

Andrej Ivanuša

ZAVIHEK: ZANIMIVOSTI
NADNASLOV: IGRAJMO SE BOGATEGA INVESTITORJA
NASLOV: **DOBRO JE BITI TAJKUN**
PODNASLOV: TUDI SKOZI IGRO SE NAUČIMO EKONOMIJE

V medijih, predvsem v športnih rubrikah, velikokrat zasledimo nadnaslov »šah in šport«. Je šah del športa, je mogoče celo šport? Večna dilema, ki ji lahko dodamo še več dimenzij - šah je tudi namizna igra, ekonomska simulacija, strateška igra, itd. Vanje sodi še veliko drugih iger, v zadnjem času predvsem računalniških, ki niso le zabavne, ampak so »krvavo« resne finančne, ekonomske in gospodarske simulacije.

ŠAH IN MONOPOLY

Igra, ki je bila predhodnik šaha, izvira iz Indije iz časov imperija Gupta (6. stoletje). Imenovala se je **chaturanga**, kar lahko prevedemo kot »štiri čete«. Takratna imperialna vojska se je delila na pešce, konjenike, slonevodje in kočijaže. Danes so to figure kmet, skakač (konj), lovec (tekač) in trdnjava.

Po trgovskih poteh je hitro dosegla Perzijo pod kraljem Sassanidom in dobila ime **chatrang**, kasneje **shatranj**. Pravila igre in figure so že takrat postale podobne sodobnim. Igralci so zaklicali "Shāh!" (perzijsko »kralj!«), ko so napadli in "Shāh Māt!" (perzijsko »kralj je nemočen!«), ko so onemogočili kralja. Ta klic je v slovanskih jezikih postal tudi ime igre – **šah**.

V eni od prejšnjih številčk revije sem ob koncu prispevka omenil igro Monopoly, ki je nastala na osnovi igre **Landlord's Game** (igra zemljiških najemnikov), ki si jo je izmislila ameriška sufražetka Elizabeth J. Magie Phillips. Da bi dokazala teorijo ekonomista Henryja Georgesa o nepremičninskih špekulantih, si je zamislila igro, ki prikazuje »bolne in napačne efekte špekuliranja z zemljišči in imetjem ter na zabaven način opozarja ljudi, da se ognejo špekulantom«, kot je zapisano v patentni dokumentaciji iz leta 1904. Po dolgih letih od nastanka je prodajalec Charles Darrow narisal svojo različico **Monopoly** in jo uspel podjetju Parker Brothers leta 1936 prodati. Od takrat je pričela igra svoj neustavljivi pohod po vsem svetu.

POSTANIMO TAJKUNI

Omenjeni igri sta začetnika dveh smeri. Šah spada med strateške igre in ima le malo skupnega z ekonomijo. Sem sodijo še vse njegove različice in še kitajski šah, dama, japonski go ter azijski gomoku in mankala. To so klasične strateške igre za dva igralca. Sodobne so ataxx, hex, pente, reversi (othello), itd. Starteške igre za več igralcev so se pojavile še kasneje in sem sodijo scrabble, cluedo, naseljenci otoka Catan, namizne igre tipa Pathfinder, itd.

Monopoly je dejansko prva namizna finančna igra. Je pa edina, drugo so t.i. denarne igre, na primer black jack, poker in ruleta. A te samo služijo za pridobivanje denarja, v njih ne

načrtujemo finančnih tokov ali podobno kot pri Monopolyju. Zato pa je mnogo več finančnih in ekonomskih iger za računalnike.

Večina teh se osredotoča na poslovne simulacije. Tovrstne igre imenujemo ekonomske simulacije, a tudi tajkunske igre (tycoon games). Njihovo igralno polje so management in ekonomski procesi. Dalje se delijo na poslovne in na graditeljske igre. Poslovne igre so bolj usmerjene na »številke« in se trudijo, da bi čim bolj posnemale resnično življenje. V igri so pomembni zaslužki in če jih ni, bo igralec bankrotiral podobno, kakor bi to v resničnem življenju. Graditeljske igre so bolj usmerjene v gradnjo objektov, cest, mest, itd. in so pri tem ekonomsko – poslovni deli manj pomembni.

Tretjo skupino predstavljajo »resne« ali študijske poslovne igre. Te so razvite za učenje na poslovnih in ekonomsko – finančnih fakultetah. Scenariji zanje so povzeti po resničnih zgodovinskih dogodkih. Igrajo se lahko seveda tudi brez računalnika, le s svinčnikom in kosom papirja.

Iger za vsako od naštetih področij je veliko. Vendar so »svetovno slavo« dosegle le nekatere. Takšna je na primer igra Theme Park World, ki je po eni strani graditeljska igra, saj je potrebno postaviti kar veliko različnih objektov in povezav med njimi. Po drugi strani je poslovna simulacija, saj je potrebno v igri privleči virtualne obiskovalce in ustvariti dobiček. V to kategorijo sodijo še igre iz serije Railroad Tycoon, RollerCoaster Tycoon, Business Tycoon Online, Big Biz Tycoon, Air Bucks, The Movies, itd. Na drugi strani kraljujejo igre Virtonomics, IndustryPlayer, Tycoononline, serija Anno in leta 1995 prvič predstavljena igra Capitalism, ki danes velja za »najboljšo poslovno simulacijo«.

OD STOJNICE ZA LIMONADO ...

Limonade Stand (Stojnica za limonado) je prva ekonomska igra za osebni računalnik izdelana leta 1973. Napisal jo je Bob Jamison iz Minnesote v ZDA. Kasneje jo je Apple Computer dodajal k vsem svojim računalnikom. Je preprosta igra, ki simulira otroško stojnico za limonado. Igralec postavlja ceno svojega izdelka, se odloča za oglaševanje, nabavo surovin, itd. Igra bi bila res preprosta, če ne bi slučajno generirala vremenskih pogojev in s tem določala tudi osnove za igralčev uspeh ali neuspeh. Ob vročem dnevu je prodaja limonade visoka in če smo naročili premalo surovin, se bo to zagotovo poznalo na prodaji. Ob uspešni prodaji bomo postali tajkuni limonade, ob neuspešni pa bomo bankrotirali.

Naftna kriza v sedemdesetih je navdihnila igro **Windfall: The Oil Crisis Game**, ki jo je kot poslovno simulacijo v realnem času razvil David Mullich leta 1980 za Apple II. Zamislil si je, da na vrhuncu energetske krize 1979 pristanemo v vlogi izvršnega direktorja podjetja za črpanje nafte Engulf Oil. Naša naloga je določanje cen plina in delavskih plač, nadzor delovanja naftnih črpalk, načrtovanje prihodov tankerja in pogajanja z OPEC za ceno nafte v tekmi s časom in zahtevo za povečanjem dobička. Igra močno poudarja izobraževalni vidik, saj prikaže občutljivo ravnovesje kompleksnih sistemov.

E.O.S.-Earth Orbit Station je poslovna simulacija vodenja in delovanja prave vesoljske postaje. Izdelal jo je Karl Buitter za Commodore 64 leta 1987. Igra je osredotočena na

materialne in ekonomske izzive pri gradnji stalne, polno delujoče vesoljske postaje v geocentrični orbiti. Igrati jo je mogoče posamezno ali v več-igralskem načinu. V slednjem je zelo zanimiva, saj se več igralcev bojuje za zelo majhne vire surovin in energije. A komur uspe poraziti in uničiti vse nasprotnike, na koncu postane tajkun, sam in neskončno bogat v temnem vesolju.

Odličen programer Sid Meier je leta 1990 izdelal igro **Railroad Tycoon** in je bolj poslovna simulacija ter usmerjena bolj na gradnjo, kakor na ekonomijo. Vendar je bila to prva igra iz serije iger z oznako »tajkun«. Od takrat so vse podobne igre imele v imenu to besedo. Osnovna ideja igre je, da izgradimo in upravljamo poslovno uspešno železniško podjetje.

Naslednja kulturna serija iger je **SimCity**, ki jo je začel programer Will Wright leta 1989. V to serijo sodi tudi leta 2000 izdana igra The Sims, kjer spremljamo družino in njene finančne težave. V SimCity je igralec postavljen v vlogo vsemogočnega župana mesta. Najprej mora definirati cone mesta, torej kje bo stala industrija in kje bodo ljudje spali. Potrebno je izdelati ustrezno mrežo cestnih, železniških in drugih povezav, napojiti mesto z elektriko, vodo, odvažati smeti, itd. Za to potrebujemo denar, ki ga od prebivalcev pobereмо z davki. Vse mora biti lepo uravnoveženo, da sploh deluje. Vendar je mesto postavljeno v okolje, kjer mu grozijo potresi. Zato potrebuje reševalce, policiste, bolnice, itn. V kolikor prebivalci niso zadovoljni, se uprejo s stavko (gotof je!).

... DO KAPITALIZMA PLUS

Zanimivih »denarnih« iger je veliko. Vendar je njihova krona igra **Capitalism**. Prvič je bila izdana leta 1995, njen duhovni oče je Trevor Chan. Igralec je na začetku igre postavljen v vlogo direktorja manjšega podjetja, ki mu ne gre dobro. Njegova naloga je, da naredi svetovno monopolno podjetje in ob tem tekmuje na sedmih trgih proti več različnim korporacijam. Te so lahko računalniško generirane ali pa jih igrajo resnični človeški nasprotniki (več-igralski način). Igra se konča ali z bankrotom ali z naupom vseh nasprotnikov.

Ko začnemo, imamo na voljo budžet v višini 200 milijonov dolarjev in štiri skladišča različnih surovin ali izdelkov. Svet okrog nas je »resničen«, saj moramo zemljo za širitev podjetja kupovati, cene surovin nihajo, stvari kupujemo od proizvajalcev in novo tehnologijo v razvojnih centrih, itd. Pri tem se lahko bolj usmerimo v trgovsko dejavnost ali v proizvodnjo. Vsaka usmeritev prinaša drugačne izzive v igri. Vendar najuspešnejši izgradijo dobro delujoča kmetijska posestva in odlične rudnike, ki svoje izdelke prodajajo lastnim tovarnam, te pa naprej lastni trgovski verigi. A najboljši finančniki med igralci kar takoj posežejo na borzo in svoje bogastvo zaslužijo z borznim mešetarjenjem, vendar je tukaj riziko, da hitro bankrotirajo.

Ker je igra zelo kompleksna, je najbolje začeti s kratkimi uvodnimi scenariji, kjer se seznanimo s prodajo na drobno, analizo trga, s kmetijstvom, proizvodnjo izdelkov, ustvarjanjem blagovne znamke in metodami oglaševanja, raziskav, razvoja, s proizvodnjo surovin in tudi z delovanjem borze.

Ob izidu igre je revija PC Gamer zapisala, da je to »najbolj realistična in podrobna poslovna simulacija ter najboljša ekonomska igra vseh časov«. Univerzi Harvard in

Stanford sta jo leto dni kasneje uvrstili v svoj učni program s pojasnilom, da »igralci ne osvojijo le ideje o neskončni rasti podjetja, temveč tudi, kako voditi in graditi team, ki bo uspešen v vsaki poslovni situaciji«. Revija Bussines Week pa je takrat zapisala, da »je igra odlična izkušnja za vsakogar, ki se namerava spustiti v podjetniške vode. Ker lahko preigravate različne scenarije, ne da bi se bali bankrota v resničnem življenju, je odlična za trening vaših poslovnih sposobnosti. Kot v pravem življenju, se za tržišče borite lokalno v globalnem svetu ... Je tako popolna, da bi moral biti k vsakemu CD priložena še MBA diploma. Kdor obvlada to igro, si jo zagotovo zasluži!«

S SKROMNO SREDNJEVEŠKO KARAKO OSVOJITE SVET

Karaka je trgovska jadrnica s tremi ali štirimi jambori, ki so jo v 15. stoletju razvili Portugalci za plovbo po Atlantiku. Merila je do 40 metrov in imela izpodriv do 900 ton. Bila je dovolj velika in zato stabilna na viharnem morju ter dovolj prostorna, da je vkrcala zaloge za dolgo plovbo in nekaj koristnega tovora.

Prav to dobite, če se lotite ene izmed iger **serije Anno (1602, 1503, 1701, 1404 in Anno 2070)**, ki so jih leta 1998 prvič razvili v avstrijskem podjetju Max Design. Na začetku ste na karaki, ki je otovorjena s hrano, orodji in surovinami ter oborožena s topovi. Plujete po neznanem morju in naletite na otok, ki je morda primeren za naselitev in vam nudi nekaj osnovnih surovin. Na njem morate čim prej postaviti cvetoče mesto, da lahko zgradite ladjedelniško industrijo, ki bo naredila nove ladje za raziskovanje in osvajanje novih otokov. Vaš cilj je, da čim prej vzpostavite fantastično mrežo trgovskih ladijskih linij, ki večajo bogastvo vašega otoka. Ko imate dovolj močno ekonomsko bazo, se lahko lotite še vojaških osvajanj. Mesto živi od trgovine in od vedno višjih davkov, ki jih plačujejo vedno bolj bogati meščani.

Vendar se vam pri tem ne cedita le med in mleko. Z ladjami lahko v mesto vstopi kuga, tropski orkani vam pometejo hiše z otoka, potres vam sesuje pol mesta, požar lahko upepeli mnoge hiše in še pred meteorjem iz vesolja niste varni. Če pa ste kot absolutistični vladar še preveč požrešni z davki, se vam bo zgodilo ljudstvo (fertik je!).

V kolikor pa uspete vse to premagati in zasesti vse otoke, zgraditi največjo palačo v »znanem« svetu, vzpostaviti največjo trgovsko mornarico, sesuti gusarje, ki vas ropajo in še kaj, pa postanete najbogatejši osvajalec sveta.

Z IGRO ZASLUŽITI 25 IN ŠE 35 MILIJONOV DOLARJEV ZA POVRH

Da ne bo pomote: ne z igranjem, temveč, da jo napišete! To je uspelo Chrisu Sawyeru, skromnemu škotskemu programerju, ki je 1994 napisal igro **Transport Tycoon (Transport Tycoon Deluxe, 1995)**. V tej igri so nam na voljo vlaki, ladje, letala in cestna vozila. Po velikanski pokrajini so posejana mesta, pristanišča in industrijski obrati ter kmetijski kombinati. Razgibana pokrajina ima visoke, neprehodne gore, globoke in deroče reke, širna morja in gosto poraščene gozdove. Naša naloga je, da ustanovimo prevozniško podjetje, ki vse izdelke in potnike, ki so na voljo, prepelje na zahtevane lokacije. Za to moramo zgraditi ustrezne proge, ceste, letališča in ladijske terminale, kupiti vozila in jim določiti smer in urnik vožnje. Igra prične okrog leta 1890 in nas vodi skozi 250 let človeške zgodovine in razvoja tehnologije. Tekmujemo še proti sedmim konkurentom. Bitko pa lahko bijemo še na borzi.

Igra je postala zelo znana in široko razširjena. Pojavili so se neodvisni programerji, ki so razvili Open Transport Tycoon Deluxe, ki je še vedno v razvoju in uporabi. Ocenjujejo, da je še vedno okrog 500.000 navdušenih igralcev te igre po vsem svetu, ki so doslej prinesli avtorju okrog 25 milijonov dolarjev avtorskih pravic.

Kar pa je fanta seveda opogumilo. V tistem času je obiskal ZDA in se v enem od zabaviščnih parkov popeljal z vlakom smrti. Rezultat je prejšnji podobna igra **RollerCoaster Tycoon (1999)**. Tukaj smo v vlogi direktorja zabaviščnega parka. Na voljo imamo celo plejado vsakovrstnih atrakcij od navadnega vrtiljaka »marjanca« do super-tehnološkega vlaka smrti »Blue Thunder«. V zabaviščni park prihajajo majhni možicliji, ki imajo samo šest osnovnih potreb, a je to dovolj, da se vedejo kakor resnični obiskovalci parka. Najbolj zabavno je, da iz njihovih reakcij dobimo povratne informacije, če je naš park atraktiven, dobro upravljan, čist in zabaven. V tem primeru dolgo časa ostajajo v parku, ga ocenjujejo z dobrimi ocenami in potrošijo veliko denarja. Če ne, obiskovalci pobegnejo iz parka. Prav ta mehanika je igro naredila tako zanimivo za milijone igralcev po vsem svetu. Avtorju pa je prinesla dodatnih 35 milijonov dolarjev zaslužka.

Čeprav je na prvi pogled to graditeljska igra, je v osnovi vseeno ekonomska igra, kjer vedno lovimo ravnotežje med stroški in prihodki. Z večjim obiskom prodamo več vstopnic. Višjo ceno lahko računamo za bolj »nevarne« atrakcije, prav tako lahko prodamo še hrano in pijačo ter »nujno« potrebno opremo, kot so baloni, klobuki, majice, spominki, itd. Gradnja atrakcij seveda stane, nakup okoliških zemljišč za širjenje parka pa tudi. Ob tem moramo zaposliti redarje, čistilce, mehanike in glumače ter jim seveda plačati plačo. Ob dežju ali sneženju se nam park izprazni, razen, če ne ponudimo dežnikov v kioskih ali pokritih prostorov, a to spet ... uganili ste ... stane. Vendar igra ni preveč »kruta« do igralca, saj zelo težko bankrotiramo, cilji pa so ohlapnejši, recimo dovolj število obiskovalcev v določenem času, čim višja ocena parka, ipd.

DEFINICIJA TAJKUNA

Za zaključek tega lahkotnejšega, decembrskega, če hočete novoletnega članka pa pogledajmo še, kaj je to »tajkun«. Beseda prihaja iz japonsčine (taikun) in pomeni »visoko rodnega gospoda«, kar je bil naziv za vladarja – shoguna. Termin je prešel v angleščino okrog leta 1857, ko se je komodor Perry vrnil iz Japonske v ZDA. A tam so s tem izrazom začeli označevati poslovneža, ki si je pridobil veliko bogastvo in je postal vodilna osebnost na določenem industrijskem področju. Rusi imajo podobno besedo »oligarh«. Pri nas besedo zapišemo fonetično – tajkun in z njo označimo bogatina, ki si je bogastvo nagrabil na pretežno nelegitimen ali nelegalen način. Čudne so »poti jezika«.