

Стоит ли учиться стратегии в стратегических играх?

Всерьёз относиться к стратегическим играм как к средству "развить понимание что такое стратегия в целом" нерационально, поскольку у них достаточно минусов:

1. требуют слишком много времени для освоения (обычно >50 часов для наработки базовых навыков, многие и через тысячу часов игры узнают что-то новое, отдельные люди жалуются на сложность игры спустя ту же тысячу часов);
2. при этом имеют низкий КПД. В не модифицированных играх — наличие множества упрощающих условностей (ввиду того, что для среднего игрока создают казуальную игру, и вдобавок игра с сильной симуляцией требует куда больше ресурсов ПК/затрат на оптимизацию кода), в модифицированных — п.1¹⁰. Пример: EU4 оригинальная и с MEIOU & Taxes;
3. в играх где есть страны-конкуренты ИИ слабо/неадекватно управляет ими и перестаёт представлять угрозу к середине игры (в конце же — игры часто тормозят и требуют кошмарного управления каждой мелочью), а для совместной игры трудно найти соигроков (да и те нередко разбираются в стратегии только игровой, и в реальной жизни их знания малоприменимы, обменяться полезным опытом будет проблематично);
4. игровые механики повторяющиеся, посему наскучивают (а добавлять новые — см. п.2) и основное удовольствие приносят смена декораций или неторопливое претворение в жизнь игру заведомо понятных и успешных проектов.

Почитать подробнее об этом можно если погуглить "reddit %название игры% boring/repetitive/tedious/stupid inadequate AI/bad economy/ruined my life" и т.п., либо на сайтах как posmotre.li — на страницах интересующих игр или обзоров отдельных вопросов (как "Идиотская дипломатия"). Эти проблемы относятся ко всем стратегическим и смежным жанрам, от 4X игр до симуляторов геополитики/фабрики/колонии/градостроительства/RTS.

Так что да, если стратегические навыки нужны для реального применения, то их, как уже написали выше, лучше изучать через изучение и практику реальных ситуаций, и только затем переключаться на игры для полезного досуга в свободное время. Они таки развивают навыки [pattern recognition](#) и [принятия решений](#), могут [вдохновлять и улучшать когнитивные функции](#) и [приносить прочую пользу](#), включая [пользу для профессиональной деятельности](#).

В идеале лучше геймифицировать жизненные процессы, тем самым совместив приятное с полезным.

Автор **заметки:** ххebelfaust

Revision #1

Created 23 June 2024 09:11:43 by matvey033

Updated 23 June 2024 09:16:11 by matvey033