



Теория Ядра

Достижение пиковой формы команды и её удержание

fNNp1 15.09.2024
посвящается киберспорту

После очередного лузстрика и понимания что я уже год долблю стену рейтинга в дота2, которая никак не поддается я осознал, что стоит поделиться с миром своим путем в тренировке игроков. Думаю, Вам дорогие мои, будет интересно прочесть историю поиска идеальной формулы команды.



The screenshot shows the 'ИСТОРИЯ ИГР' (Game History) section of a Dota 2 player's profile. The profile name is 'fNnPl' with the tagline 'В ГЛАВНОМ МЕНЮ'. The table lists seven games, all of which resulted in a 'Поражение' (Defeat) on the date 5.10.2024. The games were played using the heroes Medusa, Gyrocopter, Warlock, Ancient Apparition, Clockwerk, and Gyrocopter again. The match durations range from 10:34 to 21:18.

ГЕРОЙ	РЕЗУЛЬТАТ	ДАТА
Medusa	Поражение	5.10.2024 21:18
Medusa	Поражение	5.10.2024 20:17
Gyrocopter	Поражение	5.10.2024 19:13
Warlock	Поражение	5.10.2024 15:33
Ancient Apparition	Поражение	5.10.2024 14:46
Clockwerk	Поражение	5.10.2024 14:19
Gyrocopter	Поражение	5.10.2024 10:34

Да мои идеи игры, нельзя назвать обычными, эти стены сегодня мне не пробить, но я обладаю знанием, как тренировать коллектив из 5-7 человек, для того чтобы он вышел на пик своей формы, и смог бороться с самыми сильными командами в мире.

Все что будет описано ниже, относиться как к работе с командой, так и с отдельными игроками. Путь я проделал не маленький, длиной в 15 лет. Но для Вас дорогие мои, я расскажу самое главное, погнались!

Всё началось с отсутствия интереса жить нормальной жизнью, ну там ходить на работу, завести семью детей. Работать, бухать по вечерам, рассказывать друзьям по бутылке о том, как плохо жить и т.д. Я просто закрылся дома, сел за комп и не выходил годами. Что я делал: сначала играл, потом лежал, потом смотрел, читал, искал, в итоге я нашел что мне больше всего нравится. И это оказалось работа с людьми.

Ну нравится сам процесс, именно вот как человек работает, как он что-то создает, и ты в этом участвуешь. Честно за всю свою карьеру игрока я максимум добивался топ500 в рейтинговой системе, но если взять что на это я потратил 10 лет, то остальные 9,5 лет из 10 просто не шло. И вот в эти моменты я посвящал себя размышлениям, изучению, практики работы с игроками. И то, чем я хочу поделиться с Вами дорогие мои. Это опыт работы, это мышление, это просто путь человека длиною в 10 лет в тренировке игроков. Когда кроме этой самой тренировки тебя в жизни ничего больше не волнует. Поехали!

Да я писал статьи, делал гайды, подкасты, видосы. Но всё это меркнет с тем, что я отрыл на этом долгом пути, а именно Теорию Ядра. Дело в том, что я создавал огромное количество теорий, абсолютно все они должны под собой иметь доказательство, но их очень сложно доказать, а некоторые вообще невозможно. Всё началось с первого основательного успеха работы с молодым на тот момент игроком Zitraks <https://www.twitch.tv/zitraks>.

Познакомились мы на prodota.ru в разделе поиска игроков и команды, игроку было 16 лет, молодой талантливый, горящий игрой. Порой знаете, игроку вот не хватает чуть-чуть, самую малость, ну чтоб в него кто-то поверил и в нем увидел этого игрока, чтобы к нему было уважение, признание ну там вот самую малость. В то время я был вдохновлен идеей Карты сознания Дэвида Хокинса.

Суть в том, что на протяжении своего пребывания в сознании, когда ты проснулся ты можешь испытывать состояния. Ну там просто ходишь ничего не делаешь, загружен мыслями разного рода, можешь просто не о чем не думать, но ты как бы постоянно испытываешь состояния, разные, они меняются переключаются. Что-то вводит тебя в радость, что-то в грусть, ты постоянно что-то испытываешь к внешнему, мб изнутри тебя что-то сейчас льется.

Человек не может постоянно бездельничать, ему необходима цель, чем-то заниматься. И вот получается, ставя цель, человек может обрекать себя на страдания, т.к. в моменте, когда он занимается целью, он испытывает определенное состояние, в зависимости от того, получается у него там или нет.

И так проходят день за днем, суть идеи такова, если в подавляющем большинстве, человек испытывает красные состояния, он не сможет

продвигаться в этом деле, если он испытывает синие состояния он будет расти и на его пути будут появляться подарки.

Карта Сознания

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

Игрок посвящает свою жизнь игре, т.е. он проводит подавляющие количество времени за игрой и если в это время он в большинстве своем испытывает красные полосы, ну там гнев, апатию, обвинение окружающих, то такой путь в долгую не приведет к успеху.

В общем я начал с этой крутой идеи. Она действительно крутая. Правда.

Но как её объяснить словами 16-му школьнику, как её интегрировать в игру? Как? Задача не простая, ну просто сказать давай играй на позитиве? АХахахахахаха, когда у него в каждой игре руинеры? Или просто поддержать, сказать ты справишься? Или мб что-то ещё? Типо не делай так, не говори это, ну так он забудет уже завтра, все что ты ему там говорил, нужно делать основательно, т.е. работать над майдсетом и мышлением, для этого я применял технику долгих много часовых разговоров о том, как он видит игру, какие способы и подходы использует. При этом он закрывал глаза, чтобы максимально сфокусироваться на потоке своих мыслей и мы работали над тем, чтобы упорядочить этот поток, чтобы к нему пришло осознание – это нужное, а вот это мусор, можно выкинуть и забыть. В голове он визуализировал свою игру, как он играет, что он там делает, что происходит на карте. При этом он рассказывал, что вызывает у него беспокойство, что его тревожит. Что получается, а что нет. Ну опыт был шикарный, местами веселый. Я не знаю был ли в этом результат, но даже сама суть в том, что в моменте мы испытывали приятные эмоции и состояния, наводит на мысль, что я делал всё правильно. Зитракс в итоге через пол года взял топ1 ранкеда. Как я был рад эт не передать словами. Возможно я приложил к этому руку, возможно нет, но я был в том моменте и моя мечта сбылась, подготовить игрока топ1 ранкеда. Эт

мне было 27 лет, сейчас 34. Быстро летит время, представьте насколько я продвинулся за эти годы. Зитракс , зитракс ушла эпоха.

Ну идем дальше... Чики пуки (блин, просто хотелось эт написать)

Без особой скромности скажу, через меня прошли сотни игроков, с кем-то я провел одно занятие с кем-то больше, всех не сосчитать, были и команды, были и супер титулованные игроки, с кем мне посчастливилось пообщаться. Всем нужно одно, согреть их душу. Если кратко, вот прям супер кратко.

Согреть их душу, теплом своей души.

Единственное стремление, которое в себе несет тренер - это стремление согреть своим теплом. Это единственное что дает значительный рост. Но это никак не измерить, никак, абсолютно никак. Просто вот есть человек, знаете и он что-то в себе несет и когда он попадает в коллектив, он может там читать тону литературы, иметь образование, но без человеческого отношения, без вот этой теплоты, что-то делать в коллективе невозможно. Ну просто ты ничего не сможешь построить, создать, оно просто не приживется, как бы ты не старался.

Я говорю о стафе, ну если орга хочет расти. Ну я честно вот такой теплоты вообще не встречал, в основном подход такой, орга дает ЗП и требует результат, ну они не понимают что деньги эт мусор, да безусловно деньги закрывают базовые потребности, игроку не нужно думать что завтра кушать, как заплатить за хату и т д. Но они начинают требовать типо мол давай, ебашь расти, и все что они получают временный скачек вверх и откат вниз на тот уровень с какого начинали, потому что вот никто не дает это тепло, все требуют результат, поймите это вот другой уровень, совсем другой. Другое качество, они считают, что ЗП и условия в орге с буткемпами и прочими плюшками это то что они дают, ну эт нужно забыть, не брать в голову, это ничего не значит, то что действительно игрок к себе оценит - это отношение человеческое и когда он это испытает, тогда он сможет открыться, и начать прям расти как надо. А пока орга(инвестор) будет считать, что деньги и закрытие потребностей в 500-1000\$ сделает им дела, нет, эт не так.

Всё что они получают, это вырастут те игроки кто и без них бы вырос и просто пойдут дальше в оргу, в которой платят больше, вот и всё.

Всё построение коллектива начинается с человеческого отношения. На этом всё строится, деньги ничего не значат. Потому что, если деньги в коллективе будут что-то значить, окажется что успех, который принесет деньги, принесет огромную проблему вместе с собой, которая разрушит этот коллектив.

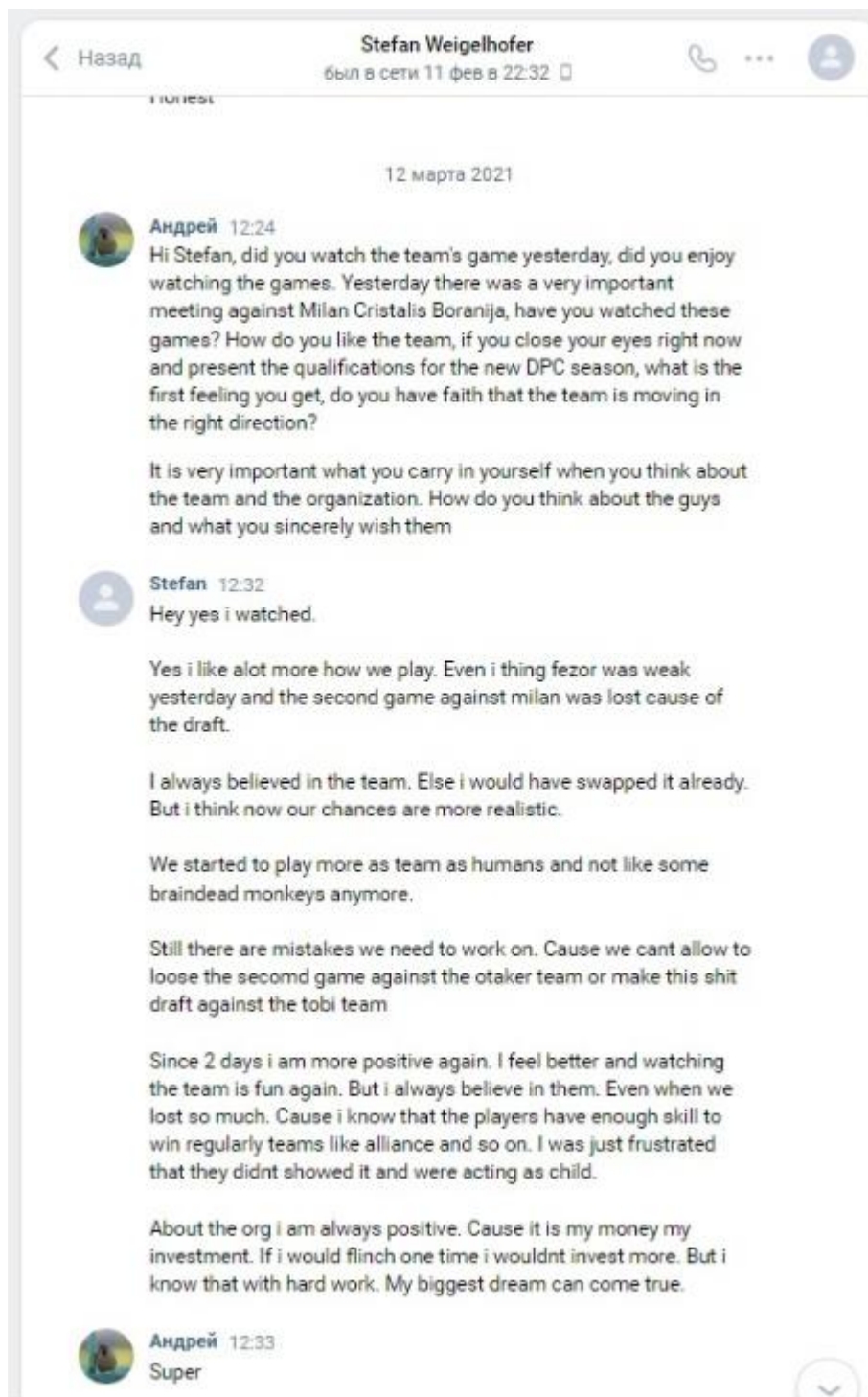
Ну я отошел в сторону. Чики пуки.

Весь этот текст идет к тому, что раскрыть теорию ядра, именно вот этот подход и сам метод взаимодействия с коллективом в Dota2 / CS / Valorant , да без разницы. Всё это одно и тоже на самом базовом уровне. Оно всё строится и начинается с одного, но имеет свою уникальную специфику. Мелочи.

Вот знаете, многие думают, что тренировать эт прям ты должен чему-то там учить, что-то давать, типо такого. На самом деле всё вот так: ты просто отдаешь себя. Делишься с ребятами, вносишь себя в процесс. Игроки и так всё знают, и без тебя умеют нажимать на кнопки, им нужен ты сам, а не заученные фразы из учебников. Вот нужен ты настоящий, вот здесь в этот моменте, проживающий вместе с ними этот момент. Способный подобрать нужные слова, способный дать наставление, убрать не нужное, поддержать стоящее, вот этот момент и всё, знаете, это так просто и на самом деле так тяжело, находится с командой сейчас в процессе на одной волне, порой это невозможно, т.к. 5 игроков, каждый думает по-своему, а твоя задача синхронизировать их всех, сделать одним целым, убрать противоречия, почистить их голову от злых мыслей, привести их к единству, эт очень сложно, но возможно. Именно вот этим и занимается тренер, ребята, вот именно этим и ничем другим.

Были команды, были игроки, сколько ещё ждет впереди ☺

Впервые теорию ядра или что-то похожее я применил в команде SMARACIS Esports, ну тогда я не знал что это такое, я просто делал что по кайфу, в чем видел потенциал. Проведя с командой 3 тренировочных дня онлайн по дискорду удалось развернуть тренировочный процесс в нужную сторону. Впечатления CEO Stefan об игре коллектива.



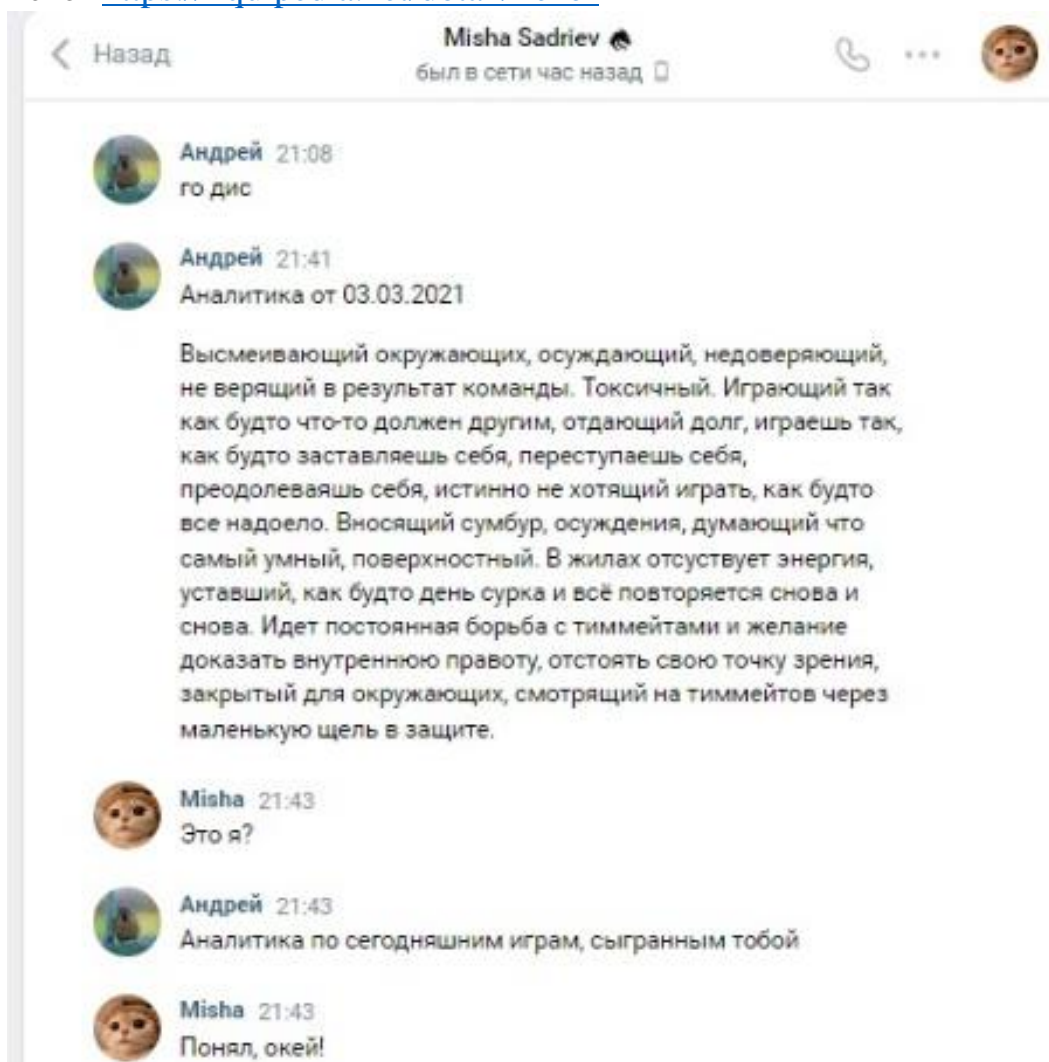
Состав переживал трудности, CEO Стефан финансировал данный состав на протяжении 1,5 лет, но они так и не смогли за это время отобраться на крупный оффлайн турнир. Хоть и игроки были достаточного уровня для этого, но у них не шло. Кстати с этой орги появился Киритыч Гыгыгы ;) эт его первая

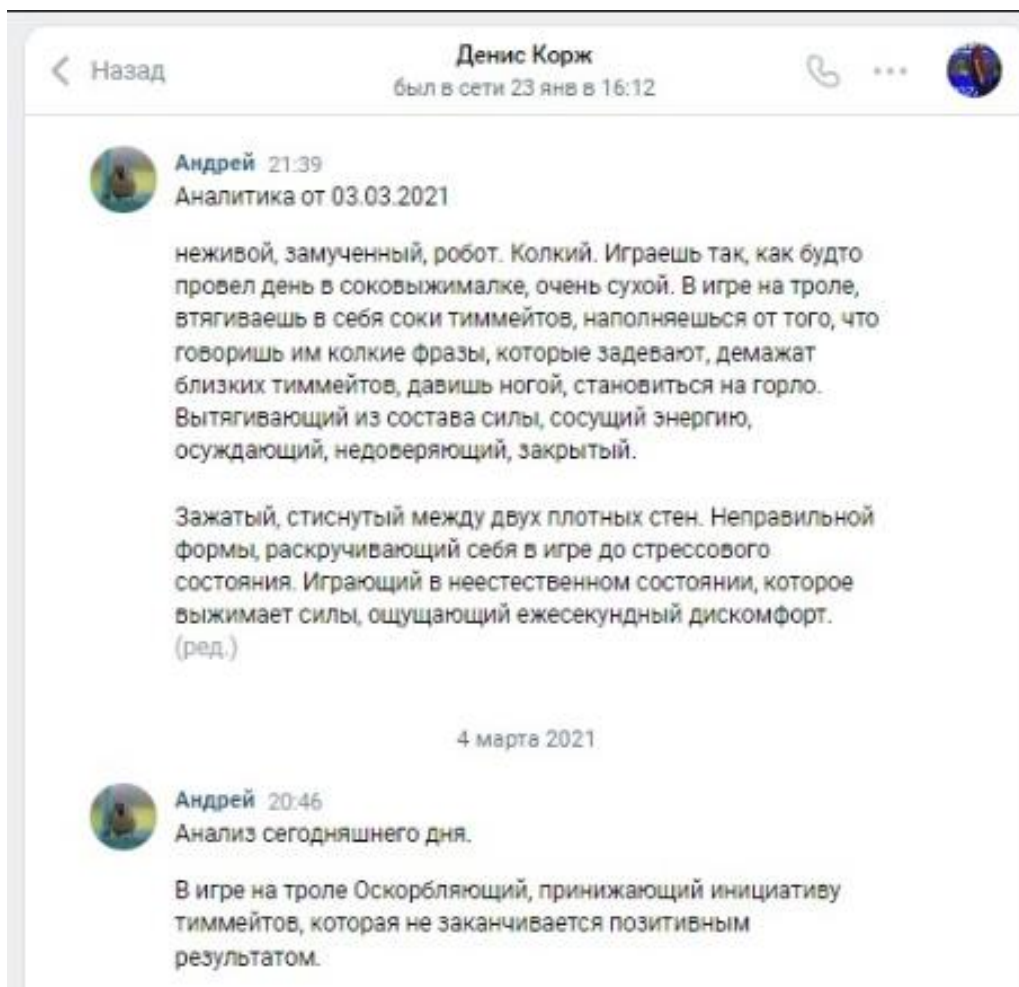
орга. Но суть в другом, что шло не так? Были игроки, были деньги, был запал мотивации, способность масштабироваться, но хорошие игроки долго не задерживались, и просто когда была возможность сваливали на лучшие контракты.

Мало собрать людей, мало дать им зарплату, он дал им все. Тренера, менеджера, зарплату в 500\$, это достойные условия, а что дали ему игроки? Они ничего не выиграли стоящего, играли турниры за 100-500\$, они даже не могли сами себя обеспечить этими туриками. Такова реальность.

Так почему у них за полтора года нифига не получилось, а тут пришел Андрюха ФанниПипл и такой вот, смотрите и за 3 дня настроил процесс? И вот они уже выигрывают тир2 стаки на КВшках, тир4 команда. Что я такого сделал, чего не смогли сделать они? Применил подход в анализе игроков:

Fezor <https://liquipedia.net/dota2/Fezor>





Что это за скрины и за аналитика, спросите Вы. Это анализ игрока. Если принять как данность, что это не твой день и такое бывает у всех, ок. Но эти моменты прослеживались день ото дня и люди почему-то фиксировали игровые ошибки, упуская из виду очень важные детали, ведь не герой делает игру, а игрок управляющий героем, и у каждого игрока есть своя внутренняя атмосфера, свой климат в башке, так и в составе, есть климат. Без него тренировка не принесет пользу, т.к. они просто будут топтаться в этой грязи из осуждений и оскорблений друг друга. Кто-то скажет это игровая дисциплина, но я Вам скажу я придумал нечто новое, анализ для киберспорта, который до меня ещё никто не делал. Возможно он есть в спорте или 100% описан в литературе, но в киберспорте применил его первый я, ну додумался до этого :) И получил охренеть какой крутой результат. Всего за пару дней я смог уничтожить тильтовый тренировочный процесс, появилась стабильная структура, форма, построение с которым можно работать и развивать. Всего пару абзацев текста тотечно игрокам, и даже не нужно общаясь часами с ними(звучит как в рекламе стирального порошка Гыгыгы), не тратя своё и их драгоценное время на пустые слова.

Просто проанализировав их состояние, мы приходим к тому, что изменяя его, игрок начинает совершать абсолютно другие действия и самое важное, становится подвижным. Подвижность, наверное один из самых важных критериев игрока, способность двигаться внутри игровых вариантов, выбирая лучший и постоянно следить за внутриигровыми изменениями чтобы корректировать свое движение в направлении лучших исходов.

Почистив климат внутри коллектива мы совершили квантовый скачек в составе и смогли тир4 стаком, обыграть на Квшке тир2 стак. Круто не правда ли? Просто какой-то чел и два абзаца текста , фантастика. Эт я , я так умею Гыгыгы

Чики пуки.

На чем все строится. Основное и достаточное условия для набора формы коллектива – это поддержание всего одного параметра :

Атмосфера, климат команды.

А уже с этого параметра вытекает все остальное, на него влияющее. На климат влияет всё, абсолютно всё, начиная от самих игроков, стафа и заканчивая внешними факторами. Климат очень шаткая вещь и следить за ним и поддерживать его в чистоте задача не из простых, в основном в коллективах тир2-3 за это отвечает менеджер/тренер, кто-то постоянно проводит работу с игроками, кто-то кидает все на самотек, потому что разбивается об непонимание игроков, чего тебе нада, что ты такое говоришь, лучше помолчи, не лезь не в своё дело. Непонимание и колкость, чсв со стороны игроков обрубают все здоровые нити на пути к формированию крутой Атмосферы. Менеджера/тренера не воспринимают(на самом деле игроку сложно увидеть в человеке наставника), ну конечно есть исключения из правил, есть люди которых даже медийный игрок не согнет. Ну эт скорее исключение из правил.

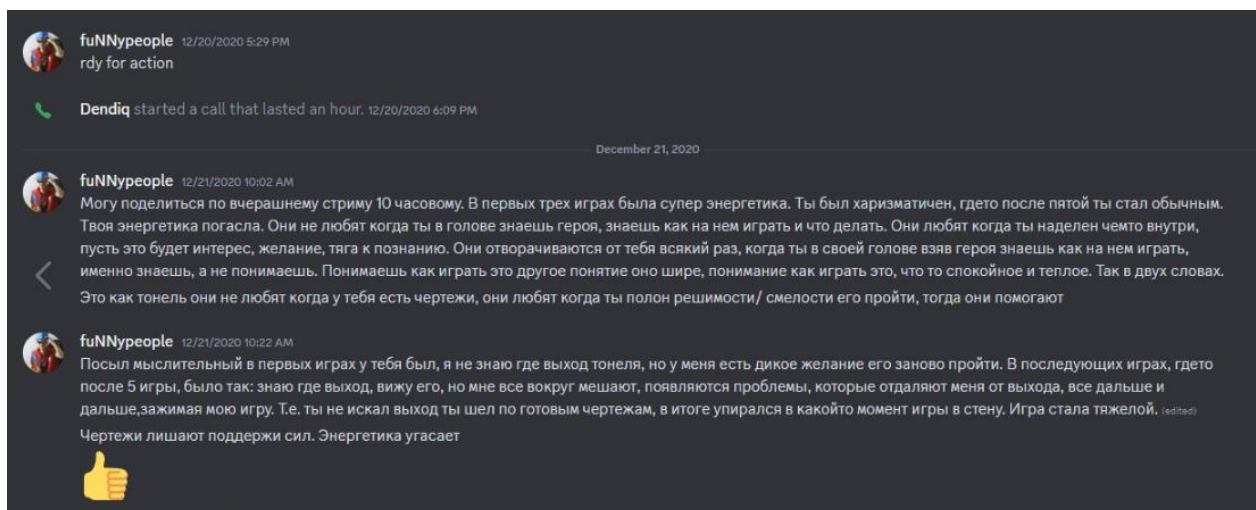
В тир1 Атмосфера совсем другам, вообще стремление познать уровень тир1 привело меня к понятию Ядра или по другому Атмосферы, климата. Ядро это тот самый первый уровень с чего всё складывается. Изза того что Ядро идет в самом начале, всё остальное вытекает из него. И даже небольшая его корректировка приводит к существенным изменениям игры коллектива.

Звучит как магия, не правда ли?

Если подумать, и тысячи страниц не хватит для того чтобы описать данное явление, в этой работе я опишу всё коротко. Оставлю место для научной диссертации на тему: “Психология взаимодействия игроков в киберспорте”. Возможно когда-нибудь, напишу прям детальный труд. Ну а пока говорим на обычном языке, понятный всем людям нашей планеты Земля.

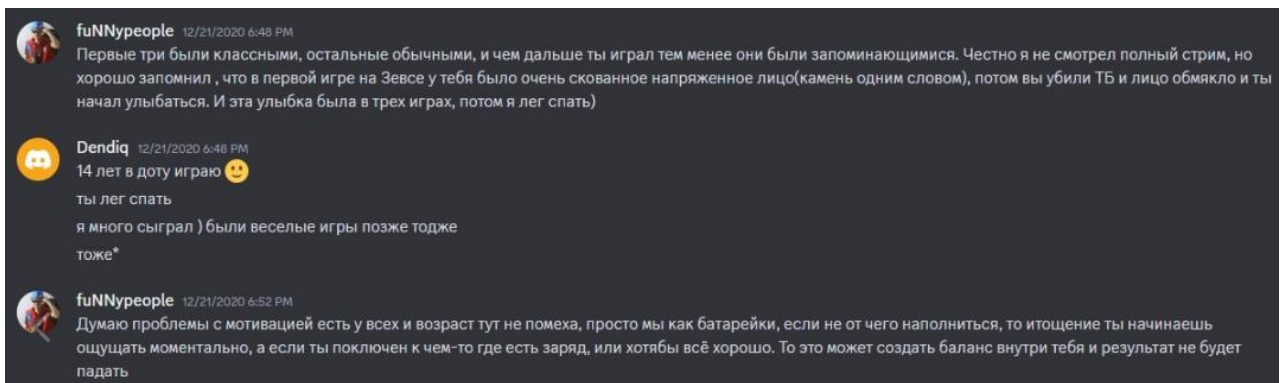
Влияние Ядра на игру игрока коллосально, система противовесов, различных эмоциональных реакций и т.д. Взаимодействие с игрой происходит как бы бессознательно, игрок проводивший достаточное количество времени, начинает чувствовать игру, появляется чувство игры. Это нельзя описать, это приходит как подарок или наоборот груз, в результате долгого в ней нахождения.

И тут вступаю я, и такой Чики Пуки) Начинаю дергать за ниточки и менять противовесы, что-то сразу становится легче, что-то наоборот намного тяжелее, ну что-то мы отошли в сторону, давайте больше конкретики, разберем на примере одного из самых легендарных игроков в Доту как Dendi, с которым мне посчастливилось пообщаться и даже недельку его потренировать по данной методике. В то время Даня активно стримил, вообще я смотрел его стримы и давал ему обратную связь:



Незнаю именно это дало тот буст или же просто в Дани была супер мотивация играть, но за две недели он вернул топ100, проделав маршрут с топ500. Конечно мы этого не узнаем, что на самом деле повлияло, но если взять что Ядро существует и на него могут влиять другие люди, менять твою систему противовесов. Тогда будет верно следующее утверждение, с твоими людьми у тебя вырастают крылья. И как порой нам нехватает той поддержки и своих людей, но знайте на своем пути Вы их встретите, просто не задерживайтесь с теми, кто не стоит Вашего внимания, идите дальше, вот и всё.

С Даней было приятно общаться, культурный молодой человек.



Наше с ним взаимодействие продлилось около недели, мне принесло колоссальный опыт, Дана позитив, надеюсь Гыгыгыг :)

Если так всё круто и методика рабочая, почему тебя не взяли в В8 , ну я сложный человек просто :) По другому и не сказать.

Что можно понять из данного текста у игрока, тем более профессионального много слепых зон, то что он воспринимает как данность и на что не обращает внимание, т.к. действительно внимание ограничено и когда появляется человек, который уделяет игроку своё время, следит за ним, смотрит игры, анализирует, дает обратную связь, это открывает новые горизонты для игрока, он начинает видеть то, над чем можно поработать, а поверьте игроку всегда есть над чем работать. В какой бы он форме не был, и насколько хорошо он бы не играл, вот!

Основные принципы работы с игроками в команде по Теории Ядра, сам подход и методы коммуникации:

Первое что нельзя делать, это давать аналитику по игроку при всей команде или отдельных игроках, аналитика дается 1 на 1, если у игрока появляются вопросы, он может их задать, чтобы Вы смогли объяснить. Это основное правило, нельзя ни в коем случае ослаблять его позицию в коллективе и оголять его слабые стороны, т.к. при первом сильном давлении в игре это может прорваться и приведет к нежелательным мыслям у других игроков, они в нем найдут причину, т.к. он будет из них самый слабый. Хотя если захотеть у каждого можно найти кучу внутриигровых ошибок.

Второе, если вы работаете с коллективом пятеркой, то работа ведется по разным тематикам, разбираете общие вопросы, стратегии, обсуждаете как можно играть, ни в коем случае не указывая на какого либо игрока, в том что он делает не так как нужно. Запомните, игрок всегда делает всё правильно, если Вам кажется что он делает что-то не так, это означает лишь то, что он у себя в башке выбрал это действие так как руководствовался какими-то выводами и это привело его к действию. Ваша задача не менять действие, а дать игроку пространство для развития игрового интеллекта, расширить пространство вокруг него дать ему то чувство, что он важен для коллектива,

ценен и его прогресс не заставит Вас долго ждать. Ну или тапорно посидеть с ним часик другой, уделить время и детально разобрать ситуацию, почему он принял такое решение, что привело его к такому действию, от чего пострадала команда и Вы поймете, что на него что-то давило, что-то ему мешало, найдете что именно пофиксите и это уже будет совсем другой игрок. Но как правило, ему просто нехватает уверенности, он боится допустить ошибку и поэтому не идет на риск, Ваша задача дать ему понять, что Вы ена его стороне несмотря ни на что. Вот.

Третье и очень важное правило, в любой тренировке либо в любом взаимодействии тренера/психолога/менеджера с игроком важно повторение. Не ждите что Вас поймут, нужно время. Только упорство, отсутствие давления с Вашей стороны, и повторение принесет плоды в долгом ключе.

Метод Ядра, действует следующим образом:

Тренер/психолог находится в дискорде с игроками, слушает их внутриигровую коммуникацию и наблюдает за игрой в качестве зрителя. Далее происходит следующее, тренер обязан выявить и написать на листике как отдельно взятый игрок взаимодействует с командой. Как он общается при этом наблюдая за его игрой, ведь это всё связано. Порой даже слушать чат не нужно, достаточно посмотреть на то, как двигается по карте игрок, чтобы понять что в команде что-то идет не так. Задача найти источник, который влияет на игрока, проработать данный момент с ним, и погасить источник, в этом случае источником будет другой игрок/игроки, которые грызут его постоянно, и он как огня боится совершать какие-то действия и заходить в эту опасную для себя ментально зону. Пофиксив данный момент, команда выдет на новый уровень, будет больше пространства и так шаг за шагом, поработав с каждым игроком, мы создадим зоны, в которых игроки себя будут чувствовать максимально комфортно и смогут показать то, на что они способны.

Этот метод работает только в том случае, если вы сможете соблюдать конфиденциальность, не принижать игрока в глазах его тиммейтов. Писать аналитику привязанную к конкретным действиям в игре, чтобы был железобетонный пруф. Ведь если Вы будете писать с потолка, игрок не сможет связать то что Вы говорите, с тем что у него происходит в башке, и эта информация не приживется.

Настроив систему, все усилия необходимо направить на её поддержание, а свободное время распределить на тимбилдинг в риал лайфе. Эт очень нравится игрокам.

Всем спасибо fuNNypeople 06/10/2024