

УДК 621.396

АНАЛИЗ МЕТОДОВ ПОСТРОЕНИЯ КОНТЕНТА ИГР

к.т.н., доцент Касилов О.В., Бреславец Ю.В.

Национальный технический университет «Харьковский политехнический институт», г. Харьков

E-mail: o.kasilov@hotmail.com; julietar941@gmail.com.

Основой построения контента игр является создание конфликтной ситуации. Конфликтом является любая ситуация, в которой затронуты интересам двух и более участников, традиционно называемых игроками. Для каждого игрока существует определенный набор стратегий, которые он может применить. Пересекаясь, стратегии нескольких игроков создают определенную ситуацию, в которой каждый игрок получает определенный результат, называемый выигрышем, положительным или отрицательным. При выборе стратегии важно учитывать не только получение максимального профита для себя, но также возможные шаги противника, и их влияние на ситуацию в целом.

Игра основана на множестве различных методов. При этом следует выделить 4 основных метода игры: кооперативную и некооперативную игру, игру с нулевой и ненулевой суммой, а также параллельные и последовательные игры, игры с полной и неполной информацией [1]. На основе проведенного анализа методов построения игр показано, что кооперативный метод игры является наиболее продуктивным. Это обусловлено тем, что в данном методе построения игры игроки могут общаться между собой и объединяться в группы для достижения наилучшего результата [2].

Экспериментально также показано, что при расширении игры до десяти и более этапов игроки уже не в состоянии пользоваться соответствующими алгоритмами и продолжать игру с равновесными стратегиями [3]. При этом следует отметить, что ситуации реального мира зачастую очень сложны и настолько быстро изменяются, что невозможно точно спрогнозировать, как отреагируют конкуренты на изменение тактики. Тем не менее, теория игр полезна, когда требуется определить наиболее важные и требующие учета факторы в ситуации принятия решений в условиях конкурентной борьбы.

Работа выполнена в рамках проекта программы Еразмус+ KA2 – Развитие потенциала высшего образования. №561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-SBHE-JP-“GameHub: Сотрудничество между университетами и предприятиями в сфере игровой индустрии в Украине”.

Литература

1. [Петросян Л. А.](#) Зенкевич Н.А., Семина Е.А. Теория игр: Учеб. пособие для ун-тов. — М.: Высш. шк., Книжный дом «Университет», 1998. — С. 304.
2. E. Berlekamp, J. H. Conway, R. Guy. *Winning Ways for your Mathematical Plays*.
3. J. H. Conway. *On Numbers And Games*.