāti tam, lai apvienotu cilvēkus ar līdzīgām interesēm un/vai nodarbošanos (www.en.wikipedia.org). Galvenā sociālo tīklu funkcija ir palīdzēt lietotājiem atrast jaunus draugus, paziņas un domubiedrus, un sazināties ar tiem, izmantojot iekšējo pasta web-servisu, forumus, dienasgrāmatas, domubiedru grupas. Sociālie tīkli pilda arī izklaides funkciju: tie ļauj lietotājiem augšupielādēt video, mūziku, attēlus un failus, kā arī apskatīt un klausīties citu lietotāju – viņu draugu, video, attēlus, mūziku un failus, kā arī komentēt tos.

Taču, lai pievilinātu vairāk lietotāju un likt viņiem pēc iespējas vairāk laika pavadīt tieši viņu sociālajā tīklā, kā arī gūt peļņu, sociālo tīklu īpašnieki savos portālos izvieto dažādas Flash spēles. Flash spēles ir sīkas pārlūkprogrammu spēles, kuras ir izveidotas izmantojot Flash tehnoloģiju un kalpo par laika kavēkli (www.wisegeek.com). Tās ir ļoti viegli apgūstamas un, lai tās spēlētu nav nepieciešamības instalēt uz lietotāja datora papildus programmatūru, jo lielākajai mūsdienu Interneta pārlūkprogrammu daļai ir iebūvēts Flash atskaņotājs.

Lai katrs sociāla tīkla lietotājs varētu atrast sev tīkamo Flash spēli, tās ir jāsadala grupās pēc noteiktiem kritērijiem – jāklasificē. Sociālajos tīklos esošās Flash spēles var klasificēt, izmantojot vispārpieņemto datorspēļu klasifikāciju pēc žanriem: sacīkstes, arkādes, stratēģijas, sporta spēles, simulātori, action spēles u.t.t. (www.en.wikipedia.org). Taču ar to ir par maz, jo sociālajos tīklos esošām spēlēm var izdalīt vairākus kritērijus, kuri ir raksturīgi vienīgi sociālajos tīklos esošām Flash spēlēm, vadoties pēc kuriem lietotājs var izvēlēties sev vispiemērotāko Flash spēli.

Mana pētījuma mērķis bija no parasta lietotāja viedokļa apskatīt un izanalizēt sociālajos tīklos esošās Flash spēles, lai atrastu speciālus, tikai sociālajos tīklos esošām Flash spēlēm raksturīgus kritērijus, un izmantot tos, lai klasificētu visas sociālajos tīklos esošās Flash spēles.

Pētījuma objekti bija Flash spēles divos sociālajos tīklos: www.draugiem.lv – populārākajā Latvijas sociālajā tīklā, un www.vkontakte.ru – populārākajā Krievijas sociālajā tīklā.

Pētījuma laikā no lietotāja viedokļa tika apskatītas visas šajos sociālajos tīklos esošās Flash spēles. Tika atrasti pieci galvenie kritēriji, pēc kuriem var klasificēt visas sociālajos tīklos esošās Flash spēles. Pētījuma laikā tika atrasti sekojoši kritēriji, vadoties pēc kuriem, sociālo tīklu lietotāji izvēlas sev tīkamās spēles: draugu nepieciešamība, laika patēriņš diennaktī, naudas līdzekļu ieguldīšanas nepieciešamība, sižeta esamība, plānošanas nepieciešamība.

Sociālajos tīklos esošo Flash spēļu klasifikācijas kritēriju sīkāks raksturojums:

1. Draugu nepieciešamība – vai lietotājam nepieciešams piesaistīt/aicināt spēlēt doto spēli arī savus draugus, lai sasniegtu spēles jaunu līmeni vai iegūt papildus bonusus:
 - 1.1. Nav nepieciešamības – lietotājam nav nepieciešamības piesaistīt/aicināt spēlēt doto spēli arī savus draugus, jo piesaistīto draugu skaits nekā neietekmē sasniegumus spēlē. (Piem. „Burbuļkauja” portālā www.draugiem.lv) (skat. 1.att.)
 - 1.2. Vēlams piesaistīt draugus – lietotājs spēlē var visu sasniegt pats saviem spēkiem, bet, pieaicinot draugus, viņš visu sasniegs ātrāk un saņems bonusus, kuri nedos viņam nekādas priekšrocības attiecībā pret citiem spēlētājiem. (Piem. „Ferma” portālā www.draugiem.lv) (skat. 2.att.)
 - 1.3. Obligāti jāaicina draugus – lai dabūtu bonusus, kas dos priekšrocības attiecībā pret citiem spēlētājiem, vai, lai izpildītu kādu uzdevumu, lietotājam obligāti jāaicina draugus. (Piem. „Железная дорога” portālā www.vkontakte.ru) (skat. 3.att.)
2. Laika patēriņš diennaktī – cik daudz reāla laika lietotājam jāvelta spēlei diennaktī, lai izpildītu visas nepieciešamas darbības:
 - 2.1. Ierobežoti – lietotājam spēlei diennakti nepieciešams veltīt noteikto laika daudzumu. (Piem. „Ūdens pasaule” portālā www.draugiem.lv) (skat. 4.att.)
 - 2.2. Neierobežoti – lietotājs var veltīt spēlei tik daudz laika, cik pats grib. (Piem. „Вормикс” portālā www.vkontakte.ru) (skat. 5.att.)
3. Naudas līdzekļu ieguldīšanas nepieciešamība – vai lietotājam ir nepieciešams spēlē ieguldīt naudas līdzekļus, tas ir, par reālu naudu pirkt speciālu spēles valūtu, par kuru varētu iegādāties „īpašas” mantas.
 - 3.1. Nevajag ieguldīt – lai spēlē kaut ko iegūtu, lietotājam nevajag ieguldīt naudu. (Piem. „7 подземных королей” portāla www.vkontakte.ru) (skat. 6.att.)

- 3.2. Pēc izvēles – lietotājs var ieguldīt spēle naudu, ja vēlas iegūt savā īpašumā „īpašas” lietas, kuras nedod viņam pārsvaru pār citiem spēlētājiem. (Piem. „Ūdens pasaule” portālā www.draugiem.lv) (skat. 4.att.)
- 3.3. Obligāti jāiegulda – lietotājam obligāti jāiegulda naudas līdzekļi, lai iegūtu savā īpašumā papildus mantas, kas dotu priekšroku pār citiem spēlētājiem. (Piem. „Vilcieniņi” portālā www.draugiem.lv) (skat. 7.att.)
4. Sižeta esamība – vai spēlei ir kaut daļēji manāma sižeta līnija.
- 4.1. Sižeta nav – spēlei pilnībā nav sižeta. Katru reizi ieslēdzot spēli, visas darbības jāveic no jauna. (Piem. „Burbuļkauja” portālā www.draugiem.lv) (skat. 1.att.)
- 4.2. Sižets ir – spēlei ir manāms vismaz daļējs sižets, jeb attīstība: līmeņa palielināšanas, jaunu teritoriju un mantu pieejamība. Un, lai to sasniegtu, lietotājām, uzņemot standarta darbības, jāpilda īpašus uzdevumus. (Piem. „Тюряга” portālā www.vkontakte.ru) (skat. 8.att.)
5. Plānošanas nepieciešamība – vai lietotājam nepieciešams izplānot un izanalizēt katru darbību.
- 5.1. Nav jāplāno – lietotājam nav nepieciešamības izplānot un izanalizēt katru savu darbību, jo no tā ko lietotājs izdarīs tagad, nav atkarīgs tālākais lietotāja sniegums šajā spēlē. Tas pārsvarā ir raksturīgs spēlēm bez sižeta. (Piem. „Нефть” portāla www.wkontakte.ru) (skat. 9.att.)
- 5.2. Ir jāplāno – lietotājām nepieciešams izplānot un izanalizēt katru savu darbību, jo no tā ir atkarīgs viņa tālākais sniegums. Tas pārsvarā ir raksturīgs spēlēm ar sižetu. (Piem. „1100AD” portālā www.draugiem.lv) (skat. 10.att.)

Protams, sociālajos tīklos esošās Flash spēles var klasificēt, izmantojot tikai vienu no šiem kritērijiem. Taču, lai labāk klasificētu sociālajos tīklos esošās Flash spēles, šos kritērijus var apvienot.

Mana pētījuma rezultātus var izmantot, lai nākotnē izveidotu sistēmu, kas sociālo tīklu



lietotājiem palīdzētu izvēlēties viņiem piemērotāko spēli. Tas palīdzētu Flash spēlēm piesaistīt vairāk lietotāju, un dotu iespēju sociālo tīklu īpašniekiem gūt lielāku peļņu.

1.att. „Burbuļkauja” portālā www.draugiem.lv (<http://www.draugiem.lv/burbuli/>)

2.att. „Ferma” portālā www.draugiem.lv (<http://www.draugiem.lv/ferma/>)



3.att. „Железная дорога” portālā www.vkontakte.ru
(http://vkontakte.ru/app1899778_111092624?ref=1)



4.att. „Īdens pasaule” portālā www.draugiem.lv (<http://www.draugiem.lv/fishgame/>)



5.att. „Вормикс” portālā www.vkontakte.ru (<http://vkontakte.ru/wormix?mid=111092624>)



6.att. „7 подземных королей” portāla www.vkontakte.ru
(http://vkontakte.ru/app2032514_111092624?ref=5)



7.att. „Vilcieniņi” portālā www.draugiem.lv (<http://www.draugiem.lv/trains/>)



8.att. „Тюряга” portālā www.vkontakte.ru (http://vkontakte.ru/app1979194_111092624)



9.att. „Нефть” portālā www.wkontakte.ru (http://vkontakte.ru/app1864890_111092624?ref=5)



10.att. „1100AD” portālā www.draugiem.lv (<http://www.draugiem.lv/1100ad/>)

Secinājumi:

1. Flash spēles ir populāras sociālo tīklu lietotāju vidū.
2. Lai klasificētu sociālajos tīklos esošās Flash spēles, nepietiek ar standarta datorspēļu klasifikāciju.
3. Lai klasificētu sociālajos tīklos esošās Flash spēles ir nepieciešami speciāli kritēriji, kuri ir raksturīgi tikai sociālajos tīklos esošām Flash spēlēm.
4. Papildus kritēriji, pēc kuriem var klasificēt sociālajos tīklos esošās Flash spēles ir: draugu nepieciešamība, laika patēriņš diennaktī, naudas līdzekļu ieguldīšanas nepieciešamība, sižeta esamība, plānošanas nepieciešamība.

Bibliogrāfija

1. http://en.wikipedia.org/wiki/Social_network (skatīts 20.01.2011.)
2. http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres (skatīts 10.01.2011.)
3. <http://www.draugiem.lv/1100ad/> (skatīts 25.01.2011.)
4. <http://www.draugiem.lv/burbuli/> (skatīts 16.03.2011.)
5. <http://www.draugiem.lv/ferma/> (skatīts 17.02.2011.)
6. <http://www.draugiem.lv/fishgame/> (skatīts 10.02.2011.)
7. <http://www.draugiem.lv/trains/> (skatīts 25.01.2011.)
8. http://vkontakte.ru/app1864890_111092624?ref=5 (skatīts 25.01.2011.)
9. http://vkontakte.ru/app1899778_111092624?ref=1 (skatīts 11.02.2011.)
10. http://vkontakte.ru/app1979194_111092624 (skatīts 25.01.2011.)
11. http://vkontakte.ru/app2032514_111092624?ref=5 (skatīts 26.01.2011.)
12. <http://vkontakte.ru/wormix?mid=111092624> (skatīts 26.01.2011.)
13. <http://www.wisegeek.com/what-are-flash-games.htm> (skatīts 23.01.2011.)