

Теория Дэмаджа

Этот труд я посвящаю Андрюхе fuNNyреорl'у.

Практически во всем мы полагаемся на собственное чутье. Восприятие реальности у каждого человека своё. В чем-то мы сильно схожи, а в чем-то отличаемся друг от друга. Эти различия порой предопределяют нашу способность развиваться самостоятельно, в этой постоянно изменяющейся среде. Спорт одна из тех областей, где результат достигается за счет своих собственных усилий, вложенного пота и трудолюбия. Спорт способен описать Огромную Пирамиду из Людей, каждый из которых занимает свою не постоянную вершину.

Эта живая пирамида постоянно видоизменяется, но суть её остаётся неизменной: "каждый под солнцем, каждый показывает результат". Каждый может добиться всего чего он захочет, нужно лишь сделать лучше. Прыгнуть выше, пробежать быстрее.

Именно этому посвящают свою жизнь Спортсмены - лучшему результату.



То ли дело Молодой КиберСпорт, где результат измеряется на построенном человеке Виртуальном Поле, в котором работают свои правила и законы. Все игроки играют по одним и тем же правилам, но каждый игрок получает совершенно разный результат. В виду своего, опыта, состояния, кто-то скажет амбиций.

В классическом спорте ты на глаз способен отличить высокого уровня отлета от обычного человека, просто по его физическому состоянию. В киберСпорте это сделать гораздо сложнее и практически невозможно, т.к. нет того видимого что можно найти и с уверенностью сказать что мол вот он занимается киберспортом и у него сильный результат.

Почему одни игроки получают высокий результат и почему я, не способен его достигнуть хоть и трачу примерно столько же времени на свои тренировки? Ответ на этот вопрос себе задаёт практически каждый игрок, который сталкивается с отсутствием роста. Сталкивается с таким состоянием в котором он практически не способен двигаться дальше, не способен набирать массу, преобразовать свою форму, изменяться для лучшего результата.

Если у него получилось, почему не может получиться у меня? Кто-то скажет, что он более талантлив, что ему дано больше, чем тебе. Кто-то скажет, что он трудолюбив, можно собрать тысячи фраз, которые опишут этого игрока. Но дело просто в том, что у него просто получается, у него растёт то, чем он занимается.

Хорошо, тогда почему у него просто получается, у него просто идет, а у меня всегда всё сложно. Не одно так другое, вроде я стараюсь играть, прикладываю все свои усилия, но всё равно не получаю результата даже близко похожего. Всегда чего-то не хватает, что-то мешает, кажется вот-вот получится и тут же в последний момент срывается.

“Почва уходит из под ног и в какой-то момент перестают получаться самые простые вещи, которые до этого работали, миг теряется уверенность и ты понимаешь, что вообще ничего не смыслишь в игре, потерял контроль, как тут не старайся победить становиться всё сложнее и сложнее, силы тают на глазах, как будто ты сворачиваешь с дороги и начинаешь пробиваться сквозь бурелом по колючкам, каждый шаг, каждое действие истощает тебя и делает слабее”

Каждый кто играл в соревновательных дисциплинах скажет, что есть определенные правила, которым стоит следовать, чтобы добиться результата:

- 1) Садись за комп в хорошем состоянии
- 2) Делай перерывы
- 3) Смотри реплеи про игроков
- 4) Разбирай свои игры 5) 6) 1097) 1098)..... 10000000000)

Но откуда найти в себе силы помнить обо всех правилах успешности в игре, плюс ко всему выполнять дополнительные упражнения и при этом не бросить всю эту затею в один миг. Говорят, что нужно любить то, чем ты занимаешься. Лишь любовь может помочь преодолеть все преграды на пути. Говорят, ты должен получать удовольствие от игры, тебе должно это дело нравиться. Они правы, они АБСОЛЮТНО правы, но вот только в реальности есть та Золотая Тысяча игроков, которая попадает в КиберСпорт и живет этим на полную, а вот остальные Миллионы игроков, так и останутся в мечтах и с пустыми карманами. Будут играть с надеждой, что когда нибудь поднимутся на уровень выше, а пока просто тешат себя иллюзиями мол нет возможностей, времени, сил, денег и т.д. но как только они появятся я добьюсь. Идет время, а этого не происходит.

Ну неужели невозможно добиться и показать результат и соревновательный спорт - это удел избранных? Что я делаю не так? Что есть в других чего нет у меня и как мне это, то что есть в других приобрести.

И вновь мы упираемся в состояние, все книги пестрят этим, измени своё состояние и ты изменишь свой результат. Ты можешь быть разным и качество того, что ты делаешь может изменяться пропорционально твоему состоянию. Так что, получается нужно быть позитивным, открытым, смело смотреть на вещи? Я вот всё это прочитал в книгах, сел за комп, но всё стоит на месте, ничего не изменилось, от того, что я это прочитал.

Дружок, нужно это прочувствовать, пропустить через себя. Теория и Практика - это разные вещи. Без закрепления и практических навыков теория - это пустой звук, который попал в твои уши, эмоционально возбудив тебя.

Изменить состояние возможно, но вопрос в том, сколько ты в нем выдержишься? Минуту, две? Дэвид Хокинг всю жизнь посвятил исследованию состояний человека и создал собственную шкалу, по которой ты можешь оценить свою продуктивность, качества которые ты способен выдавать из себя.

Карта Сознания

Энергия	Энергетический Уровень	Оценка	Эмоция	Восприятие Жизни	
УВЕЛИЧЕНИЕ	Просветление	700-1 000	↑	Невозможно выразить словами	Чистое Сознание
	Гармония	600	↑	Счастье	Вдохновение
	Радость	540	↑	Покой	Преображение
	Любовь	500	↑	Уважение	Откровение
	Разум	400	↑	Понимание	Обобщение
	Принятие	350	↑	Прощение	Превосходство
	Готовность	310	↑	Оптимизм	Намерение
	Нейтралитет	250	↑	Доверие	Освобождение
УМЕНЬШЕНИЕ	Смелость	200	↕	Утверждение	Полномочия
	Гордыня	175	↓	Пренебрежение	Чванство
	Гнев	150	↓	Ненависть	Агрессия
	Желание (Вождление)	125	↓	Стремление	Зависимость
	Страх	100	↓	Волнение	Убегание
	Горе	75	↓	Сожаление	Уныние
	Апатия	50	↓	Отчаяние	Отречение
	Чувство Вины	30	↓	Обвинение	Разрушение
Позор	20	↓	Унижение	Уничтожение	

www.anastassiya.kz

Чем выше по шкале, тем Шире Открыто сознание человека, тем проще ему дается.

“Как мы видим на картинке по Дэвиду Хокингсу ощущая любовь, человек способен нести в мир то, что будет увеличивать, развивать его дело. Используя Понимание, игрок получает способность уверенно и без ошибок двигаться по игре. Спускаемся ниже и видим красную шкалу, чем ниже Сознание, тем сильнее он оказывается в неразрешимых проблемах влияющих на игру. Т.е. находясь внизу, ощущая уныние, отчаяние игрок не способен продуктивно играть, его уровень игры заметно падает, он не показывает даже половину того, на что способен.”

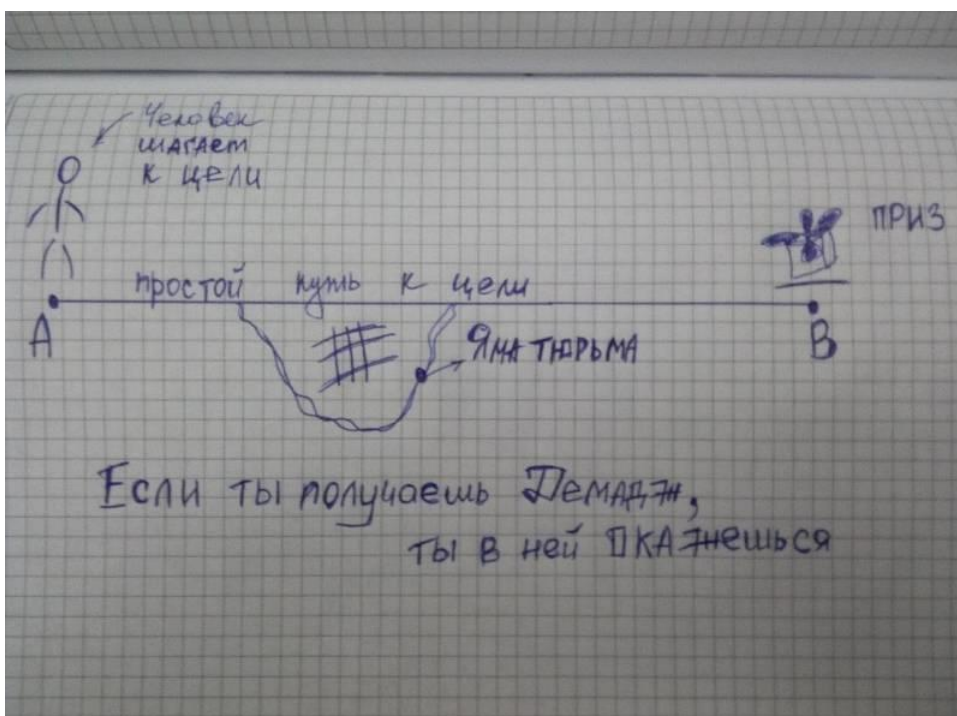
Каждый скажет, я не хотел, меня вывели из себя. Это покрытие дороги, провокация одного из участников соревнования, я не виноват, меня спровоцировали, он начал первым. Вы будете абсолютно правы, т.к. соревнование подразумевает под собой состязание с другими живыми игроками, поэтому в спорте существует элемент эмоций. Состояние неподготовленного игрока способно меняться, идя на поводу у внешних событий/триггеров.

“Когда игрок переходит на эмоции, его игра заканчивается.”

Неважно что послужило поводом, если в ходе тренировочного процесса игрок начинает обвинять кого-то в поражении, унижать, оскорблять. Он автоматически выходит к низкопродуктивному состоянию. А если у человека в жизни, есть такие крючки-триггеры, за которые он постоянно цепляется - это полностью убивает, его тренировочный процесс. Он становится неспособным развиваться, обретать форму, расти в игре.

“Перестань реагировать, перестань цеплять.”

Но как это сделать на практике?



Думаю все знают, что травмы - это плохо. Отсутствие травм - есть хорошая подготовка спортсмена. Тренировки построены так, чтобы дать время восстановиться и затем тренироваться вновь.

Но как же быть с игрой, ведь в неё можно катать сутки напролет, кто-то говорит о том, чтобы продуктивно играть нужно делать паузы перерывы, больше 6 часов не следует тренироваться и т.д. . Ответ на этот вопрос лежит в следующем: "дело которым ты занимаешься, может тебя истощать или наполнять, в первом случае ты играешь через силу, терпишь столько сколько можешь, во втором ты получаешь удовольствие , потому что у тебя получается то, что ты делаешь". Это два разных пути, которые чередуются между собой время от времени.

Введение в механизм Демаджа:

Видимой стороной для анализа игрока служит его состояние. Почему же оно меняется? Дело в том, что игрок эмоционально привязан к результату, эмоции - это топливо, в котором так нуждается психика любого человека и без которой, она перестает быть подвижной. Эмоциональный механизм используют абсолютно все игроки, он помогает добавлять к результату, вопрос в том, что этот механизм может давать как позитив так и негатив, следовательно у опытных игроков срабатывает некая заслонка, которой он вовремя закрывает себя от разрушения, т.к. для любого живого организма стресс , напряжение, пребывание в негативной среде отражается на состоянии. А теперь умножьте открытую заслонку негатива в эмоциональном механизме на протяжении 3-5 часов игры и вы получите то самое, апатичное состояние КиберАтлета, вызванное моральной забанностью при взаимодействии с внешним раздражителем, организм не в состоянии держать стресс, без изменения своей среды.

Игроки ломают себя изнутри, сами того не замечая, они заходят в область напряжения и держатся в этом состоянии продолжительное время, расшатывая свою психику, набирая усталость .

Напряжение создается в виде контакта с противоречием(противоположностью) второй стороной медали, которая существует:

Чтобы победить - нужно стараться - почему он не старается

В игре нужно играть на полную - почему ему всё равно на игру

Нужно играть до конца - почему он прекратил играть

Игра пропитана противоречиями в них не стоит вникать, вдумываться, уделять внимание, они бессмысленны и ни стоят ни секунды потраченного времени, т.к. в природе Противоречий не существует, а то что ты видишь мол игроки в отличии от тебя начинают сильно проседать по силе означает то, что у тебя малое понимание сути процесса, каждый игрок, который прекращает играть, делает это потому что пропустил слишком много ударов, в него попало огромное количество Демаджа не соизмеримое с его игрой и он несмотря на это продолжил играть, что похвально. В данной игре попали в его больное место и он упал без возможности подняться.

Киберспорт специфичен, в нем есть особенности, но даже с ними он не теряет статус спорта и высоких достижений.

Теория, философия Демаджа подразумевает тренировку, в которой игрок, получает удары по местам, которые смогут эти удары выдержать. Удары совместимые с дальнейшим пребыванием в игре. Он играет тем, что тренировал в себе и это крайне сложно разрушить, взаимодействие с командой будет производиться наилучшим способом, без сопутствующего напряжения и боли.

От чего же ты получаешь Демадж в игре:

Касание токсичности, негатива в любых формах и проявлениях наносит Демадж.

Дело в том, что механизм заслонка от негатива должна срабатывать автоматически, в виде Анализа первых минут игры. Не входить в озеро, когда там Ледяная Вода, ты можешь заболеть. В первичный момент оценки игровой ситуации идет команда всему организму игра будет сложной, потому что очень много противоречий, играют только два тиммейта из пяти, я не знаю как это выиграть, я не готов к такой ситуации. Ну и не надо, оставь её и просто наблюдай отрешенно со стороны сам процесс, пытаясь найти в нем фан. Т.к. если ты начнешь погружаться в действие своим Эмоциональным механизмом, ты испытываешь подключение к нагрузке в виде напряженного прибывания в игровом процессе с последующим истощением ресурса психики. Одним словом в таких играх ты истощаешь свои внутренние резервы позитива на игры в которых не видишь решения.

В моменте первичной оценки(первые минуты игры), необходимо выработать кнопку отключения от нагрузки Эмоционального механизма. Т.к. противоречие будет нагружать психику сильным напряжением. Следовательно, необходимо отстраниться от ситуации, перейти на не контактное взаимодействия с ситуацией. Находиться от неё на безопасном расстоянии.

Создание Кнопки отключения от нагрузки, поможет игроку восстановиться от полученных травм, поднабрать игровых сил и даст возможность, накопить нужный резерв для

последующего роста. Поможет не погружать своё сознание в низкочастотные состояния/проблемы, оставить данный ресурс психики на более важные задачи.

Конечно, Демадж бывает разный, сравнимый с пыткой, когда маленькая капелька падает на тебя из раза в раз и каждый последующий удар усиливает предыдущий. Именно этот демадж, удар по больному месту, является причиной Эмоционального выгорания и снижения результатов в игре. Именно поэтому стоит прикрывать свои слабые места и выработать ГЛОБАЛЬНУЮ Стратегию неполучения Демаджа.

Стратегия неполучения Демаджа для Dota2, построение тренировочного процесса:

Стратегия держится на главном постулате, любое голосовое взаимодействие в игровом пространстве с неработающим механизмом заслонки от негатива ведет к пропуску через себя Эмоций собеседника. А так как велика Вероятность того, что в игре из 4 игроков хоть один будет токсичным/негативным/неадекватным то, мы играем с mute all до момента достижения нами поставленного результата.

Далее рассмотрим следующий постулат

То, что я делаю влияет на игру. Именно поэтому выровняв своё ощущение игрового процесса мы приходим к тому, что выполняя свою внутриигровую задачу ежесекундно в моменте времени и при этом не получая Демаджа, игрок способен влиять на игру. Т.к. включается механизм понимания того, что происходит на карте, игрок начинает фокусироваться на своей игре, т.к. его эмоционально не задевают и безразличны другие игроки, он начинает держать позицию и искать для своего героя лучшие решения в данной ситуации.

Если мы рассмотрим ситуацию где игрок получил Демадж и вышел на Эмоции, сознание игрока сужается настолько, что появляется только один вариант победы в игре, который как правило с ним никак не связан и он на этот вариант сам не может повлиять, т.к. сам вариант завязан на другом игроке, который находится вне его контроля, в такой ситуации всё сводится к одной ошибке, после которой включается мысль, а пошло оно всё я не хочу в это играть, но демадж уже получен. Игрок потерял больше чем приобрел в данной игре, он испытал состояние безвыходности, которое истощило его психику на 1 ед.

Вся философия Демаджа построена на механизме собственной защиты Эмоционального дистанцирования в моменте, когда негатив и напряжении игрового процесса начинают брать верх. Идет путь Эмоциональных Травм, выгорания и усталостного напряжения.

Всё это возможно избежать, при правильном подходе и понимании что такое есть Тренировочный процесс, в чем его суть. Понимание данных вещей поможет игроку выработать собственную модель взаимодействия с командой, в которой он сможет показать себя.

27.10.2020 fNNpl

Глава 2. Эмоциональный механизм

Думаю, каждый игрок применял на себе следующую фразу:

Измени своё состояние и ты изменишь свой результат

Мы можем быть разными, веселыми, злыми, апатичными, интересными, странными, депрессивными - эта вся радуга эмоций таится в нас и ждет подходящего момента. Порой, мы примеряем на себе маски, которые помогают нам адаптироваться к реальности, меняя их время от времени. Защищая или же открывая себя настоящего.

Каждый сталкивался с ситуацией, когда позитивное игровое состояние невозможно держать в той или иной ситуации, а порой быть позитивным невозможно в ходе ряда проблем, которые нависают над тобой, а так как решить в данной игре их не предоставляется возможным, мы испытываем не самые лучшие эмоции.

У каждого игрока, есть свой собственный сосуд, откуда он черпает жизненную энергию. Который в лучшем наполненном состоянии создает вокруг игрока ореол позитива, у него всё идет: команда его слушает, колы работают, герой импактит.

Но не каждый способен быть наполненным позитивом на протяжении всего игрового процесса, и в какой-то момент, что-то ломается: негатив, токсичность, начинает проникать внутрь игрока в ходе тренировочного процесса, баланс эмоций меняется. В таком случае в сосуде игрока, начинает доминировать негативная эмоция Отчаяния, Безысходности, Уныния, которую он всё сильнее испытывает, деструктивная эмоция растет. Это состояние мы легко можем заметить в теле человека, он становится напряженным, зажатым, скованным. Негативная Доминирующая эмоция задает направление мышлению данного игрока, из-за чего он начинает видеть и создавать вокруг себя разрушение.

Такое переключения в негатив/тильт создает внешний триггер, который попадается игроку в поле зрения и захватывает часть его свободного внимания. Т.е. такой игрок чувствуя каждое минутное истощение, испытывает всем своим телом неразрешимую проблему, которая грузит его дополнительным напряжением, от которого он хочет уйти. И в подходящий момент попробует скинуть, любым доступным способом (сорваться на кого-то, обзвать, нагрубить, выплеснуть). После этого, возникает опустошение, которое изменяет личность игрока на время, он становится простым, стираются его профессиональные навыки и таланты, он просто становится обычным игроком, теряется яркость в игре, в этом состоянии игрок способен прибывать очень и очень долгое время, пока что-то вновь его не наполнит. Говорят, что у таких игроков недостаток мотивации. И ему срочно необходим внешний позитивный триггер, который разожжет внутри него пламя и он вновь заполнит себя чем-то плюсовым. И вновь ярко заиграет.

Давайте рассмотрим этот процесс эмоционального истощения ближе :)Ы

Состояние Игрока

Состояние игрока - это некий СОСУД в котором находятся эмоции. В сосуде существует Баланс, когда одна из эмоций начинает преобладать над остальными, состояние игрока изменяется будь то состояние тильта, раздражения или радости, любви.

ЭМОЦИИ

Эмоции - топливо, благодаря которому, наша психика понимает реальность которую мы видим вокруг себя. Эмоции способны ускорять наше мышление или наоборот его замедлять.

Реакция на игровое событие

Реакция идет быстрее мысли, реагируя мы создаем эмоцию, которая затем капает в наш сосуд, т.е. делая какое либо дело, мы способны добавлять в своё состояние свежие Эмоции, в этом случае говорят что меня наполняет то, что я делаю, мне это нравится, я получаю от данного процесса удовольствие. Или наоборот - это меня разрушает изнутри, дизморалит, вводит в тильт, замедляет, опустошает

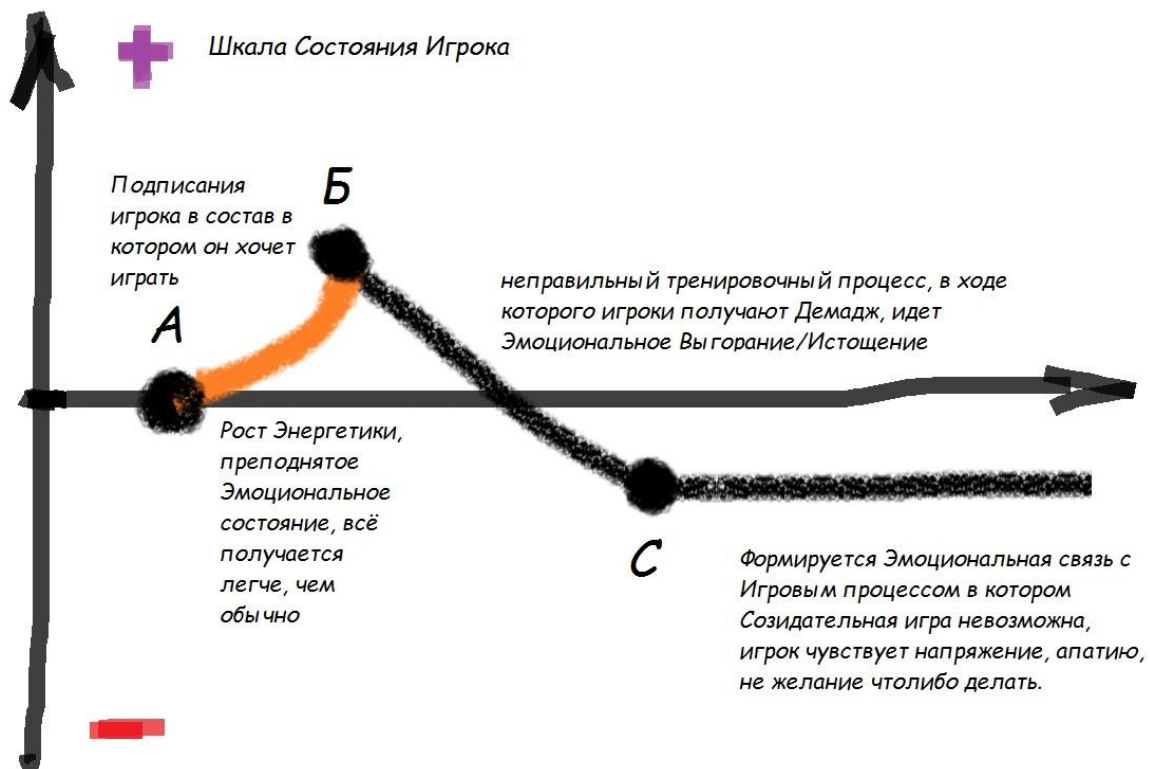
По капельке мы добавляет в свой Сосуд Эмоции, в результате чего баланс состояния, может смещаться в негативную или позитивную сторону



Из рисунка видно, что реакции на игровые события рождают разнообразные Эмоции, которые в свою очередь направляются в Сосуд Состояния игрока, добавляя свой цвет в палитре красок.

Так что же такое Эмоциональное Выгорание: как я считаю это процесс замещения позитивного восприятия игровых моментов негативными. Т.е. игрок со временем в ходе неправильного тренировочного процесса получает Демадж, в результате которого позитивные мысли выгорают, испаряются из сосуда, заменяясь на другие, более деструктивные. Такой игрок при мысли о том, что ему предстоит тренироваться испытывает всю гамму низов, апатию, не желая что-то делать, играет нехотя и получает такой же результат. Его эмоциональная связь с игрой напоминает Состояние Анабиоза, в котором игрок будет делать минимум, его игра лишилась всех позитивных моментов, он получил слишком много негатива. И ему нужно время, чтобы градус спал и он вернулся к более менее адекватному игровому тренировочному состоянию. Грубо говоря, он получил травму не совместимую с дальнейшей Созидательной игрой.

Давайте изобразим процесс истощения Эмоциональной связи:



Обычная история из СНГ региона: Игрок попадает в состав в котором хочет быть, в процессе игр у состава возникают неразрешимые проблемы, которые никак не исправляются и повторяются в играх раз за разом. Игроки начинают выгорать, возникает апатия в которой рост результата невозможен, идет неудача за неудачей и состав прекращает своё существование. Разбежавшись по другим команда игроки чувствуют приподнятость, прилив сил и процесс повторяется снова и снова. Это СНГ детка)

Заглянем в Википедию:

Эмоциональное Выгорание ([англ. burnout](#)) - понимается, как состояние физического и психического истощения, возникшее в ответ на эмоциональное перенапряжение при работе с людьми.

Ему особенно подвержены люди, чья трудовая деятельность связана с регулярным общением с другими людьми, эмоциональными сопереживаниями, большой ответственностью^[2], трудящиеся с профессией типа «человек - человек», так как именно они подвержены постоянному взаимодействию и общению с людьми.

Выгорание также понимается как профессиональный кризис, связанный не только с межличностными отношениями, но и с работой в целом

Как же перестать реагировать на Негатив, перестать заполнять себя тяжелыми эмоциями? Как выйти с этого замкнутого круга, где ты трудишься каждый день, а результат твой никак не растет. Что же я делаю не так? Этот вопрос задают себе абсолютно каждый игрок, ставящий перед собой самые высокие цели.



Нам следует найти способ изменить то, как игрок Реагирует на игровые моменты. Это может убрать негативную связь с игрой и добавить позитивную составляющую.

Относись к людям так, как хотел бы чтобы относились к тебе.

Подставь себя на его место и прочувствуй какого это, что нужно такому человеку в данной ситуации, представь что он это ты, чтобы ты хотел услышать?

fNNpl 04.11.2020

Часть 3. Направление прикладываемых сил, как накопительный механизм срабатывающей реакции.

Что если я вам скажу, что ваши реакции легко читаемы и предопределены задолго до того, как вы сели играть. И что та комбинация событий, на которые вы Эмоционально откликаетесь предопределяется вашей Конструкцией мышления, ваш образ мысли что-то цепляет, задевает. Все эти реакции являются тем сигналом, на который ни в коем случае нельзя забивать. Эти моменты будут сбываться в вашей игре, хотите ли вы этого или нет и единственный способ их не испытывать - это кропотливая работа над собой. Но лишь малая часть понимает, что это такое на самом деле “ Работа над самим собой”. Я скажу так, это очень и очень трудоёмкий процесс самоанализа, к которому практически никто не готов. Тут нужен профессионал, который реально может помочь и знает, что он делает. Ну таких в киберспорте единицы, АХАХАХХА, поэтому придется самому двигаться, набивая шишки.

Нам не дано знать, что будет впереди, но абсолютно каждый спортсмен пытается использовать не только Физическую форму, но и собственный интеллект, который помогал бы делать его Мыслительный процесс гибче. Анализировать и приспособливаться к тем преградам, что таятся на пути. Интеллект поможет дать оценку своих возможностей и создать стратегию дальнейшего движения.

Истина открывается лишь тому, кто этого заслуживает. Именно тот, кто способен постоянно добавлять в свою игру, может быть готовым к тому, что с ним произойдет в ходе тренировочного процесса. Такие ребята, чувствуют Удовольствие в напряжении при встрече с очередной преградой. У них есть направление, двигаясь по которому Рост Формы Неизбежен.

Но всё же поговорим обо всех, обычных игроках. Для этого нам нужен простой пример: (всё сказанное ниже имеет элементы сравнения, которым автор описывает внутренние процессы психики, которые не видны глазу, но и не могут восприниматься за истину, т.к. практически не доказуемы) допустим ты добываешь дерево, собираешь прутики, камешки, солому. И в итоге ты строишь свой первый Дом, в котором тепло и уютно, этот дом помогает тебе чувствовать себя комфортнее, чем раньше. Ты становишься чуть-чуть увереннее, где-то смелее, где-то ярче. Но вдруг, происходит то, что ты никак не ожидал, движение к лучшему результату сопровождается новым испытанием, к которому твоя постройка не готова, её просто в Миг стирает, оголяя тебя перед опасностью, ты вынужден отступить и начать всё сначала, только в этот раз ты говоришь обещаешь самому себе быть более бдительным, тщательно подбирать материалы. Ты берешь отдых, т.к. чувствуешь что-то сломалось внутри тебя и нужно отдохнуть. Проходит время и ты начинаешь заново, строишь Конструкцию “Дом” используя тот самый путь/направление, прошлый опыт и ожидаешь, что в этот раз будет другой результат и твой дом устоит.

Направление прикладываемых сил, формирует последующие реакции.

Человек, который уже что-то прошел, способен сразу увидеть то, что новичек делает не так, способен это почувствовать. Безусловно, выигрывает всегда тот, кто лучше других подготовился к возникающим игровым ситуациям, пробуют сотни тысяч, а лучших всё равно Единицы. Сотни тысяч могут взять Мастера и лишь один десяток из таких Мастеров достигнут выдающегося результата.

Но а так ли это сложно? Достигнуть выдающегося результата? Как вы считаете?

По логике вещей, если ты выбрал верное направление и приложил достаточное усилие, ты получишь отличный результат. Но как понять, верное ли направление ты выбрал? Думаю никак, ну правда есть исключение, Гении. Они способны чувствовать направление того, во что вкладывают силы и способны, благодаря этому чувству, менять свои Реакции, в моменте, без особых психологических и морально волевых усилий. Почему, есть и трудяги: не редки случаи когда игроки вырастают за неделю-две тренировок, делают заметный рывок, хоть до этого и не могли преодолеть свой Барьер долгий промежуток времени, обычно в интервью такие спортсмены говорят, что-то как будто переключилось во мне, и я начал играть намного лучше, ребята всё в вашей Голове.

Одно понятно точно: **“То же самое направление, формирует те же самые реакции”**. Делая очередную попытку собрать свой новый “Дом/Конструкцию” вспомни, что возможно ты получишь, тот же самый результат. Новая высота окажется для тебя не подъемной, в итоге ты откатись в начальную фазу, где снова начнешь с нуля, тебе может даже показаться, что это твой предел, на который ты способен. Ведь ты, как ни стараешься, как не прикладываешь усилие получаешь снова и снова одно и то же, ведь конструкция практически не изменяется. Да ты можешь добавить резные окна, покрасить фасад, но внутренняя структура/философия сохранит свои свойства.

Получается замкнутый круг, в котором можно прикладывать Огромные титанические усилия, строить используя усердие, трудолюбие, но получать тот же самый дом из тех же материалов, которые ты нашел на своём мыслительном пути. И который разрушится от приложенной нагрузки новой ВИСОТЫ вновь. Это ломает, заставляет опустить руки, сдаться.

Давайте рассмотрим механизм Формирования Реакции:



Отсюда вытекают моменты, типо “У каждого свои тараканы”. Так и есть, у каждого своя конструкция, свои слабости. Каждый человек видит мир по-своему, но в чем-то мы схожи)

Осталось только разобраться с тараканами в своей голове и мы достигнем Успеха!

Вы скорее всего задаёте вопрос, что это за Абстрактное Направление по которому ты идешь, если сказать просто, это Мыслительный процесс, который идет незаметно и синхронно с действиями, которые ты выполняешь в игре. Синхронность действий и мышления определяет тот Демадж который ты чувствуешь в ходе тренировки.

Открыв для себя новый мыслительный путь, спортсмен способен понять действия, перестать получать Демадж и следовательно получить Новый Результат

06.11.2020 fNNpI

Часть 4. Мыслительный процесс, как формирование силы игрока.

Существует индикатор, которым возможно измерить Силу Игрока, этот индикатор хорошо заметен в противостоянии на линии. Дело в том, что существует измеритель, который приходит с опытом и огромным количеством игр. Вначале ты делаешь ставку на крип стат, артефакты, учишься стоять на линии, затем уже начинаешь замечать, что существует понимание игры: героя, его раскачки, понимание перемещений, затем, быть может, ты сможешь выделить ещё один параметр, какую пользу я могу создать, как я могу применить весь тот огромный объем информации в данной игровой ситуации, насколько я гибок, ведь игра в пубlike и на турнире это разный вид нагрузки. На самом деле есть ещё параметр, который говорит лучше всех остальных, без которого, такая характеристика как Сила игрока не существовала бы. Как вы думаете, что описывает Силу игрока? Нетворсы? Опыт?



На картинке выше, вы видите героя, которым управляет игрок(живой человек). Вокруг героя я нарисовал две окружности. Вы скорее всего подумали, что это область действия способностей данного персонажа, т.е. то на каком расстоянии он может применить свою лучшую комбинацию ВЕТР+ метеор + Coldsnap + blast. На самом деле нет.

Это сложно объяснить, но я постараюсь. Наличие данных кругов и есть Сила.



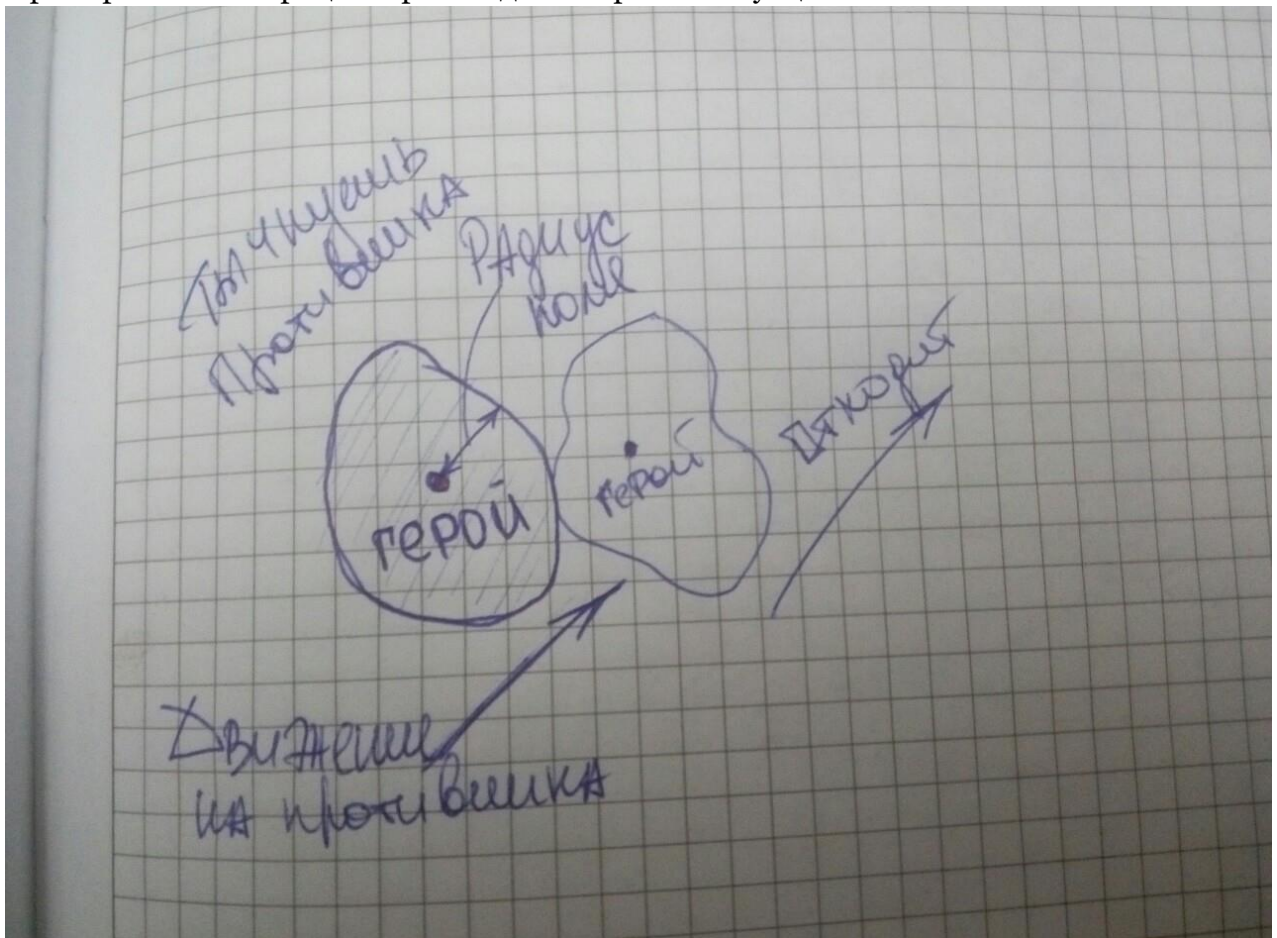
Дело в том, что это Энергия. Эти поля очерчивают границы Энергии. Из первого начала термодинамики следует что, **при любых физических взаимодействиях энергия не возникает и не исчезает, а только передается от одних тел другим или превращается из одной формы в другую.**

Так вот, когда у игрока получается, то что он делает, получается у него потому, что вокруг него формируется поле из энергии. Каждый его мув, каждое действие, которым он соприкасается с командой, есть касание его поля с окружающей средой/игроками. Именно оно помогает игроку, играть так как он играет. Именно оно и определяет его игровую силу не видную глазу, а лишь различимую опытом.

Это поле невозможно потрогать, но в игре, кибератлет наделенный данным полем, становится неприкосновенной невидимкой для противника:(что под этим понимаю) после нападения данный игрок может убежать на лоу хп(одна тычка с

руки/ 5 hp), а его команда добьёт нападавших на него противников. Такой игрок в драке выдает все свои скилы. Такого игрока возможно убить и даже если он умирает, то союзники делают хороший размен. Такие игроки, попав в команду, сразу меняют её вес, к команде, как будто, добавляется что-то что каждый ощущает? Игроки ощущают это незримое добавление, играть стало заметно легче, они могут делать такие вещи, которые раньше казались невозможными и трудновыполнимыми.

Про это поле можно писать очень много. Но всё-таки выделим главный индикатор: "Представьте себе человека, который идет в толпе, только вокруг него в радиусе 1 метр колючка, зацепив которую другие участники толпы получат Демадж. Данный игрок заходит в толпу, перемещается обтекая острые углы, т.е. все люди интуитивно движутся в потоке обходя данного человека, каждый идет, каждый о чем-то думает, и невольно отходит в сторону, пропускает не задевая". Примерно тот же процесс происходит в игровой ситуации:



Из картинке выше следует, что Движение на противника сопровождается Демаджем его внутренней среды. Противник мешкает, отходит в сторону, опасается. В игре тебе дают делать, всё что ты хочешь, всё то, что ты задумал. Ты видишь как и через что это реализуемо в данной игровой ситуации, на твоём пути нет преград, ты обладаешь силой, для тебя всё становится реальным.

Простым языком, тебя игра может чувствовать, чувствовать твоё появление в игре, так, что на глазах всё будет меняться. Ты сам будешь создавать тот вес в игре, в виде действий, мувов, артефактов, а следовательно и пользы, которую ты способен

дать команде, но также игра может тебя абсолютно не ощущать, что ты есть на карте, что тебя нет, практически ничего не меняется, любое твоё действие, не приводит к позитивному исходу на карте.

Этот процесс имеет накопительный характер, как в одну, так и в другую сторону. И как в одну так и в другую сторону запускается процесс Подъёма рейтинговых очков либо же спуска.

Мы плавно переходим к тому, как и за счет чего создается данное поле. Мы переходим к мыслительному процессу.

Тиммейт / Игра / Команда / Семья / Друзья / Жена / Дети

Вокруг чего строиться твой мыслительный процесс? **Тиммейт / Игра / Команда / Семья / Друзья / Жена / Дети**

Кто-то говорит, что в командной доте ему играть намного приятнее чем в паблице, самый близкий игрок в команде всегда поддержит, не так остро будет реагировать на неудачи/ошибки, с ним можно любую серьезную тему перенести в рофл. То ли паблик, где за любую ошибку тебя могут растерзать, возвести её в степень и сделать самым лсным даунов за секунду, козлом отпущения, что мол мы проиграли из-за него. Именно от такого игроки ломаются, такого отношения к себе никто не приемлит.

Все как один кто достигал результата говорят: “Первое время я горел, но потом становился спокойнее и переставал реагировать на происходящее”. Игрок становился толстокожим. При этом забив на игру на пару недель толстокожесть уходила. Вообще это понятие: толстокожесть приходящее через сотни часов игры. В какой-то момент просто перестрикивает и ты становишься тише травы, ниже воды.

А что если / **Семья / Друзья / Жена / Дети** против? Игроки не чувствующие поддержки очень уязвимы в токсичной среде, их внутренняя атмосфера в какой-то момент может начать реагировать. И после очередной словестной перепалки войти в непродуктивное состояние, потерять контроль над картой.

Так как воспринимать игру? Какой мыслительный посыл транслировать, чтобы Сила в тебе росла, чтобы ты чувствовал что от игры к игре к тебе прибавляется?

*Не так давно в Ноябре 2019 года меня пригласи на одну беседу, где дали понять, что я как тренер нужен. Будет запускаться Проект Команда по Dota2: “ты станешь там Тренером”. Я поверил: в библии написано **по Вере Твоей Дано Будет Тебе**. В тот момент я подумал, как Величайший Тренер по Dota2 может иметь 5000 ПТС в рейтинговой системе? Именно с ноября и данного события в моей жизни, запустился процесс подъема в рейтинговой системе Dota2. За 45 дней я отыграл около 140 игр, из которых 117 я выйграл. Суммарно я поднял около 2000 ПТС, когда же подошел срок к которому мы с человеком Директором Орги договорились, дедлай старта проекта, он сказал что мол вся ситуация переноситься ещё на 2 месяца. В этот момент что-то внутри йокнула. И ПТС начал падать. Процесс набор и соиздания в игре, захлебнулся вечными спорами и выяснениями отношений кто лучше разбираться и как нужно играть, с абсолютно рандомными*

челюстями в пабе. Гореть я начал в 10 раз больше, любая ошибка, даже самая мелкая приводила меня в состояния озлобленности: "Ну как можно так играть?" Я чувствовал не самые радужные эмоции и стремительно падал вниз, появлялась растущая день ото дня дизмораль. В очередной раз что-то сломалось. Я перестал играть и долго долго думал, что же произошло на самом деле?

Как абсолютно левый человек в моей жизни, смог повлиять на меня, что я начал созидать в игре? И почему сам я этого не могу с собой сделать? Мне постоянно нужен какой-то левый триггер, какое-то событие, чтобы я понял, всё стоит начать действовать, а не сидеть и жаловаться, мол как всё плохо. Очень сильно влияет то, куда ты направляешь свой мыслительный поток на созидание или разрушение. Но ещё больше влияет то, на чем этот мыслительный поток держится? На **Тиммейт / Игра / Команда / Семья / Друзья / Жена / Дети** триггер внешний либо твой внутрисозданный? Твой собственный мотив, понимаешь? Поверьте если это внешнее, то любой ветер разрушит вашу конструкцию мыслительного процесса и вы с тихого адекватного, спокойного игрока, превратитесь в Токсичного Разрушителя, гнобящего за любую, даже маленькую ошибку.

Игровой процесс не так и прост...

Попробую раскрыть этот вопрос более детально в нектст главе.

FNNpl 08.11.2020

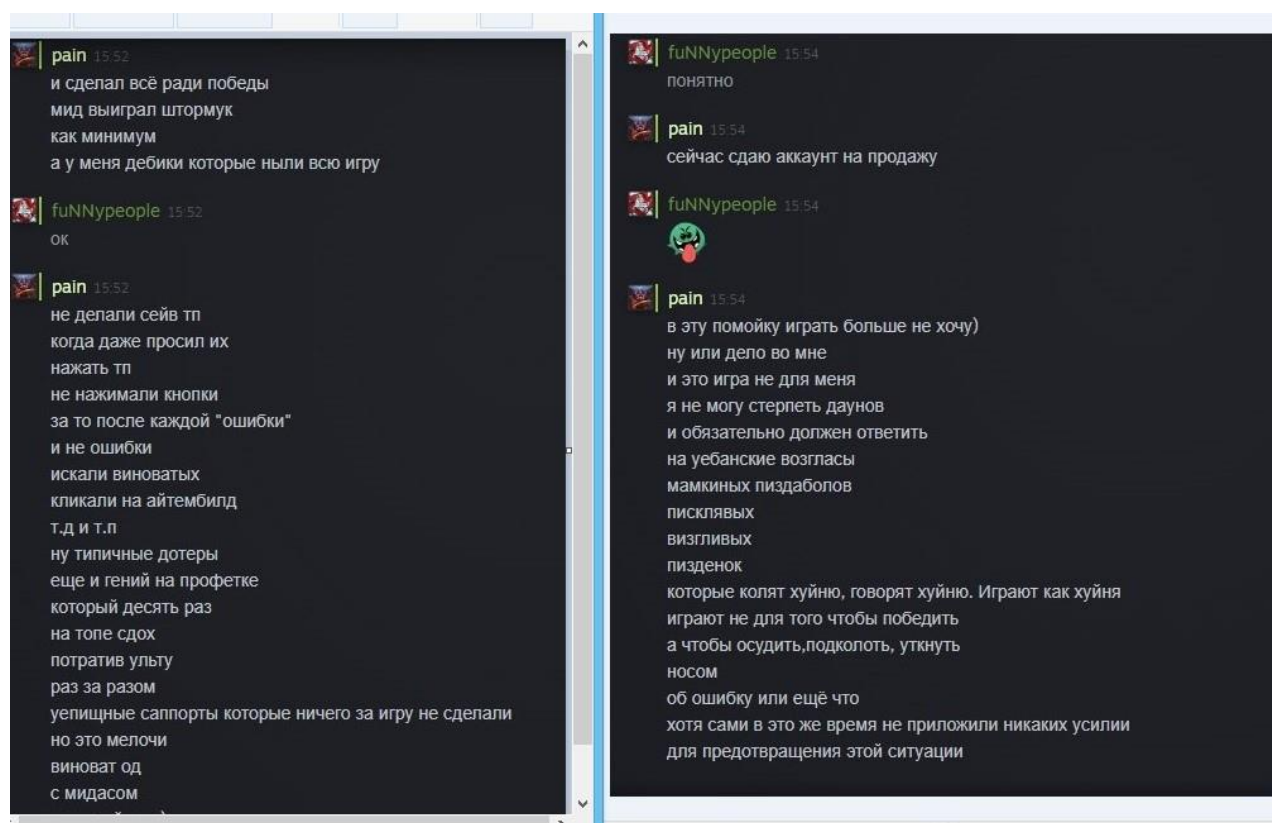
Сбивая пламя. Вторая часть четвертой главы.



Игровые моменты, разного рода ситуации. Это часть нашей жизни и не всегда идет всё гладко. Если взять пламя спички мы увидим, что не так уж оно и сильно. Оно может существовать лишь в определенных условиях. В виде предельно допустимого воздушного потока без порывов, также наличие сухой среды без осадков. Пламя способно сиять в Ночи. Всё возможно в определенных условиях. Что же способно его потушить? Будь то быстрый взмах, резкое движение либо что-то другое.

Так вот реакции это и есть резкие движения, моментальные выводы, которые способны побудить тебя на изменение твоего мыслительного потока в совершенно другую сторону. Тем самым, ты сам того не замечая, тушишь пламя позитива внутри себя.

Я согласен с тем, что никому не нравится проигрывать и гореть. Поражение - не самое хорошее чувство. Но в самом процессе есть нюансы, нужно уметь завершать игровую сессию. Это очень глубокие слова, которые таят в себе огромный скрытый смысл. Завершать так, чтобы ты чувствовал удовольствие, а не Демадж внутренней среды. Давайте рассмотрим обычного игрока и его аналитику после проигрыша:



Данный игрок описывает среду в которой он находился на протяжении игровой сессии, описывает моменты, с которыми ему пришлось столкнуться, противоречия, которые коснулись его восприятия игрового процесса и он, конечно, с ними не согласен. Он перешел на обзывательства и обвинения своих тиммейтов, т.е. погрузился в низкопродуктивное состояние, возможно оно в нём уже находилось до старта игры. Для мыслительного потока это тоже самое что держать горящую спичку в пальцах и махать рукой в разные стороны. Его пламя/мотивация/позитив исчезают, тают на глазах, он потух и кроме дыма ничего не способен создать в своём мышлении.

Такой процесс способно вылечить время или же хорошая команда, которая попадет в следующей игре. Шанс этого крайне мал, потому что по моим подсчетом количество игр, где есть хоть один токсик заметно больше, чем игра, в которой только позитивные тиммейты.

Игрок способен загореться снова. Но это вопрос времени, обстоятельств, его внутренних мотивов и возможно идей, которые придут к нему в голову. fNNpl 10.11.2020

Глава 5. Игровая парадигма, движение Энергии.

Хороший сон способен восстановить физическое состояние человека, но не моральное и не психологическое. Проснувшись отдохнувшим, мы чувствуем прилив сил и готовы провести день активно. Но если то, что мы видим вокруг себя повторяется снова и снова и нас это не устраивает, плюс ко всему изменить мы это неспособны. Т.к. проблема совершенно иного уровня, то мы впадаем в ступор. Энергия, которую дал нам этот день, упирается в что-то неразрешимо отягощающее. Делать становится сложнее. Мы чувствуем груз с которым даже простые действие кажутся невыполнимыми и они совсем не приносят удовольствия. Мы как бы живем и терпим всё что происходит вокруг нас.

Но ведь, вокруг нас не только негатив, есть же и позитивные моменты, скажите вы. Мы переходим к Игровой Парадигме. Если попытаться представить, что это такое в воображении, то это некий фильтр через который проходит энергия. Т.е. после фильтра её может остаться настолько мало, что тяжесть дела усилиться в разы.

Игровая парадигма - это то, что ты способен увидеть в играх и то, на что ты, в первую очередь, эмоционально откликаешься. Натыкаясь на то, с чем ты не согласен, должно быть вот так и никак иначе. Когда ты на что-то эмоционально откликаешься, тебе сообщается опред. количество энергии и так от раза к разу.

Бывает когда ты не хочешь мириться с тем что происходит в играх это тебя задевает, накапливается и вводит в негативное, неподвижное состояние. Бывает что это происходит в команде, происходит то, что ты презираешь в людях, то, что ты не ценишь, то что считаешь недопустимым. И это накапливается в тебе и вводит всё глубже и глубже в уныние.

Убрав то, на что натывается, как на точенные штыки игрок, мы получим игрока с мощной энергетикой, готового тащить катки.

Парадигма успеха:

Всё что происходит в игре нормально.

Работа с фильтром в момент ты игры ты ощущаешь что тебя отягощает и говоришь противоположную отягощению вещь. Т.к. то что отягощает отрезает пути к победе, а ты говоришь и так тоже возможно.

Этим самым ты меняешь направление энергии. Из блока в русло и создаешь свою жизнь, куёшь её в моменте. Поэтому важно выработать мышление которое будет вести энергию и всегда говорить тебе на любые моменты в игре, будет срабатывать первым. До реакций на события.

Играть так чтобы не успевать подумать

Fnnpl 13 11 2020

Парадигма. Эффект стоящей волны, застаивании энергии.

Происходит наложение Информационных отпечатков игроков друг на друга. Парадигмы разных игроков могут обладать схожестью, но и имеют свои различия, особенности. Именно поэтому никогда не будет существовать два мира точно в точь идентичных. Парадигмы дают возможность сформировать вокруг игрока поле, которое помогает проявить свою индивидуальность, показать силу личности.

Наложение парадигм даёт синергию и химию команды. Происходит резонанс полей. Т.е. один из игроков обладая схожестью парадигмы с другим игроком, может быть в спячке, но т.к. другой игрок активно использует поле и включён в игровой процесс, он делает активное поле тиммейта, входя с ним в резонанс, усиливает его внутренние частоты, добавляет к его игре.

Отсутствие синергии полностью объясняется отсутствием доминирующей схожести в парадигмах игроков. Происходит диссонанс, где люди пытаются подстроиться друг под друга, но в этот момент они чувствуют Демадж их вибрации поля затухают и они теряются в пространстве. Простые вещи перестают получаться, проникает негатив, человек начинает терпеть. Энергия начинает застаиваться.

Возникает стоячая волна, где любое сообщение энергии не приводит к движению. Стоячая волна возникает в следствии рассинхрона парадигмы, как момент подключения её к источнику с другими частотными характеристиками, индикатором служит Демадж.

Скидывая источник рассинхрона/Демаджа, игрок в короткий момент чувствует прилив сил, энергии. У него начинает получаться, в игре начинает происходить позитив. Вся энергия образуемая в ходе игровой сессии сообщается игровому процессу и не застаивается внутри. В результате этого, дело которым занимается человек начинает расти, увеличиваться в размерах.

Расчитывая, ожидая чего-то, ты застаиваешь энергию и образуешь стоячую волну, которая делает невозможным ток энергии в твоём деле, происходит застой.

Застой энергии игрока происходит потому, что он рассчитывает на команду или ещё на кого-то, в результате формируется статичное поле, характеристики которого практически неизменны, он формирует форму/уровень, в которой и будет обитать в режиме ожидания всё время, либо пока не кончатся деньги или пока не кончатся другие невосполнимые ресурсы.

Единственный способ не попасть в стоячую волну - это движение в среде через свою собственную парадигму, принятие решений моментально индикатором которых будет Демадж. Если ты получаешь и чувствуешь рассинхрон со средой, следует дальше играть и развиваться. Почистить полностью все каналы и связи так, чтобы не было ожидания и расчета на эти контакты, именно в этот момент откроется внутренняя парадигма, которая станет той точкой опоры и силы, способной влиять на твою жизнь.

Должен существовать лишь один источник вибраций, т.к. этот источник и создаёт энергию, подключение к другим источникам вызывает усреднение волны/поля и как следствие падение результатов и яркости игры.

Энергетика падает в следствии дисгармонии собственной парадигмы с другим подключенным элементом. В следствии зависимой связи между тобой и окружающим полем, от которого ты что-то ожидаешь, на которое ты рассчитываешь. Обратное же, это поле может быть и хорошим. Ты должен чувствовать Демадж, который ты от него получаешь, есть огромное количество связей которые никак не влияют на твою парадигму, не вызывают зависимость и просадку энергетике. А есть наоборот, сама мысль об связи с этим человеком в мышлении формирует а вдруг, а мб, это очень важно, нужно подождать. И т.д. . Формирует зависимость в которой у тебя теряется способность Создавать, творить, расти, увеличиваться в размерах. Закрывание таких Демажущих Неопределенностью/непонятностью связей, очень сильно добавляет в энергетике человеку. Он становится более подвижным, собранным, сильным.

Такая связь закрывается через Все источники связи VK / viber/ steam / mobile + ко всему необходимо отсечь её в мышлении, сказав себе я иду сам и больше с этим человеком/организацией/ делом не имею ничего общего. Если вы сделаете всё правильно, вы почувствуете дикий прилив сил, ваши вибрации начнут расти.

Закрытие связи это момент, когда ты перестаешь сообщать Энергию собеседнику, грубо говоря тебе на него становится пофигу. Сообщения и прочие действия восприниматься как пустой звук, ничего не задевая внутри. Ты как будто отключаешься и выходишь на дистанции, где он не может тебя достать.

16.11.2020 fNNpl

Глава7. Истощенные и Наполненные игроки.

Две недели я провел в исследования. Я пришел к выводу и сделал некоторые очень глобальные открытия. Спасибо большое Вовану за то, что дал возможность в инвизе наблюдать за составом и слушать их коммуникацию и также в моменте наблюдать за действиями на карте. Состав довольно таки неплохой, это где-то топ500-100 игроки. За две недели я не пропустил не одной тренировки состава и внимательно слушал их коммуникацию пытаюсь уловить все краски голоса, пытаюсь понять, что такое тренировочный процесс. И именно сегодня я с уверенностью могу сказать, что я совершил прорыв в своём осознании глобальных скрытых процессов, которые протекают в команде, я с 95-99% вероятности по интонации/окрасу голоса, его силе, направлению могу понять, что есть в игроке.

Сейчас я с удовольствием этим с вами поделюсь. Абсолютно всех игроков можно делить по группам, я создал свою классификацию и с помощью неё я как бы маркером помечал игрока в самом начале тренировочного процесса и пристально за ним наблюдал. Самый деструктивный подвид игрока для команды это игрок которого практически не видно в игре, который ничего не несет в игру, просто балласт, одним словом. Это игрок который истощен. Такие player'ы обладают очень тусклым дизморальным голосом, вызывают во мне чувство подавленности и внутренней безысходности, у таких игроков существует внутренний конфликт, который они несут с собой и который забирает абсолютно всю энергию. Такие

игроки очень опасны для состава, потому что обладая авторитетом и социальным весом в составе они полностью его обездвиживают. Такой состав с истощенными Лидерами Игроками обречен на провал. Дело в том, что такого игрока бьёт игра. Да, да, не удивляйтесь в прямом смысле игра таких игроков не щадит, она их калечит, она их деформирует, она с ними не церемонится, такие игроки терпят. Их можно назвать одним словом ТЕРПИЛЫ, самый сильный сигнал и триггер по которому вы сможете определить данного игрока это Вздохи, они вздыхают и как будто набирая внутрь себя воздух они задерживают его на секунду-две, а потом выдавливают из себя сопровождая определенным глухим звуком. Это самые первые симптомы истощенности, это первые сигналы маячки, которые доступны абсолютно любому человеку. Истощенный игрок может колить, он может побуждать и провоцировать команду к действиям в 100% случаев эти действия заканчиваются провалом, абсолютным провалом. Таких игроков нужно изолировать и запрещать им коммуницировать с командой до полного восстановления, потому что они находятся в упадочном состоянии и не способны создавать/Творить в игре.

Другая противоположность Истощению - это Наполненность, такие игроки заполнены внутри разнообразными эмоциями, у них есть оболочка которая определяет их реакции. Мы можем выделить 3 подвида наполненности это Негатив, Нейтралитет, Позитив. Всё эти виды игроков присутствуют и играют в составе, их игра напоминает качели, т.е. 5 игроков имеют разные виды энергии от токсичности до принятия и поэтому их игра очень волнообразна и триггерна, они могут как легко выиграть так легко и проиграть, очень сильно подвержены настроениям, не способны сопротивляться и гнуть свою линию, как пойдет в начале так и закончиться в конце.

Я заметил то, что в Solo игре игрока абсолютно данный процесс не виден, дело в том, что существует понятие Карма, игровая Карма. Что я под этим подразумеваю, энергия ищет свой выход и в один из дней я заметил сильную пропорциональную закономерность. Один из членов команды, который играл на керри очень сильно хотел выиграть и он старался играя на 200, а то и 300%. Это был особенный день, т.к. такого я за ним не наблюдал ранее. Он был супер активный, он разговаривал, постоянно колил, говорил что кому и как делать и вот самая незадача была в том, что у его команды под его ДАВЛЕНИЕ нарастала ПОДДАВЛЕННОСТЬ, они

игроали всё хуже и хуже, с каждым его колом, а он при этом чувтсвовал себя отлично у него рос нетворс и ложись слоты, но это никак не привело команду к победе, и они слив очередной фэйт полностью отдали карту противнику, а Керри сказал им следующее “Парни, какие же вы хуёвые”. И после этого произошло что-то странное, команда как будто выключилась из игры, они начали кучковаться, они перестали делать что-то активное, а этот кери начал ещё с большей силой играть, что это? Перетягивания одеяла на себя? Как ни крути у него не получилось выйграть и вся аналитика после игры стала, мол вы плохо дрались четвером, вы не должны были туда идти, не было вижена и т.д. . Последующие игры от него были напряженными и всякий раз когда он негативил/токсичил на команду, началось всё это уже на линии, где он критиковал игру пятерочки саппорта, происходила какая-то странная вещь. К нему весь негатив возвращался моментально, он очень загадочно умирал в местах где это невозможно сделать, оказывался всегда не там где нада, когда он напал то, его сразу фокусили и он не мог ничего нажать и так продолжалось всякий раз когда он выплескивал эту энергию. Третья игра была очень пассивной и он практически выключился с колов и контроля по карте, просто играл накручивая себя изнутри, повышая клики и пытаясь гнаться за супер слотами, но в какой-то момент что-то шло не так и они проигрывали снова и снова.

Мы видим что наполненность может быть совершенно разная и самый сильный момент в осознании скила игрока - это момент когда Приложенное усилие может ГУБИТЬ ИГРУ всей команды. Старание может сказываться и РУШИТЬ игру других игроков. Ты делаешь СВЕРХУСИЛИЕ и начинаешь стараться СУПЕРСИЛЬНО чем обычно и оно приводит тебя в 100% случаев к ещё большим проблемам игровым чем обычно. И в этом абсолютно нет никакого выхода. Поймите каждый находится там, где должен, каждый обитает в тех краях, которые резанируют с его ВНУТРЕННИМ и это несомненно так.

Нейтральные игроки/РАБОТЯГИ самые сильные и самые стабильные в тир3 составах, дело в том, что эти игроки обладают ровным мыслительным процессам и абсолютно не могут создавать сильные реакции, всё у них протекает плавно и без резких изменений, такие игроки могут расти в Атмосфере позитива, или при каких-то внешних триггерах, которые на время открывают в игроке верхние частоты. Они абсолютно не получают Демаджа от игры.

Хотелось бы ещё написать про Травматически Излом игрока, такие изломы есть абсолютно в каждом игроке, который обитает на про сцене. Простой пример Фишеринка, когда что-то идет не так, когда ты был на пике и вдруг упал. Формируется Психическая Травма, игрок полностью теряет чутьё и у него супер сильно падает боевое игровое состояние, он становится как лист, который падает с дерева по траектории, которая абсолютно от него не зависит и упав, такой игрок не может сам подняться, дело в том что конструкция которая есть у него внутри, охраняет его от дальнейшего падения, но в то же время он уже не способен набирать и трансформироваться дальше, потому как он очень ОСТРО чувствует любые изменения, которые не описывает его конструкция. Т.е. такой игрок навсегда останется на ТИРЗ сцене, обретая конечную форму без возможности её дальнейшего улучшения. Грубо говоря это игроки прошедшие откат, у них есть супер сильный ПЕРЕЛОМ механизма подъема. От этого никто не застрахован т.к. спорт - это очень коварная вещь. Игроки поломанные могут дальше продолжать играть, но они это делают нехотя, по чуть-чуть порционно, через боль, через страдания, через себя. Конечно, они грезят что всего год назад они так хорошо выступали и они смогут камбекнуть, но я авторитетно заявляю, что камбек практически невозможен. Травмы такого уровня лечит время и как правило это не один месяц, это возможно целые годы.

Травмированного игрока можно спасти, я разработал бесконечную тренировку, которая направленная на закаление и зарастание травмированного участка. И я с уверенностью могу сказать, что абсолютно любого игрока можно вернуть в строй, но для этого нужен специалист(типо меня) очень ВЫСОКОГО уровня, таких в киберспорте нету. Их не существует, таким никто не занимается, а вот когда появится среда для таких спецов, всё измениться.

С вами был Андрэ fuNNureople и мои размышления о игроках/ 27.11.2020