

# Вся жизнь – игра. Стратегия победы



Реальная жизнь – это игра, в которую играют в буквальном смысле все. Но игра эта непростая. И вот ее суть.

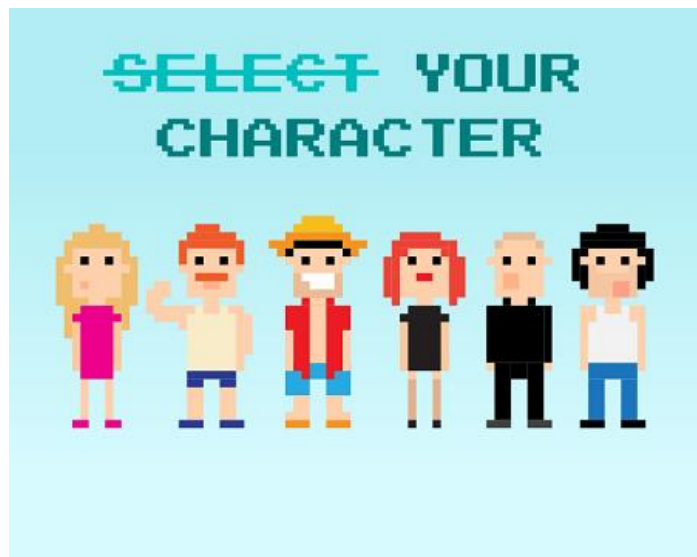
## Главное

Возможно, вы не задумывались, но жизнь – это стратегическая игра. В нее входят различные мини-игры. Вроде танцев, вождения машины, бега, но ключ к победе в том, чтобы правильно управлять имеющимися ресурсами.

Самое главное то, что удачливые игроки *тратят свое время на правильные вещи*. Какова же стратегия победы? На определенном этапе в игре появляются деньги, но вашим главным приоритетом всегда должно оставаться управление временем.

## Детство

Жизнь начинается с того, что вы произвольным образом получаете какого-то персонажа и какие-то обстоятельства:



*[Выберите свой персонаж]*

Первые 15 лет или около того идут обучающие миссии, и это скучно. Но пропустить их не получится.

### **Начальный взрослый уровень**

Как у начинающего игрока, у вас много времени и энергии, но почти нет опыта. Вы обнаруживаете, что почти всё (лучшая работа, имущество, партнеры) закрыто, пока у вас его, опыта, не станет больше.

И это время, когда нужно быстро доводить свои скилы-умения до нужного уровня. Больше у вас уже никогда не будет столько времени и энергии.

Теперь, если вы играли правильно, вашим приоритетом должно быть *как можно более рациональное распределение времени*. Каждый ваш шаг влияет на ваш статус и опыт:



*[Программировать: + умение кодировать, + карьерные перспективы, + логика]*

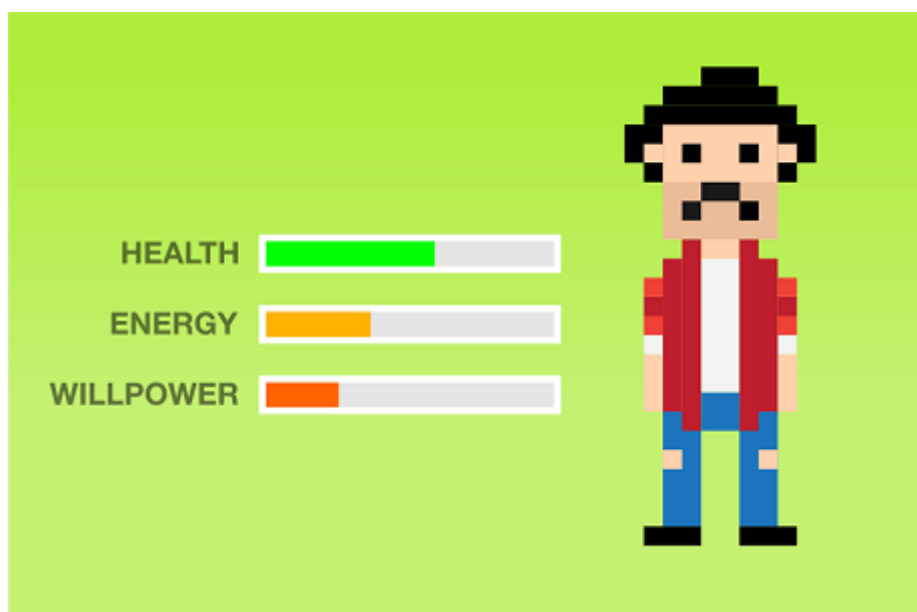
*[Пить: — здоровье, — энергия, — деньги]*

Это может показаться неочевидным, но проблема заключается в том, что вам не всегда понятно, к какому заданию приступать, а персонаж ваш не всегда подчиняется вашим командам. Давайте разберемся.

## Как подчиняться своим собственным командам

Многие игроки обнаруживают, что, когда они делают какой-нибудь выбор, скажем, «заняться спортом», их персонаж полностью игнорирует такое решение.

Это не баг. Каждый находится в каком-то состоянии, которое непосредственно не наблюдается, но выглядит примерно так:



*[здоровье, энергия, сила воли]*

Если какой-то из параметров достигает слишком маленького значения, *ваш персонаж перестает считаться с вашими указаниями, пока его потребности не будут удовлетворены*. Вы пробовали учиться, когда устали или голодны? Не замечали, как внимание само собой переключается, например, на Twitter?

Особенно важна сила воли. [Сила воли уменьшается в течение дня](#), немного восстанавливается после еды, и полностью – после хорошего ночного сна. Когда ваша сила воли имеет низкое значение, вы можете делать только то, чего действительно хотите.

Каждое принимаемое вами решение задействует какую-то часть силы воли, а решение, в результате которого вам приходится подавлять что-то желаемое в пользу менее желаемого (например, заниматься, а не смотреть телевизор), требует *много единиц силы воли*.

Есть некоторые факты, с которыми полезно считаться, чтобы оставаться на плаву:

1. **Поддерживайте тонус.** Если вы голодны, устали или вам не удастся развлечься, сила воли стремится к нулю. Надо заботиться о себе.
2. **Не требуйте слишком больших значений силы воли от одного дня.** Распределите свои самые ресурсоемкие задачи на несколько дней, смешайте их с менее затратными.
3. **Старайтесь делать сначала более важное.** Тогда другие задачи покажутся более трудными, зато главная задача окажется выполненной с большей вероятностью.
4. **Сделайте так, чтобы единиц силы воли требовалось меньше – сократите возможность выбора.** Если вы работаете за компьютером, с которого можно зайти на Facebook, вам требуется больше силы воли, потому что вы постоянно отдаете предпочтение более сложной задаче, а не более легкой. Исключите такие отвлекающие моменты.

Залог успеха в нашей игре – такая стратегия жизни, которая позволит сохранять баланс между конкурирующими приоритетами и состоянием персонажа. Главное – не отдаваться «автопилоту», а то вы никогда ничего не доведете до конца.

## Правильный выбор операции

Важнейший момент игры – выбрать правильную операцию в правильное время. Некоторые операции влияют, главным образом, на состояние. Например:



[Еда: + энергия, — голод]

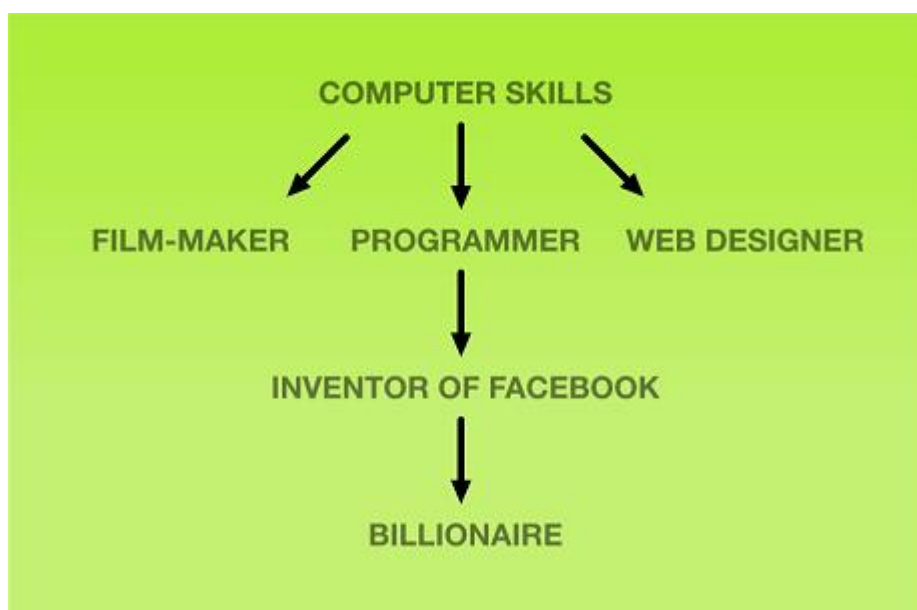
Другие в основном на умения:



*[Рок: + музыкальность, + грим]*

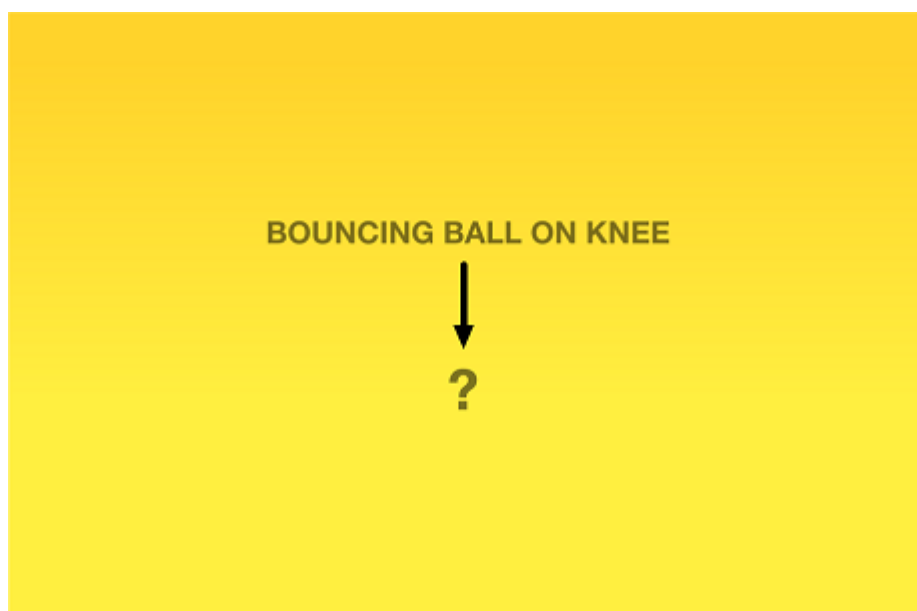
Вам нужно уделять время на то, чтобы поддерживать себя в здоровом состоянии – например, есть и спать, – чтобы поддерживать высокий уровень силы воли. И только после, за счет того, что осталось, развивать умения.

Некоторые умения более полезны, некоторые – менее. Правильные навыки могут открыть целое дерево возможностей:



*[Компьютерные навыки – клипы, программирование, веб-дизайн – изобрести Facebook – стать миллиардером]*

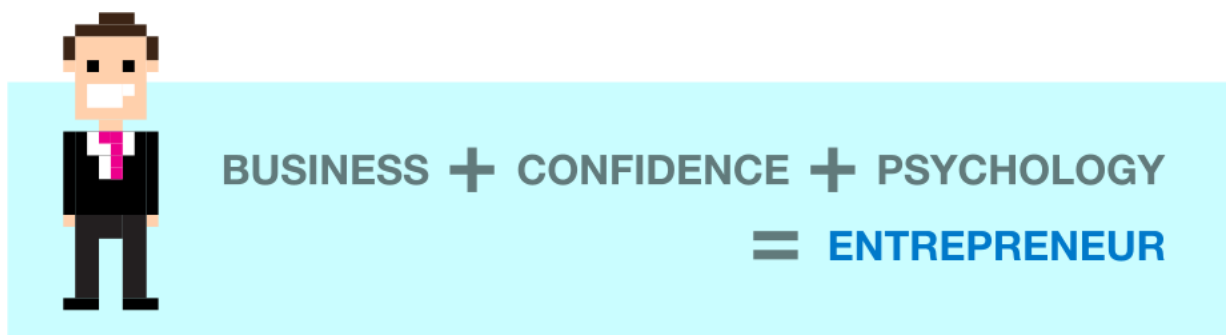
Другие ведут в тупик:



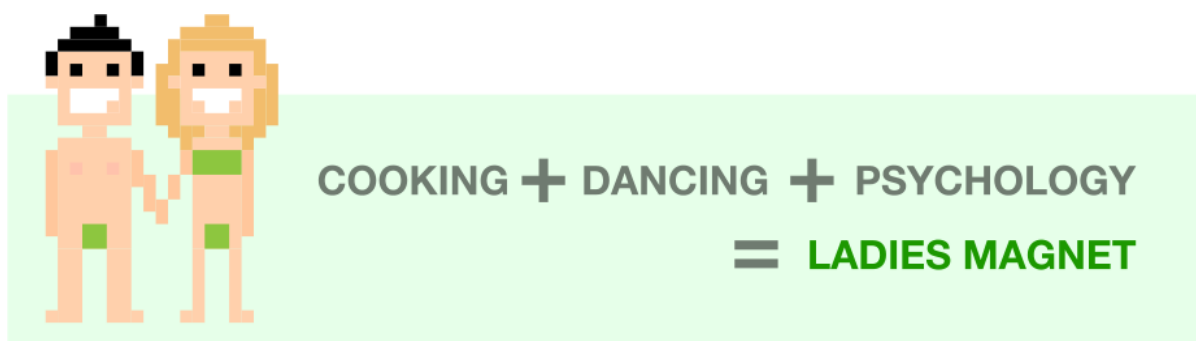
*[Околачивание груш – ?]*

Лучше всего работает комбинация умений. Очень сложно довести какое-либо умение до максимума. Иногда это вообще невозможно. Зато гораздо проще добиться приличного успеха во многих связанных умениях, которые вместе дадут нечто более существенное.

Например:



*[бизнес + умение внушать доверие + психология = предприниматель]*



*[умение готовить + умение танцевать + психология = кумир женщин]*

Видите, как психология помогает *одновременно* стать и богатым, и привлекательным? Этому следует научиться.

## Дом, в котором я живу

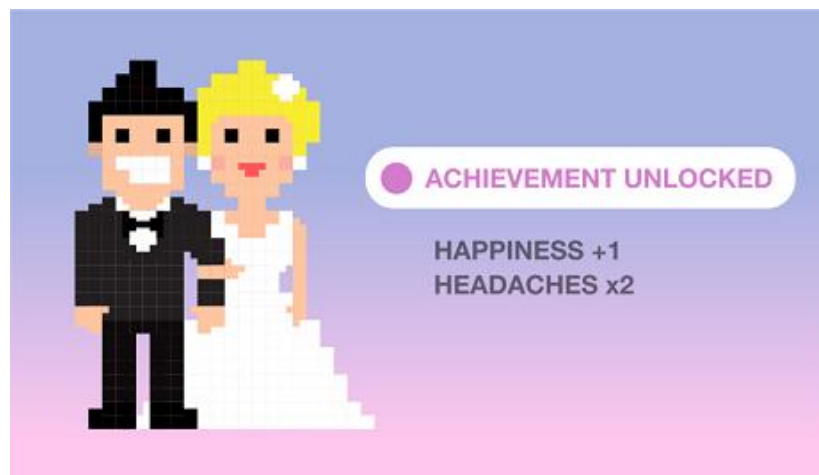
То, что вас окружает, постоянно влияет на вашу статистику, скилы-умения и на ваши шансы пройти на следующий уровень.

Играть в нашу игру можно практически везде, но в некоторых местах – значительно проще. Если вы женщина, то, например, в некоторых странах вы не можете открыть определенные ачивки.

Вероятность родиться в оптимальном месте практически равна нулю, так что, важно искать и как можно раньше задумываться над тем, чтобы переехать. Местонахождение, т.е. локация – дополнительный множитель для всех умений и состояний.

## Поиск партнера

Влечение – это сложная мини-игра сама по себе, но это, по сути, побочный продукт всего того, что вами сыграно на настоящий момент. Если у вас отличный статус и много умений, вы уже довольно-таки привлекательны. Усталый, раздраженный, неопытный игрок непривлекателен и, скорее всего, не может рассчитывать на отношения.



[Ачивка открыта: + счастье, \*2 головная боль]+

В самом начале этой мини-игры естественно отвергать и быть отвергнутым другими игроками. Это нормально, но, к сожалению, опустошает показатели состояния, и большинство игроков не очень хорошо с этим справляется. Чтобы продолжить, приходится тратить силу воли. А сила воли восполняется сном – так что, дайте время.

80% усилий на поиски партнера состоят в том, чтобы сделать привлекательным собственный персонаж, а это – как и многое другое в этой жизни – просто означает, что надо *правильно совмещать место и время*. Если вы занимаетесь спортом, общаетесь, хорошо питаетесь и продвигаетесь по карьерной лестнице, вы автоматически притягательны. Остальные 20% – это просто оказываться там, где можно встретить правильных людей.

## Money money money



В какой-то момент у вас в игре появляется новый ресурс под названием «деньги». Большинство игроков обнаруживает, что сначала количество денег увеличивается. Но это, на самом деле, только увеличивает число проблем.

Главное правило, которое касается денег: *никогда не брать в долг, если только на этом вы не сможете заработать больше, чем занимали*. Например, может быть полезно занять на образование или оформить ипотеку (хотя не обязательно – зависит от образования и ипотеки). Брать в долг на новую обувь – неправильно.

В зависимости от ваших финансовых амбиций возможны несколько стратегий:+

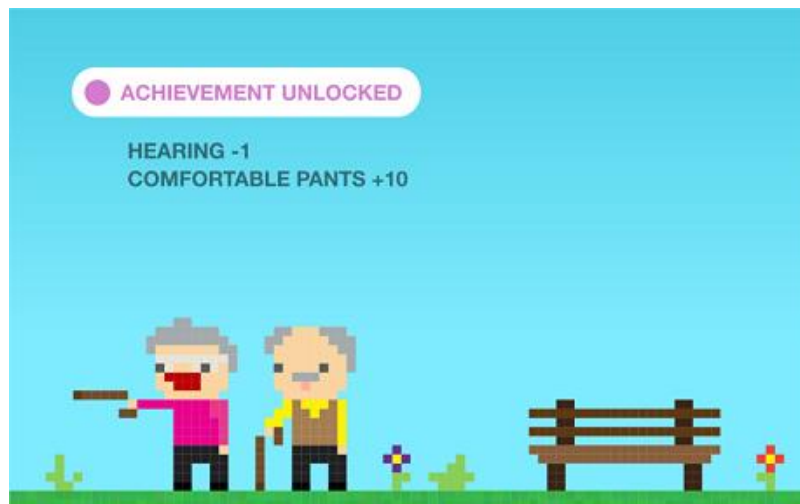
1. **Деньги — по барабану.** Это низкострессовая стратегия: просто жить по средствам и понемногу откладывать «на черный день». Нужно только серьезно отнестись к тому, чтобы откладывать, а не то потом придется горько пожалеть.
2. **Достаток.** Тщательно отнеситесь к выбору карьеры и окружения и будьте готовы к тому, что придется поднапрячься, чтобы чего-то достичь. Вам придется серьезно вложиться в приобретение необходимых навыков-умений, на что потребуется время. И постарайтесь не перенапрячься и не перегореть.
3. **Супербогатство.** Начните собственное дело. Практически невозможно стать богатым, работая на чужого дядю. Богатство растет не только от работы, но и от владения имуществом, активами, которые возвращают больше своей изначальной стоимости. И ваша собственная компания – это такой актив, который можно построить с нуля. Если постепенно трансформировать свои достижения в активы, может настать момент, когда работать больше станет вообще не нужно.



## Дальнейшая жизнь

В процессе игры ваши возможности меняются. Семья и дети уменьшают ваше время и энергию и приносят в игру элемент случайности («Надо срочно поменять подгузник!»). Это притормаживает развитие собственного персонажа.

У более старых персонажей обычно больше умений, ресурсов и опыта, а также открытых квестов, которые другим недоступны – вроде «иметь дом», «написать (хорошую) книгу».



*[Новые ачивки: -1 слух, +10 удобные штаны]*

Все персонажи умирают примерно через 29 000 дней, т.е. 80 лет. Если ваша статистика и скилы хороши, то есть стратегия жизни была правильной, то может получиться пожить немного больше. Но чит-коды здесь не работают.

В начале игры у вас нет никакого контроля над тем, кто вы и где вы. К концу игры это точно так же. Все принятые вами решения оказывают самое существенное влияние на то, как вы закончите свой век – будете ли вы счастливы, сравнительно здоровы и довольны. На склоне дней уже сложно что-либо изменить.

Поэтому так важна стратегия. Ведь к тому моменту, как вы все о жизни поймете, вы уже истратите слишком много самого лучшего из нее.

***А теперь – самое время продолжить игру!***

Источник: <http://oliveremberton.com/2014/life-is-a-game-this-is-your-strategy-guide/>