

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ТАКТИЧНО-СТРАТЕГІЧНОЇ ГРИ В РЕЖИМІ РЕАЛЬНОГО ЧАСУ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У даній роботі розглядається тактично-стратегічна гра для розвитку аналітичного мислення «DPS Log», проводиться порівняльний аналіз аналогів, описуються основні принципи роботи.

Ключові слова: Тактична гра, Стратегічна гра, розвиток аналітичного мислення, швидке прийняття рішень.

Abstract

This article observes “DPS Log” tactical-strategy game for development of analytic thinking, performs comparative analysis of the analogues, describes main principles of its work.

Keywords: Tactical game, Strategy game, development of analytic thinking, fast decision making.

Вступ

Тактична рольова гра (англ. tactical role-playing game) — жанр відеоігор, що поєднує елементи рольових і стратегічних відеоігор [1]. Основний акцент ігрового процесу в тактичних рольових іграх робиться на прийнятті тактичних рішень під час бою. Жанр позбавлений чітких рамок, і багато ігор, які належать до нього, можуть бути віднесені до комп'ютерних рольових ігор або покрокових стратегій.

У тактичних рольових іграх гравець управляє групою персонажів, які володіють набором певних характеристик; обстежує ігровий світ, виконує завдання, вступає в бої з різного роду противниками [2].

На сьогоднішній жанр знову набирає популярності на ринку [3] (обведений червоним кольором на рисунку 1), але набагато більш важливим є те, що цей жанр ігор може давати тим хто грає у них. Заохочення прийняття важких рішень в короткі терміни, стресові ситуації, та необхідність постійно аналізувати загальну ситуацію, розвиває аналітичне мислення [4]. Таким чином, ці ігри можна використовувати осіб яким ці навички знадобляться в реальному житті, наприклад військові офіцери. Враховуючи нинішню ситуацію в Україні і регіоні, підготовка таких кадрів у військових закладах, а також пасивне навчання решти населення є перспективною напрямком розвитку.

Саме тому є доцільним розробити гру для тренувань, яка б розвивала аналітичне мислення і покращувала швидкість прийняття рішень.

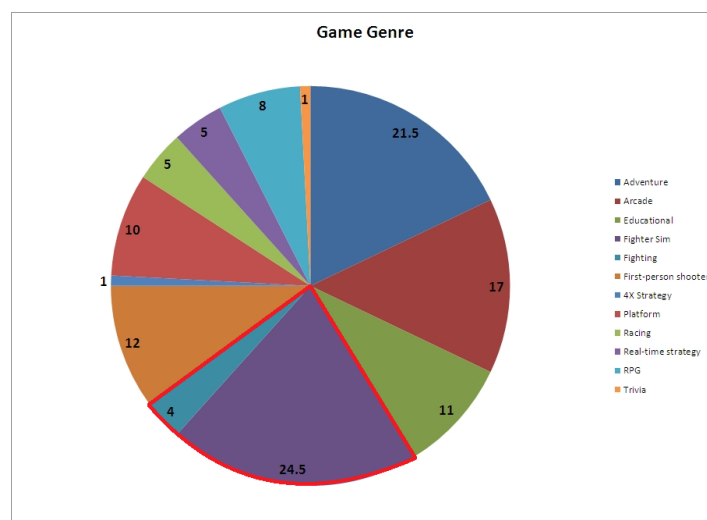


Рисунок 1 – Діаграма популярності жанрів

Порівняння з аналогами

На сьогоднішній день існує багато схожих по жанру ігор, наприклад: Rainbow Six 1998 року. Ця гра мала дуже сильну систему планування перед місією від час якої в гравця був шанс обрати склад штурмової групи, їхнє спорядження а також дослідити схеми будівлі в якій буде проходити місія і прокласти маршрут для кожної із груп. Під час власне штурму будівлі, у гравця є можливість брати одного із членів групи під особистий контроль і таким чином вводити корективи в раніше запланований план штурму [5]. На рисунку 2 наведено зображення зі стадії планування.



Рисунок 2 – Стадія планування

Ця гра має декілька важливих недоліків щоб застосовуватись в потрібних нам цілях: основний наголос стоїть саме на детальному і довгому плануванні операцій, хоча в реальному житті на це може часу не бути, графічна складова застаріла, через що втрачається віра в важливість і справжність зображеного на екрані і змінюється підхід, під час стадії штурму штучний інтелект робить більшість роботи за гравця, залишаючи йому можливість керувати діями лише одного бійця.

Іншим прикладом є серія ігор X-COM, яка є чистим представником жанру тактичної покрокової стратегії. Там також є можливість збирати і споряджати загін, хоч і не до такої міри як у Rainbow Six, і геймплей який заохочує швидке прийняття рішень. Момент із гри зображений на рисунку 3.

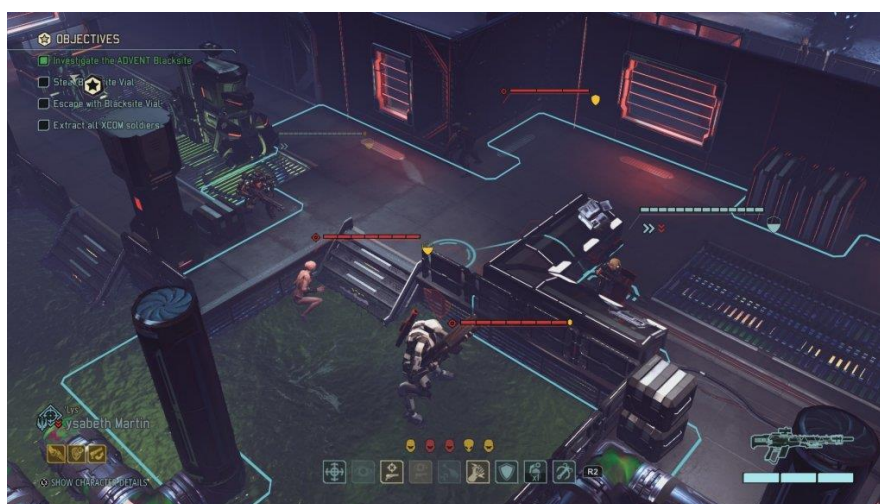


Рисунок 3 – Перестрілка у будівлі

Її недоліками є саме покроковість геймплею, що дає забагато часу на обдумування ситуації, якого не буде на справжньому полі бою. Також, саме в цій лінії ігор є доволі дивна механіка шансу успішного виконання дій. Цей шанс ніколи не може бути більше 95%, не зважаючи ні на які на обставини. Через це складається безліч безглузвих ситуацій, у яких абсолютно немає сенсу.

Висновки

На основі проведеного аналізу аналогів, було виявлено, що основними їх недоліками є недостатньо точне відображення реальних обставин на полі бою через особливості геймплею. Розробка реалістичного симулятора у режимі реального часу з тактичними можливостями значно спростить тренування.

Для усунення даних недоліків було прийнято рішення про розробку тактично-стратегічної гри “DPS Log”.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Тактична рольова гра: матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://goo.gl/98NDWZ>
2. Тактическая ролевая игра: материал из Википедии – свободной энциклопедии: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://goo.gl/M4JHE1>
3. The Star Wars Dissection – Video Games [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.eucantina.net/archives/12380>
4. Game Genre Map: The Cognitive Threshold in Strategy Games [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://quanticfoundry.com/2016/01/20/game-genre-map-the-cognitive-threshold-in-strategy-games/>
5. Tom Clancy’s Rainbow Six (игра): материал из Википедии – свободной энциклопедии [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Tom_Clancy%E2%80%99s_Rainbow_Six_\(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Tom_Clancy%E2%80%99s_Rainbow_Six_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0))

Любовий Богдан Александрович – студент групи ІПІ-146, факультет інформаційних технологій та комп’ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: bohdan.lybyvy@gmail.com

Бабюк Наталя Петрівна – канд. техн. наук, старший викладач кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, Вінниця

Bohdan O. Lybyvyi – Student of Department of Information Technology and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: Bohdan.lybyvy@gmail.com

Natalia P. Babiuk – Cand. Sc. (Eng), Senior Lecture of the Software Chair, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia