

УДК 004.055:004.94**ДЕГРАДАЦИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ СТРАТЕГИЙ**

Мазоха К.С., студент

Научный руководитель: Дороганов В.С., ст. преподаватель
Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева
г. Кемерово

Для проведения ознакомления и анализа тенденции изменения качества и реалистичности модели, сначала требуется ознакомиться с терминами.

Стратегическая игра – это жанр компьютерных игр, где для достижения цели игры игроку требуется применять стратегическое мышление, и это противопоставляется быстрым действиям и реакциям, которые не обязательны для успеха в таких играх.

Экономическая стратегия – подвид стратегических игр, основанный на отображении экономических и рыночных процессов. Целью игрока является максимизация виртуальной прибыли. В «чистых» экономических симуляторах отсутствуют элементы строительства, и игрок должен управлять уже существующим коммерческим предприятием.

Модель – представление объекта, системы или идеи в некоторой форме, которое предназначено для представления определенных аспектов реального процесса, устройства или концепции.

Имитационная модель – специальный программный комплекс, который позволяет имитировать деятельность какого-либо объекта в целях проектирования, анализа или оценки функционирования для дальнейшего использования в разных сферах [1].

В данном контексте будет проводиться оценка изменения качества и реалистичности игр в жанре «экономическая стратегия» по мере смены временных реалий. Сравнение приложений будет проводиться независимо от платформы.

При начальном появлении на рынке игровых программ этого жанра, создавался упор на реалистичность экономических процессов и всех их вероятностных казусов, таких как смена курсов валюты, цены на товар и услуги, производственных происшествий, человеческий фактор и т.д.

В текущих временных рамках рынок перенасыщен аркадными экономическими стратегиями, где превалируют микротранзакции, которые значительно упрощают игровой процесс из-за чего концепция и имитация процессов экономики теряется.

Первой для рассмотрения возьмем компьютерную игру, выпущенную до двухтысячного года, но актуальную и по сей день – Transport Tycoon Deluxe (сокращенно TTD).

Игра выпущена в 1995-ом году под операционную систему DOS, а затем перевыпущенную в 1999-ом году на Windows 98.

В TTD игрок выступает в качестве управляющего транспортной компанией и пытается получить максимальную прибыль за счет перевозки пассажиров и разнообразных грузов с помощью разных видов транспорта (автомобили, поезда, морской транспорт, воздушный транспорт).

Данная игра отличается достаточно реалистичной моделью построения транспортных путей. Из них наиболее всего выделяется построение железнодорожных развязок. А также в игре предусмотрена вероятность поломок и износ всех видов транспортных средств.

Из минусов проглядывается недостаточная проработка концепции прироста денежных ресурсов и генерация потока населения и товаров. Зависимость получения большей прибыли происходит из-за дальности передвижения транспорта, что в действительности не отражает всю модель транспортной экономики.

Далее перейдем к игре, которая, по моему мнению, является одной из самых реалистичных в своем жанре.

В 2001-ом году, компанией Take-Two Interactive, была выпущена игра Tropico, что дало началу серии игр вплоть до пятой части на текущий день.

В этой игре пользователь выступает в роли правителя небольшого государства на острове, которое затерялось между двумя континентами – Северная и Южная Америка. Цель игры – создать благополучие и процветание своего государства, а также позаботиться о самом себе.

Эта игра совмещает в себе два жанра: стратегия и экономический симулятор. При этом объединении, она ничуть не потеряла грани реалистичности и сохранила закономерные действия на изменения вашей политики: сухой закон приводит к росту преступности, ядерное испытание приводит к пылкой «любви» от защитников природы и т.д. Даже спустя двенадцать лет, она остается одной из самых реалистичных экономических стратегий нашего времени.

В попытке создания симулятора, компания Bethesda в 2015-ом году выпустила по сюжету своей популярной игры, симулятор убежища на мольную платформу с названием Fallout Shelter.

Игрокам предоставляется побыть в шкуре зрителя убежища и управлять им. Основными рычагами управления является построение новых элементов убежища (генератор, столовая, жилая комната и т.д.) и распределение жителей на посты, в зависимости от их параметров, с целью получение ресурсов для проживания.

Для поддержания интереса к игре, в ней присутствуют различные задания, за выполнения которых игрок получает внутриигровую валюту – крышки. Есть и другие способы получения валюты. Но, как и во многих мобильных приложениях, в игре наблюдается наличие микротранзакций в виде покупки «ланчбоксов», из которых можно получить карточки со всевозможными вещами, что значительно упрощают и ускоряют игровой процесс.

Несмотря на то, что игра выполнена в вымышленной вселенной, прослеживаются нюансы, которые негативно влияют на концептуальную составляющую симуляторов, а именно практически полная случайность всех событий, происходящих в игре.

Следующая мобильная игра, которую мы рассмотрим - Aviation Empire Platinum. Первое впечатление об увиденном представляет собой как графически приятной и интуитивно понятной игре. Но под пестрыми изображениями и привлекательным дизайном основная идея жанра глубоко потеряна.

Она, по большей части, под капотом не имеет никакого отношения к реальной модели поведения и жизненных ситуаций при работе авиационных служб. Например, в ней не присутствует никакого механизма генерации потока пассажиров. Сам поток, по-видимому, создается методом случайных чисел, которые никак не зависят от жизненных случайных распределений и не соответствуют реальности потоков пользователей авиационных транспортов.

Как и в предыдущей игре, она содержит огромное количество разнообразных видов получения от пользователя денежных средств. И вся структура построена на то, что без использования реальных денег добиться прогресса практически невозможно.

Исходя из предыдущих примеров, можно заметить тенденцию снижения реалистичности игровых событий и добавление методов «выкачивания» денежных средств. С каждым годом разработчики заведомо ухудшают игровой процесс с целью получения прибыли, что негативно сказывается на качестве игр и приложений.

В новых выпускаемых играх постепенно исчезает стимуляция игрока к размышлению и тактическим действиям и заменяется это опустошением кошелька пользователя, что заметно приводит к отсутствию развития ментальной составляющей игроков.

Список литературы

1. Имитационное моделирование экономических процессов: Учеб. пособие / А.А. Емельянов, Е.А. Власова, Р.В. Дума; Под ред. А.А. Емельянова. - М.: Финансы и статистика, 2002. - 368 с.