

Профи понимание Стратегии в Реальном Времени (СРВ)



Стратегия в реальном времени это поджанр видеоигр включающий в себя:

- Управление юнитами
- Управление Строениями
- Управление экономикой
- Карта

Определение Стратегии в реальном времени следующее: ([Википедия: Стратегия в реальном времени](#)): «Большинство «классических» стратегий в реальном времени следуют следующему шаблону: Сбор ресурсов и строительство базы (лагеря). Создание армии и экспансия с целью захвата новых источников ресурсов. Атака противника с целью перехвата доступа к ресурсам и/или уничтожения его армии и лагеря».

Имея это ввиду подумаем, над тем, как улучшить свою игру. Но сначала давайте посмотрим, что общего есть во всех СРВ-играх (https://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_strategy)

«В типичной СРВ, экран разделен на карту местности с элементами игрового окружения, юнитами, и строениями, и интерфейс содержащий элементы управления и производства, а также часто «радар» или «миникарту» с обозрением игровой территории».

Мы можем видеть, что победителем практически в каждой игре выходит лучший тактик. И это не только тот, кто владеет “Q” опцией или строит быстрее, или же кто кликает быстрее, и наконец даже не тот кто совершает быстрый прорыв. У вас имеется целый арсенал средств, с помощью которых можно победить в игре, отбросив такие мелочи, как дипломатические, информационные, военные и экономические ресурсы.

Можно победить собирая всю руду на карте, без существенных потерь в технке (военная стратегия смысл которой в поэтапном уничтожении сил и средств противника, приводящий к его краху – снова Википедия) или же можно победить зная стратегию противника и найдя путь к противодействию ей.

Эта идея находит выражение в двух основных чертах СРВ игр, Микроуправлении и Макроуправлении.

Посмотрим на определение из Википедии:

Микроуправление – «Микроуправление означает деятельность игрока преимущественно в управлении и поддержании отдельных юнитов и ресурсов.

Макроуправление – «Макроуправление означает деятельность игрока в сфере управления экономикой, а также управление крупными силами, требующая времени на обдумывание и принятие решений.

Проще говоря, в начале партии в Red Alert ваше внимание больше сконцентрировано на Микроуправлении экономикой и обороной. Макроуправление приходит вместе с обеспечением регулярного дохода. С этого момента требуется проведение сбалансированной стратегии. Таким образом лучший тактик тот кто способен управлять обоими полушариями СРВ игры, в то время как новички в основном концентрируются на Микроуправлении.

Отличия между тактикой и стратегией

Как мы поняли, стратегия отражает управление сетью событий, зданий и ресурсов. Тактика фокусирует внимание на победах в отдельных схватках.

Пример 1: Размещение Тесла Башни занимает много времени. Однако эта мера защитит вашу базу от прорыва 5 танками (с возможностью иметь вам минимум 3 танка). Это пример тактики.

Пример 2: Продажа вашего Сборочного Цеха позволит построить 3 Тяжелых Танка, которые могут переломить ход игры в последнюю секунду. Это стратегический ход, так как он напрямую связан с экономикой.

Заметьте оба этих примера пригодятся в бою.

Больше информации об СРВ вы найдете в Википедии.

Возможно ли воплотить эти тактики в жизнь? Может быть они подойдут для бизнеса или даже школы?