



Dota2

Путь к тренировкам.

Автор fuNNypeople



Осознание тяготенья,  
В пол уставившись смотрю.  
Непонятное смятенье,  
Тащит мысль мою во тьму.

Дарит время ожидание.  
Стану часть глубин дна.  
По земному кину наглость,  
В поток бурного тепла.

Притяженье будоражит,  
Забираю всё с собой.  
Рассекаю по просторам,  
Ослепительных веков.

Дождь играет на рассвете,  
Вместе с ним рождаюсь я.  
В мимолётном силуэте,  
Всё уходит в никуда.  
22.11.2012 fuNNypeople

## От автора

Эта книга написана для тех, кто хочет найти себя в Доте. Она отражает моё представление действительности. Она может стать тем указателем, который направит вас на верный путь.

Некоторые материалы книги написаны в один присест и не имеют ясно очерченной формы. Другие носят следы внезапного вдохновения, отрывочные идеи были небрежно набросаны по мере того, как они приходили в мою голову. И это — по всей книге.

Я не собирался делать свою книгу похожей на «инструкцию по эксплуатации» или «изучение доты за десять легких уроков». Я хотел, чтобы книга стала записью моего осмысленного опыта, а не списком инструкций. Если вы сможете прочесть ее в таком свете, то из этих страниц можно узнать многое. И у вас, вероятно, возникнет много вопросов, ответы на которые Вы должны искать в себе. Когда вы закончите эту книгу, то узнаете не только меня, но и самого себя.

Эта книга – моё откровение. Она покажет основные моменты моего пути дотера и мои достижения за полгода усиленных тренировок.

А теперь распахните свой ум и читайте, разбирайтесь и набирайтесь опыта, и когда вы достигнете всего этого, снимите с вооружения книгу. Как вы увидите, ее страницы предназначены для устранения неразберихи....

Надеюсь, что эта книга будет служить источником идей для всего дота сообщества. Она покажет пути, которые должны затем развиваться дальше.

Графическая часть книги оставляет желать лучшего. Я старался делать рисунки чёткими и простыми, рисовал от руки. Иногда делал это быстро, рисовал, стараясь отразить суть, не вдаваясь в красоту. Извиняюсь за мой непрофессиональный подход в этой области, надеюсь это не отразится на вашем общем впечатлении о книге.

Отдельное спасибо Defragger'у за помощь в написании некоторых глав, интересные мысли и постоянную поддержку.

Также хотел выразить благодарность сайту [it-ground.net](http://it-ground.net), за то, что вы есть. Без вас у меня вряд ли бы получилось, спасибо.

## Точка отсчёта



Я люблю смотреть на звёзды,  
Пускать дым из рукавов.  
Вдоль по лунной той дороге,  
Прогуляться босиком.

Я люблю считать созвездья,  
С полной грудью смотреть вдаль.  
Просто слиться в атмосфере,  
В облаках укрыв печаль.

Я люблю, когда нет шансов,  
Когда силы явно не равны.  
Я люблю играть на страсти,  
Кинуть крик в глаза тиши.

И мечтать о лучшем, что есть в  
жизни.  
И рассказывать кому-то свои сны.  
Я люблю смотреть с улыбкой,  
На всё то, что впереди.

Ведь порою так бывает,  
ты живёшь, живёшь, живёшь.  
Ничего не замечая,  
день, другой проходит вновь.

Всё плывёт в одном теченье,  
Вместе с этим ты идёшь.  
Ничего не замечая,  
Ты растёшь, растёшь, растёшь.

Но всё же...

Как люблю искать я что-то,  
В полной куче ничего.  
Как люблю стрелять на вздохе,  
В то, чего не суждено.

И быть может утопиться,  
В лучах завтрашнего дня.  
С головою погрузившись,  
В неизвестные края.

Эти дали меня манят,  
Вижу я их в своих снах.  
Так бывает, так бывает,  
Мы живём в двойных мирах.  
fuNNypeople 20.11.2012

### **Что наша жизнь – игра.**

Многие люди представляют компьютерные игры бессмысленным занятием. Люди старого поколения уверены, что проводить время за компьютерными играми непростительно для взрослого человека. Наши родители, зачастую видят только плохие стороны в компьютерных играх, порою, не замечая самого важного для нас. То, что они не замечают, мы видим как на открытой ладони. Дело в том, что в играх каждый может найти себя, найти то, чего ему не хватает. В играх мы расслабляемся, откидывая прочь все проблемы. Игры дают почувствовать себя по-особенному, влиться в невероятную, ни на что непохожую атмосферу. Есть игры, которые заставляют нас развиваться, они напоминают, своего рода, лестницу, по которой ты шаг за шагом плавно поднимаешься вверх. В такие игры играть ещё интересней, потому что каждый новый раз ты можешь делать всё больше, ты можешь комбинировать, ты можешь улучшать свою игру, пройти задание быстрее, обхитрить систему, с каждым новым разом ты будешь чувствовать себя сильнее, будешь видеть новое неочевидное ранее.

Думаю, вы согласитесь со мной, если я скажу, что играя, мы отрезаем себя от реальности. От мира, который существует по ту сторону монитора. Ведь, у каждого из нас есть семья, есть определённые обязанности, которые мы должны исполнять. Игрок не может постоянно находиться в виртуальном мире, ему необходимо поддерживать своё физическое состояние, поддерживать отношения с другими людьми. Но если таковых отношений нет, то человек заменяет пустоту в себе чем-то нереальным. Он наполняет своё мышление и свой разум виртуальными силуэтами. И чем меньше человека что-то держит в реальном мире, тем сильнее действует него виртуальная власть.

Мир так устроен, мы живём в обществе. Нас воспитывает общество, у нас есть близкие родные люди, которых мы любим, дарим им свою теплоту, вместе испытываем радость и горе. Любое общество, будь то племя в Африке или народ Тибета, всегда навязывает свои правила. Только задумайтесь, мы живём по правилам, мы сами себе 10000 раз объясняем, что вот это правильно, люди делают так, и я так буду делать. Мало кто сможет докопаться до сути и задать себе всего один вопрос. Кто ты в этом обществе? Общество гребёт под себя слабых людей, навязывая им свои принципы, показывая им, что делать можно, а что нельзя. Общество толкает слабых людей к себе в конвейер, в эту хитрую машину, которая сначала обучает нас тому, как нужно жить, навязывает нам свои ценности, свою культуру. А затем использует в своих целях.

Я задам вам вопрос. Как может человек решить для себя что лучше, если он всю жизнь живёт во мраке и неведении? Если он никогда не видел света. Как он может понять, что поступает правильно, если он всю жизнь берёт пример из кем-то построенного общества? Для человека всю жизнь глотающего горький воздух, всё будет казаться нормальным, потому что он никогда не жил иначе. Он никогда не заступал за рамки, придуманные обществом. Он никогда не шёл против системы. Вспомните, когда вы впервые попробовали сделать что-то не по правилам? Когда вы всем назло что-то доказали. Когда ставки были высоки, но вы сделали по-своему. Вспомните, когда вы впервые попробовали вырваться из системы и сделать что-то противоречащее правилам, как сладок был запретный плод. И вкус его был каким-то особенным. Тот человек, который сможет выйти из системы, системы правил построенных обществом, сможет докопаться до сути. Он сможет найти для себя вещи, которые действительно стоят его внимания, которые действительно заставляют жить, а не существовать. Эти вещи как глоток свежего воздуха, откроют в человеке новые возможности. Эти вещи меняют сознание, они меняют тебя. Делая тебя лучше.

Компьютерные игры - это очередной способ, вырваться с системы. Ты можешь сам задавать правила, ты можешь стать тем, кем ты действительно хочешь быть. Это своего рода, мнимая реальность, которая засасывает человека своей простотой. Хочешь быть богом? Играй в эту игру. Хочешь творить беспорядок на улицах? Играй в эту. Хочешь сыграть детектива, распутывать тёмные дела, тогда вот это возьми. Безусловно, игры

затягивают. За какие-то копейки, человеку дают безграничную виртуальную власть. Ты можешь управлять роем саблезубых тигров, можешь командовать флотилией, можешь кидать ядерные боеголовки на Америку. Это безграничная власть так манит, и тебе хочется ещё и ещё. Компьютерные игры задевают все скрытые чувства человека. Игрок начинает чувствовать то, что ранее не испытывал. Ему становится мало двух-трёх часов в неделю, он начинаешь засиживаться допоздна, перестаёт уделять внимание своим близким, друзьям. Он вязнет в этой трясине с головой.

Я давно закинул игры - дающие тебе то, что ты хочешь видеть, хочешь слышать, о чем ты хочешь думать. С виду это крутая игра, но внутри это всего лишь очередная дешёвка в яркой обложке. Меня же увлекает суть, глубина игры, то насколько она продуманна, насколько она идеальна.

Наверно я солгу, сказав, что DotA идеальная игра. Это совсем не так. Ей ещё далеко до этого. Но именно в этой игре есть главная составляющая любого спорта, любой жизни, которая существует на планете. В этой игре есть движение, движение вперёд. Это не та игра, которую запаковали в красивую обвёртку, это не та игра, в которой уже за 2 часа ты можешь понять, что тебе нужно делать. В ней вряд ли ты сможешь стать богом. В ней ты играешь против таких же как ты, против живых людей, которые сидят по ту сторону интернет кабеля. Играешь против игроков умеющих думать, которые что-то знают, и именно это и придаёт вес игре. Я в душе спортсмен, я привык решать трудности, привык к соревнованиям, они часть меня. Dota даёт мне такую возможность. Возможность показать себя. Проявить лучшие свои качества, она развивает во мне волю к победе.

Сложность игры напрямую зависит от противника. Каждый новый день можно как подниматься, так и опускаться на ступеньку вверх, вниз. Только упорство и трудолюбие позволят тебе открыть дверь к сильным игрокам, играть с которыми будет в разы интересней.

Как я уже сказал, dota – это командная игра, которая учит работать вместе, учит связывать свои действия, с действиями союзников. В игре существуют три линии, через которые ты можешь добраться до базы противника. Существует много различных способов, с помощью которых можно выиграть. У тебя полная свобода действий.

Для кого-то эта игра стала работой. Для кого-то это способ отдыха, развлечения. Для меня это бескрайнее поле возможностей, это поле на котором я могу творить.

### **Мой второй дом.**

Всё началось в далёком 2006 году. В моём городе был бум компьютерных клубов. Т.к. купить компьютер было проблемой, я с друзьями все выходные проводил в клубах NTT, Athlon. Компьютерные игры были чем-то новым, неизвестным мне, они манили своей привлекательностью и невероятным исходом. Время шло, у меня появился свой компьютер, но интерес к игре в клубе у меня не пропал, тупо потому что там было в разы интереснее, чем дома.

Утро субботы. Ранее утро, когда ты ещё так сладко спишь в кровати, казалось, никто не сможет помешать твоему сну, никто не осмелится разбудить тебя в этот чудесный денёк. Это твой выходной, только твой. Но вдруг лучик света начинает щекотать твоё лицо, ты приоткрываешь глаза, затем неуклюже поворачиваешься к стенке, пытаешься досмотреть незаконченный сон, и тут к тебе в голову закрадывается мысль: “Сегодня тот самый день, тот самый выходной, ты всю неделю копил деньги и это время настало”. Ты подрываешься с кровати, на ходу надеваешься, умываешься, хватаешь яблоко с подоконника и устремляешься на улицу. По дороге цепляешь за собой друга - и вот вы вместе у клуба, 8:30. Вместе обсуждаете какую-то игру, делитесь впечатлениями.

Это время, твоё время в клубе, пролетало так быстро и несло столько эмоций, казалось, это лучшее, что есть у тебя в жизни. Я с нетерпением ждал новых выходных, каждый раз придумывал новые невероятные сюжеты, в моей голове то и дело вертелись невероятные мысли, я думал и воображал всё, что только возможно, я жил выходными.

Сейчас, я уже и не вспомню, что я делал в будние дни, наверное, все будние дни я обсуждал выходные, строил свои планы на будущее. Уже тогда я всё время отдавал сетевым играм, играть в них было очень интересно. Всё своё время я отдавал таким играм как WarCraft, Counter Strike. Куча криков, та незабываемая атмосфера, запах клуба - всё было особенным.

Я рос, менялись приоритеты, одни ценности заменялись другими, мне уже не хватало просто играть. Я старался занять свой мозг, я постоянно усложнял задачи, выдумывая новые фишки, менял свою игру. Тогда у меня появился свой аппарат с 256 мегабайтами оперативной памяти, с навороченным 1,6 ГГц процессором. Я не отходил от него ни на минуту, засиживался за ним до глубокой ночи. Дома я придумывал что-то, потом это что-то я показывал друзьям. Моя гаста с невероятно крутой сборкой, lion с сашей-яшей. Мне нравилось играть в карту dota.12b, это был громаднейший плацдарм для чего-то нового, большое количество героев их сборок, раскачек. Всё это давало не хилый вес игре. В неё было очень интересно играть, особенно в компании друзей.

В моём городе было 3 клуба, соревнования были редкостью, но я их всегда с нетерпением ждал. Помню лишь один момент, когда мы взяли первое место в соревнованиях 3 на 3, моя команда называлась antipro. Мы выиграли около 25\$ на троих, ту радость не передать словами, было круто. В клубе ты играешь со своими друзьями. Куча эмоций, обсуждений, море позитива, ты ловишь чистый положительный заряд от игры. Игра становится чем-то большим для тебя, чем-то осмысленным, чем-то стоящим. Она имеет ценность, именно поэтому такие понятия как игра в клубе и дома, несоизмеримы.

Клуб для меня был всегда вторым домом, там я не чувствовал скованности, зажатости, я был в обществе интересных мне людей, там я был в своей тарелке. Ни один просмотренный мною фильм, ни одно событие не сравнится с тем, что давала мне игра в клубе. В детстве мы всё воспринимаем и чувствуем иначе, мы склонны к резким изменениям, мы впитываем как губка всё то, что происходит вокруг нас. В детстве мы неспособны строить себе преграды, на всё смотрим открытыми глазами, мы способны жить чувствами, эмоциями, воспринимая этот мир в ярких красках. В то же время мы настолько наивны, насколько это возможно. Когда тебе хорошо, время летит быстро, время, словно скорый поезд 917, мчится по своему маршруту, оставляя за собой лёгкий дымок былых дней.

\*\*\*

Время шло. Я поступил в университет им. П.О.Сухого, учиться было нелегко, опять-таки, всё упиралось в преподавателей, которые не помогали тебе получать знания. Такое ощущение, что они наоборот вставляли палки в колёса. Я всё время себя обманывал, строил себе воздушные замки из иллюзий. Я всегда думал о том, что что-то произойдёт, вот-вот что-то изменится, но ничего не происходило. Такое ощущение, что мы все живём будущим. Мы верим в то, что всё изменится. Верим в то, что это произойдёт, как ни странно, мы себя обманываем. Мы ограждаем себя от настоящего, потому что нам не хочется в нём быть.

В университете появилось много знакомых, друзей, я мог сравнивать себя с ними, было чему учиться. Я жил в обществе своих ровесников и хотя мы были разные, у нас было много общего.

К чему я веду: Мы те, о чём мы думаем.

Мы те, с кем мы общаемся.

Мы те, чего мы хотим.

И этого у нас не отнять.

Учёба находилась в 100 км от дома, поэтому в выходные дни я проводил там. Каждую пятницу в компании друзей, я стоял на трассе и ловил попутку до Светлогорска. Дома у меня появлялась дикая мотивация играть. Я играл в запой по 12-16 часов. Можно сказать, я вырос на местном гостевом белорусском сервере it-ground.net. Там была самая

сильная лига по доте1, существовавшая внутри страны. Т.к. сервер был гостевым, а внешний трафик был дорогим, то практически все сильные игроки собирались там. Asmodeu постоянно работал над сервером, скоро на нём появились дивизионы D, D+, C-, C, C+. Этот сервер имел свой форум, именно за счёт развития форума появились люди готовые помогать, появилась лига А-. Закрытая лига по особым приглашениям через знакомых. Вот с этого всё и началось. Я играл на лиге до изнеможения, участвовал в ивентах. Я многому там научился. Будние дни для меня проходили серо, их я старался заполнять своими мыслями, рассуждениями о прошлых выходных, я постоянно что-то обдумывал, анализировал какие-то моменты. Писал на листок пару своих мыслей, затем эти мысли выкладывал на портале. Шла целая дискуссия насчёт того, какой я диванный аналитик. Мол, кто ты такой, ты ничего не добился, и твои мысли это бред. Многие высмеивали, то, что я делал. Но мне нравилось придумывать, воображать и может быть, только поэтому я не сломался. Хотя у меня были перерывы и прочие перевероты в жизни, куда без этого.

Лига А- дала мне многое, там играли такие игроки, как cheshircat, f4n1us, 4ebyrok, 4life, [Wol]Diablo, Imba-RAF. У них было чему учиться. Там я познакомился с многими белорусскими игроками, участвовал в первых онлайн турнирах с призовыми, это стало возможным благодаря Asmodeu, он сделал огромный рывок в развитии доты у нас в Беларуси. Его сервер был теми условиями, которые воспитали и вырастили многих классный игроков. Его сервер давал возможность игрокам становиться лучше, плавно расти, переходя из дивизиона в дивизион.

На А- были свои правила, как и на любой другой лиге существовала верхушка людей, которые влияли на лигу. Я не был в этой верхушке, я всегда был в малой оппозиции, находился в меньшинстве. Я думал иначе, не был захвачен общим потоком. Мб именно поэтому ценность предметов для меня была другая, она была под совершенно другим углом. It-ground меня многому научил.

*Главное - я смог понять, не стоит себя обманывать, не стоит думать, что всё когда-то само собой изменится. Ты сам способен всё изменить, меняя свои мысли и суждения. Ты сможешь жить по-другому, если сможешь представлять и воображать то, что есть у тебя сейчас и с этим сейчас что-то делать и куда-то идти. У людей существует много фобий и страхов, которые мешают жить. Для многих чьё-то мнение решает. Они думают, что кто-то скажет не то, посмотрит не так. Многие боятся показать себя таким, каким он есть на самом деле и это печально. Простая логика: если ты применишь себя таким, какой ты есть на самом деле, ты не будешь своё время, свои мысли, свои поступки направлять на то, чтобы построить себя в глазах другого человека тем, кем ты не являешься. Это время можно использовать на открытие чего-то нового и интересного для себя, это время ты можешь тратить на то, что тебе действительно интересно и нужно.*

## Роли



Сейчас, быть может лишь сегодня,  
Я отыщу себя на миг.  
Я отыщу своё спокойство,  
Не утонув в объятьях книг.

Сейчас, быть может лишь сегодня,  
Я прогуляюсь в облаках.  
Я прогуляюсь лишь немножко,  
Скитаясь там, в своих мечтах.

Быть может, я открою тайны,  
Вот этих талых берегов.  
Быть может, я познаю счастье,  
открыв себя в созвездии снов.

Быть может, я познаю радость,  
Быть может, буду я мечтать.  
О той не сбывшейся надежде,  
Что не хочу так оставлять.

\*\*\*\*\*

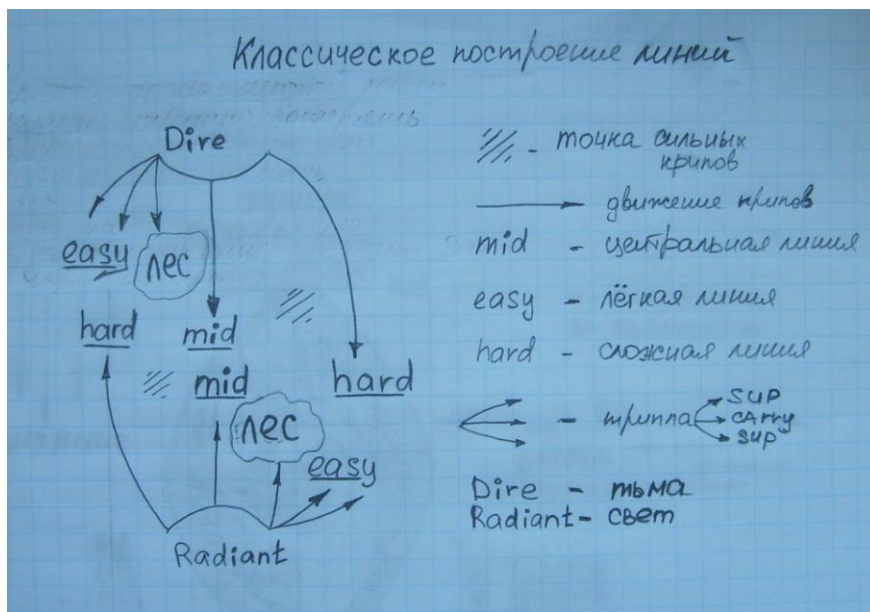
Она засела в моём сердце.  
Она спокойно в нём горит.  
Сейчас, быть может, лишь сегодня,  
Смогу я чувствовать, любить.  
fuNNypeople 12.10 .2012

“Мне порою тошно от того, что происходит вокруг. Меня выворачивает от этого пафоса, которым пестрят новостные сайты. Мне противно, когда человек врёт мне в лицо, когда он все свои силы направляет на то, чтобы казаться лучше в моих глазах. Но, к сожалению, я вижу все. Я вижу людей насквозь.

Ответь мне, какую роль ты играешь сейчас? Роль сына? Роль студента престижного вуза? Роль человека, которому не всё равно? Может быть, ты уже давно погряз во лжи. Мб ты уже давно потерял себя настоящего. Может быть, ты уже давно не тот. Ты копия, придуманный кем-то силуэт. Задумайся...”

\*\*\*

Я постоянно искал себя в игре. Видел некоторые моменты по-своему. Время, которое я проводил за игрой, не проходило бесследно. Каждый день нёс что-то новое, интересное. Сама дота никогда не стояла на месте, разработчики постоянно улучшали игру. Казалось, этот процесс никогда не останавливался, с каждым днём игра становилась логичней и понятней, в ней был



баланс плюс постоянные смены героев, которые только прибавляли интерес к игре. Представьте, даже сейчас, когда вы читаете эти строки, какой-то парнишка пишет очередное письмо icefrog'у. Мол, я придумал классного героя, сделал невероятный артефакт. Если внимательно посмотреть на то, что есть в игре сейчас, сразу станет понятным: каждый герой, каждая вещь имеет значение. Всё, что есть сейчас в доте, имеет актуальность и юзабельность. Любой герой может быть использован в игре, причём у каждого есть своё применение, свои сильные и слабые стороны, есть определённые раскачки под тот стиль каким хочешь играть. Хочешь быть агрессивным - собирай и прокачивай это, хочешь помогать команде - тебе нужно собирать и раскачивать вот это. Также есть артефакты, улучшающие твоего героя, увеличивающие эффективность твоих действий, уменьшая риск твоих неудач. Имея определённый опыт, можно подстроиться под всё, что происходит в игре. Существует бескрайняя туча возможностей, на исход которых можно повлиять. Образно я поделил роли на два вида: интересные, неинтересные.

### Интересные роли

С первых минут игры, меня поразила вариативность, которая на тот момент уже существовала, сейчас я смотрю на прошлое с улыбкой. Я брал героев опираясь на их внешний вид, на красиво прорисованные модельки: массивность и жёсткость – были главными критериями выбора. Маги выглядели как-то слащаво что ли, я их никогда не брал. Пока ты наведёшь это заклинание мышкой, враг уже убежит. Я просто брал брутального однокнопочного героя, собирал как можно больше урона и шёл в атаку, сапог был для слабых, я был демагер. Только сейчас я понимаю, насколько я был неопытен. Моя роль была чем-то похожа на роль carry. Сейчас, имея определённый опыт, я понимаю, что на этой роли должен играть эмоционально сдержанный, спокойный, тихий человек. Но я

был совершенно не таким, в моих жилах кипела кровь. Я был сверх эмоциональным игроком. Моя задача на игру была предельно проста - собрать как можно больше вещей, стать весомым козырем в поздней стадии игры. Мне нужны были наиболее комфортные условия, подходящей линией для фарма была лёгкая линия. *Carry должен быть эмоционально сдержан, его должно быть сложно вывести из себя. Это последний человек в команде, который будет паниковать.*

Роль carry не для слабонервных. Большую часть времени человек отводит контролю крипов, постоянному фарму крипов. Поэтому фарм не должен вызывать напряжение, это должно происходить естественно, как дыхание, которое мы не замечаем, т.е. мы не задумываемся в данный момент, дышим мы или нет, мы не заостряем внимание на этом, потому что это происходит само собой. Для carry важно уметь ориентироваться на карте, уметь находить фарм. Важно чувствовать, что собрать и как это реализовать, ведь игры бывают разные, территориальное преимущество разное, следовательно, и применение артефактов разное.

Carry – это самая зависимая от денег роль, практически все игры строятся на фармиле, следовательно, чем меньше он соберёт денег, относительно другой команды, тем больше должны сделать его тиммейты для победы. Т.е. тиммейты должны помочь ему догнать вражеского фармилу. Союзники должны оставлять ему самые богатые и безопасные участки карты. Появление слотов у carry сильно зависит от старта, от первых 10 минут, т.к. за эти первые минуты carry разгоняет свой фарм, собирая артефакты для ещё большего фарма, увеличивая свой GPM( количество золота в минуту). Т.е. он фармит ради того чтобы ещё больше фармить, т.е. он играет в такого собирателя денег, а команда играет в роли создания условий для эффективного собирания денег. Действуя вчетвером без фармилы, команда старается переключить внимание на себя, оставляя пространство для свободного перемещения carry, в этом случае главной задачей является, отвести внимание от фармилы. Часто бывает, когда уже на ранних минутах требуется включение carry в командные сражения. Именно в таком случае, он собирает слоты не на фарм, а на живучесть. Он собирает какой-то дешёвый минимум. При таких слотах на фармиле, команде легко собраться впятером, давить линии одну за другой. Бегая с командой, carry перестаёт фармить, появление новых вещей и поднятие лвла зависит от грамотных командных действий. Поэтому пару неправильных действий в такой игре сделают команду слабее в драках 5 на 5, а carry, который собрал ранние слоты на тимфайты, окажется неспособным насобирать что-то ещё, более ценное, более весомое.

Нельзя оценить, что сложнее: играть в фарм ради фарма, либо собирать минимум и активно действовать. Наверное, и в том и в другом есть определённые сложности. С одной стороны соло действия с постоянным поиском фарма, с другой командные взаимодействия, где нужно уметь раскидывать заклинания, умение правильно выбирать позицию и прочее. Со временем понимаешь, на carry нельзя забивать, эта роль сделает вам позднюю стадию игры, нужно строить игру под него и отталкиваться от его комфорта на линии.

\*\*\*

Однако, carry не всегда делает позднюю стадию игры. Очень часто он не может обойтись без поддержки. Именно для этого в игре существует такая роль как хардлайнер. Про неё сейчас и пойдёт речь.

Ещё в первой доте меня восхищала игра Lost'a на хардлайне. Я сам не раз пробовал играть на этой роли, пытался себя заинтересовать, понять суть. Эта роль требует большого опыта. Игра напоминает выжидание моментов, аккуратные перемещения, строгий тактический расчёт. Это риск, это постоянная игра с огнём.. Именно поэтому в hard подбираются живучие герои, на таких героях шанс сделать ошибку минимален. Играя на hard'е, я очень часто брал героев-лесников, которые могли получать пользу с леса, если не было других возможностей. Брал героев способных незаметно перемещаться по карте. Героев, которые создают напряжение, отвлекают внимание вражеских суппортов. У этой

роли есть чётко поставленная задача на игру, определённый план, который должен быть выполнен, независимо происходящего в игре. Планом может быть появление ключевого артефакта, артефакта на команду или же просто получения опыта с линии, увеличения уровня заклинаний, после которого он будет включаться в игру. На этой роли нужно мыслить расчётливо, также знать, как выиграть соло линию, т.к. очень часто игрок данной роли стоит 1 на 1. Пул героев небольшой, как я говорил. Выбирая определённого героя в hard, чётко видна задача, чётко видно, что может сделать он на данной линии. Это может быть герой, не дающий спокойного фарма на линии вражескому сагу, герой, которому просто нужно получить 6 лвл и его польза возрастёт в разы. Герои этой роли самые живучие, их заклинания заточены под выживаемость, фарм в сложных условиях. Это очень разноплановая роль, на которой ты можешь выполнять практически всё, это своего рода живучий универсал, способный подстроиться к любой ситуации. Способный взять из момента максимум, способный за короткий промежуток времени набрать нужные обороты. Иногда, команда намеренно идёт триплой в сложную линию, оставляя своего хардлайнера в лёгкой. Тогда этот хардлайнер играет в соло доту, выполняет роль основного собирателя золота. Эта разноплановость требует определённой подготовки. Главным для человека, играющего эту роль, является сохранение трезвости мышления, умение в одиночку принимать важные решения, справляться с постоянным напряжением, уметь выжимать пользу с каждого игрового момента.

Игра в миде, чем-то напоминает игру в харде. Мидера можно сравнить с нападающим в футболе, игроком создающим активность на карте и способным забивать голы. Безусловно, игрок данной роли должен иметь самый высокий личный уровень игры. На этой роли должен находиться игрок с лучшей техникой игры. Пул героев мидера необычный. Это герои, способные в соло создавать движение на карте, собирающие активные слоты, имеющие много активных заклинаний, требующие наигранности. Игра в миде крайне непредсказуема и нестабильна. Весомый вклад в игру мидер внесёт, если сумеет реализовать появление своего быстрого уровня, если сможет найти и воспользоваться слабыми местами противника.

Мидер – это именно та роль, где важно быстро принимать решения, где важна реакция, иногда доли секунд решают. Одна из особенностей мидера способность быстро вносить урон и быстро перемещаться. Уже в середине игры его действия охватывают всю карту. На первых минутах игры эта самая сильная роль в плане развития игрового потенциала. Мидер может одинаково хорошо делать различные вещи, поэтому очень важно доверять такую роль самому продвинутому игроку.

### **Неинтересные роли**

*Для меня играть на суппортах было как-то неинтересно, я не видел возможностей. Помогать анскиллам, когда я могу классно играть на carry, “Не, это точно не моё” – говорил я. Для меня суппорт по игре был беспомощным героем, который ставил варды, постоянно умирал, бред.*

Вообще, деньги на карте можно получать несколькими способами: на линиях движения крипов, в лесу, забирать вышки, убивать героев. Суппорты не могут быстро собрать что-то ценное, они не могут выйти и всех нагнуть. Это было основной проблемой в моём понимании доты. Просто перемещаясь по карте, я не мог заработать много денег, а если ганги не получались, то и опыта особо не было. Без денег у меня появлялись артефакты, а проваленные ганги останавливали развитие моих способностей. Лучшим для меня был сапог на 15 минуте и 5 лвл на героя, кому будет нравиться такая игра?

Тот кто придумал суппортов, наверное, пользовался следующей логикой: максимальная польза с линии будет тогда, когда один герой будет забирать всех крипов, получая с них деньги и опыт, присутствие второго героя на линии будет не эффективно, т.к. этот герой будет делить со своим союзником опыт и деньги, поэтому важно чтобы этот герой занимался чем-то другим полезным на карте. Т.к. линии 3, то для

максимальной пользы нужно лишь 3 героя, оставшиеся два могут заниматься другими делами: гангать, фармить леса, курить бамбук и прочее. Бывают случаи, когда одному стоять сложно, нужен какой-то плюс. Этим плюсом является суппорт. Суппорт будет создавать условия комфортного фарма своему союзнику, но при этом опыт за крипов будет делиться между ними. Помогая, суппорт будет делать всё возможное для союзника: отгонять вражеского героя, делиться лечением с кери, давать полезную информацию по игре. Бывает, что игроки намеренно ставят двойную линию, в таких линиях легко можно проследить связь: суппорт дополняет связку, его работа заключается в напряжении противника на линии. В связке с таким суппортом повышается шанс взятия флага, увеличивается вероятность ошибки противника. Если на всех трёх линиях ваши союзники чувствуют себя комфортно, то суппорты могут заниматься фармом леса, поэтому особую популярность набрали лесники. Лесники - вид суппорта, заточенный под лесной фарм. Он обладает рядом заклинаний, помогающих ему без особого труда получать деньги и опыт из леса и за определённое время выносить артефакты, усиливающие команду в целом. Такие суппорты очень важны, т.к. они независимо от происходящего, в одиночку могут выносить для команды дополнительные деньги. Суппортам, в отличие от солеров, не обязательно постоянно находиться на линиях фарма, эти герои могут уже с минимальными слотами свободно перемещаться по карте, без особого вреда для команды. Их действия, прежде всего, направлены на усиление существующих линий. Свои действия суппорты направляют для захватывания преимущества, т.к. они обладают набором заклинаний, способных быстро начать драку или же поддержать соло героя в состоянии равновесия долгое время. Т.к. суппорт не занят постоянным фармом, у игрока на этой позиции есть больше времени для наблюдения за картой. Наблюдая за картой, суппорт может произносить ключевые моменты, давать информацию о дальнейших действиях, давать информацию, о том, что сейчас делает противник, информацию о перемещениях противника, о его силе. Суппорт может контролировать всю видимую область карты, также по своему опыту анализировать то, чем сейчас будет заниматься противник в невидимой области. Суппорты создают то нужное, чего не хватает команде.

Главная задача суппорта - дополнять. Именно поэтому артефакты у суппортов направлены на всю команду в целом. Суппорты собирают ауры, слоты для усиления вносимого кери урона, слоты, помогающие сохранить жизнь союзнику. Роль суппорта насыщена действиями, она многообразна.

Т.к. польза от одних и тех же действий в игре всегда разная. То необходимо определённое понимание игры. В одной игре можно сделать всё что запланировал. В следующей игре аналогичные действия будут неэффективны. Нужно придумывать что-то другое. Есть кери, который в принципе не зависит от суппортов, т.е. помощь союзника не увеличивает показатели фарма, показатель выживаемости. А бывает наоборот, суппорт должен нянчить своего фармилу, постоянно находясь с ним на линии.

Первая задачей суппорта является захват обзора тактически необходимых территорий. Видимость в них нужна для комфортного нахождения кери героя в данной области. Дополнительный обзор позволяет избежать некоторые риски, позволяет предупредить о надвигающейся опасности. Т.к. количество вардов и их обзор ограничен, их ставят на стратегически важных участках, подходах. Обзор вардов создаёт дополнительный контроль карты. Сводит появление некоторых ошибок к минимуму. Часто ставят агрессивные варды. Это особенно актуально, когда есть мобильный герой, способный быстро перемещаться по карте, а когда таких героев несколько, то они, работая в связке, могут зажимать противника в своей комфортной зоне, в видимой области, отрезая пути свободного перемещения. Это заставляет противника перемещаться группами, что отнимает у них свободу действий. Если вы контролируете большую часть карты, зажимая противника на базе, возможных действий у противника становится меньше, тем самым вы облегчаете себе игру.

Учиться играть на суппортах нужно с самого простого. Нужно анализировать свою пользу, путём многократных повторений, путём сравнений. Нужно научиться разлаживать свою игру на составляющие.

Брюс Ли сказал: *”Я не боюсь человека, знающего 10000 ударов, я боюсь того, кто тренировал свой удар 10000 раз”*.

Чтобы лучше понять роль, выберите одного понравившегося вам героя и постоянно играйте на нём. Скоро вы поймёте, что действия на всех героях практически одинаковы, но вот польза от этих действий постоянно разная. Поэтому, сыграв 100+ игр, вы начнёте чувствовать себя в игре, вам будет казаться всё знакомым и понятным, т.к. постоянное повторение действий отточит в вас невидимый стержень, основу. Эта основа будет работать на любом герое. Эта основа будет придавать вам уверенность, которой порой так не хватает.

### **Уровень игры**

Для каждой роли необходима определённая подготовка. Если ты хочешь поднять свой *уровень игры*, первое, что ты должен сделать, это научиться отключать эмоции. Учиться искать в своих действиях логику. Быть спокойным, сдержанным. Это позиция оградит тебя от частых срывов, поможет тебе эффективно решать проблемы, смотря фактам в лицо.

Как я говорил, играть нужно с простого, с того что тебе понятно, когда этого становится мало, необходимо идти дальше и пробовать новое. Уровень игры на любой роли зависит от следующего:

- 1)техника игры
- 2)понимание игры
- 3)стабильность уровня игры

**Техника** игры формируются в результате тренировок, в результате многократных повторений. Говорят, что игрок оттачивает мастерство, т.е. постоянно тренируется, улучшая своё качество игры.

**Понимание** же приходит в результате пополняемого опыта, в результате накапливания знаний, совершенствования уже существующих моделей игры. Развитие игрового представления тесно связано с интенсивностью и уровнем тренировок.

**Стабильность** относится к психологической составляющей. Это то, насколько человек может отдать себя делу. На стабильность влияют раздражающие факторы, т.к. мы играем через органы восприятия этого мира, органы чувств. Вся информация, обрабатываемая нами, перемещается по нервной системе. При длительной игре появляется эмоциональное напряжение, истощённость, дезориентация. Игрок начинает испытывать неудобства, и уже не может играть одинаково хорошо, как раньше. Поэтому я ввожу такое понятие, как восстановление. Если игрок хочет стать лучшим, он должен уметь восстанавливаться, т.е. подходить к тренировочному процессу в наилучшей форме. Именно такой подход отражает реальные возможности игрока, показывает его реальные силы. Я постоянно замечал, когда игрок приходит уставшим на тренировку. Его физическое состояние оставляло желать лучшего, реакция и скорость принятия решения замедленна, нет рвения и активности в игре. Безусловно, это очень влияет на игру.

К нестабильным игрокам, я смело могу отнести группу людей школьного возраста. Эти люди эмоционально нестабильны, они больше других подвержены срыву. Видно как они играют на эмоциях, на том запасе, который в них присутствует. Если игра у них пошла, это выплёскивается в позитивные эмоции в чате. Игра в такой обстановке напоминает лазурный закат, напоминает бег босиком по лужам, это что-то приятное, хорошее, доброе. Стоит измениться ситуации в игре, этот человек начинает показывать свои негативные чувства, он засоряет чат, вызывает напряжение и, самое главное: он расшатывает рабочую обстановку, доводя до невозможности принятия правильных игровых решений. Этот человек заостряет всё внимание на себе, тем самым, теряется

общая картина происходящего, с такими эмоционально восприимчивыми игроками невозможно работать и расти дальше. Они вспыльчивы, мимолётны. Много шума, мало действий. Команде такое вряд ли пойдёт на пользу, с такими игроками часто нельзя сойтись в одной точке, чувствуется напряжение во взаимодействиях и т.д. Эмоционально восприимчивые игроки в командах долго не задерживаются.

Если разбить командную игру на отрезки времени, мы получим: 30% от всего времени – поиск подходящего соперника. 20% - подготовка к игре, ожидание игры, пики, баны, 10% - паузы, задержки, 40% - сама игра. Из этих 40% времени часть уходит на обсуждение действий, совместные перемещения. Уже на 15 минуте игры, вы знаете свой расклад на игру, можете оценить ваши силы, оценить, в какой вы ситуации находитесь. Не вдаваясь в детали, мы действительно играем 20% от всего времени. Большинство действий делаем не задумываясь, автоматически. Частые clan war игры могут улучшить ваше понимание игры, но они не повысят вашу игровую технику. Для улучшения техники нужно использовать своё время эффективнее: устраивать тренировки с тиммейтами в быстрых играх. Эффективность увеличивается в разы за счёт увеличения времени вашего взаимодействия.

Для соло игроков нужно как можно чаще тренироваться 1 на 1, партии по 5-15 минут. За час такой интенсивной игры вы получите больше, чем за день тренировок с командой.

Играя в команде, люди учатся связывать свои действия с тиммейтами, учатся дополнять друг друга. Повышать уровень своей команды, за счёт внутри игровой эффективности, слаженности действий. Слаженность действий приходит не сразу, она наступает, когда игроки находят что-то общее между собой, когда они начинают думать и хотеть сделать одни и те же вещи. Поэтому улучшить взаимодействия поможет частая работа в связке, наращивание общего понятного между вами.

Человек, играющий с вами, должен понимать, что вы хотите сделать, он должен стать частью вас, а вы - частью его. На это определённно необходимо время. Говорят, люди из одного теста. Но если вы не такие, значит, есть к чему стремиться.

Как я уже говорил уровень игры - понятие ёмкое. Частично он зависит от внимания, собранности, сдержанности. По-другому мастерство – это умение ориентироваться в сложившейся обстановке, умение анализировать пользу своих действий и умение связывать эти действия с действиями тиммейтов. Можно быть инициатором, т.е. начинать действие, а его будут продолжать тиммейты, либо наоборот. Это означает одно, вы сможете включиться в игру, дать начало развития действия, либо завершить начатое. Игрок высокого уровня чётко знает, когда союзники смогут развить его действие и когда он сможет им помочь. Он будет ориентироваться на карте, оценивать силы, выбирать позицию. Часто можно наблюдать картину недопонимания, возникающую в играх. Недопонимание уничтожает шансы на победу, это как снежный ком, спускающийся с горы. Чем дальше, тем он больше и тем сложнее его остановить. Недопонимание возникает в результате разногласий, люди перестают чувствовать друг друга, теряется связь. Обычно это происходит, когда один из игроков перестаёт общаться, замыкается в себе, остаётся наедине со сложившимися проблемами, возникает пропасть. Игрок не справляется с навалившимся грузом на его плечах, возникает скрытая злость, чувство несправедливости, это чувство сковывает и зажимает человека, приводит его в состояние безразличия к происходящему.

Как я говорил, очень важно, чтобы тебя понимали, ещё важнее чувствовать, что тебя понимают. Потому как твой КПД напрямую зависит от всех остальных игроков. Ты не сможешь в одиночку вытаскивать игры против слаженной команды, они смогут легко подавлять твою агрессию и исключить возможность развития твоего действия. Нужно отталкиваться от команды, нужно верить в людей, доверять им частичку себя.

# Аматорка

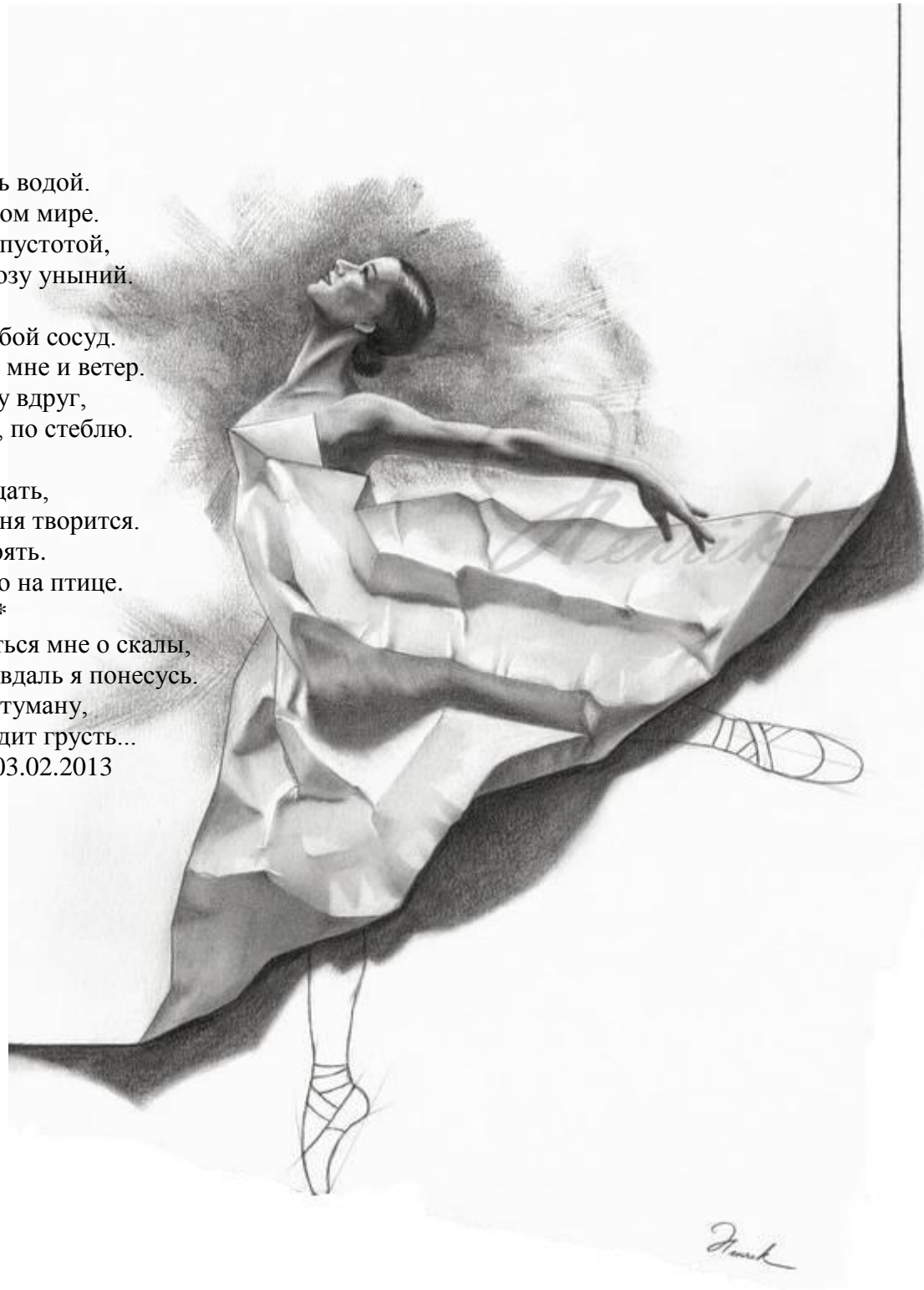
Я постараюсь стать водой.  
Я буду каплей в этом мире.  
Такой бесшумной пустотой,  
Смогу я стать в грозу уныний.

Смогу принять любой сосуд.  
Не страшен станет мне и ветер.  
Ведь я росой стану вдруг,  
Скачусь я каплею, по стеблю.

Я тихо буду созерцать,  
Всё, что вокруг меня творится.  
Моря я буду покорять.  
Промчусь я каплею на птице.

\*\*\*\*\*

Не суждено разбиться мне о скалы,  
И с новым ветром вдаль я понесусь.  
Навстречу талому туману,  
за те моря, где сходит грусть...  
fuNNyреорle 03.02.2013



## Будь водой

Цель у всех одна, все хотят пробиться, быть в топе, но дороги совершенно разные. На любой путь нужно время. В свою очередь, время можно тратить на разные вещи:

1) Можно идти не в том направлении.

2) Можно ходить по кругу.

3) Можно встречать на пути непреодолимые препятствия, перебраться через которые невозможно без плота, без специального оборудования.

4) Можно идти к цели, взгромоздив на свои плечи груз. В какой-то момент ты устанешь настолько, что уже ничего не захочешь.

5) Можно бежать сломя голову, через все преграды, которые строит для тебя судьба-злодейка, только в таком темпе ты потеряешь самое главное, что у тебя есть, реальную жизнь.

Моё представление следующее: чтобы дойти до цели нужно уметь восстанавливаться, нужно брать на себя столько, сколько ты можешь взять. Нужно разбивать цель на куски, которые способен проглотить, иначе наступит момент, который называют ямой, или бездействием - глубоким восстановлением сил. Несомненно, идя к цели, нужно учиться разбираться в людях, понимать, что они хотят, о чём они думают, к чему стремятся.

DotA - это командная игра. Чтобы лучше понять, представьте себе механизм, вот в этом механизме вы шестерёнка. Механизм будет работать в том случае, если вы будете делать свою работу. Если вы будете выполнять минимум с того, что возможно, это будет замедлять работу всего механизма. Если вы будете делать максимум с того, что возможно, вы будете создавать ненужную работу, которая может привести к быстрому изнашиванию и поломке. Если же вы будете играть стабильно средне, вы будете лаконично вписываться в команду, что может привести к укреплению связей в системе, возникнет объём прочности для покорения новых высот.

Нужно учиться расти и становиться сильнее, и эта сила должна выражаться в способности к принятию самостоятельных решений, в способности брать на себя ответственность. Каждый день работать над собой, решая проблемы, какого бы характера они не были.

У каждого из нас есть слабые стороны, эти слабые стороны человек пытается скрыть от чьих-либо глаз, старается не заострять внимание на этом. Зачастую эти слабые стороны и являются объектом насмешек и издевательств. Я привык принимать себя таким, какой я есть, постоянно работать над собой. Менять себя - непростая задача, но дойти до осознания того, что тебе нужно измениться, куда сложнее. Дело в том, что мы не видим себя со стороны, нас раскрывают наши поступки и действия, которые видят окружающие нас люди. Мы не способны стать сильнее, если будем закрывать глаза на наши слабые стороны.

Как стать сильнее? Я пытался найти ответ на страницах книги Брюса Ли "Путь опережающего кулака". Полностью прочитав его работу. В книге ясно просматривалась следующая мысль: *"Нужно стремиться стать водой"*:

*Вода прозрачна, в ней нет ничего лишнего. Вода может принять форму любого сосуда, влившись в шар - она станет шаром, заполнив конус - станет конусом. Воду нельзя поранить, её нельзя сломать. В проточной воде никогда не появится плесень. Нам нужно быть в движении и несмотря ни на что идти вперёд.*

Философия боевых искусств поражает, в ней есть действительно то, чему стоит учиться. Это мудрость, сформированная столетиями крови и пота. Как камень, отшлифованный временем, с идеально ровной поверхностью. Вода даёт жизнь, даёт начало всему живому. Вода - пример простоты, безмятежности. Став водой, вы сможете отыскать в себе точку спокойствия, точку опоры. Только в спокойном состоянии можно осознать, что на самом деле есть ценность, почувствовать жизнь и понять её смысл.

Боевые искусства своим примером доказывают: нет предела развития, этого попросту не существует, т.к. наше воображение способно представить самые невероятные вещи, а мы можем воплотить их в жизнь нашим упорством, стремлением, нашей работой над собой.

Каждый день работать над собой, вот что нужно делать. Но в команде всё иначе, день за днём меня начинало что-то волновать, со временем мне стали неприятны некоторые личности, меня резко начинало раздражать то, что происходило в чате, раздражала сама обстановка в игре, вся картина того что мы делали. Я начинаешь всё чаще задавать себе такие вопросы: “Это то, к чему я шёл?”, “Как я буду играть с этими людьми? Они мне не приятны”. И вдруг открываются глаза, ты начинаешь замечать, что ты идёшь не в том направлении, ты теряешь ориентир и не понимаешь, что делать дальше. Опорой раньше были твои тиммейты, а теперь твоё мнение о них изменилось. Кто-то тебе что-то высказал, кто-то тебе нагрубил, а ты всё это впитал, поглотил и не знаешь, что с этим тебе делать дальше. Как быть? Будь водой, обтекай. Ты должен учиться обтекать ненужный мусор, на который не стоит заострять внимание, ты должен выделять только нужную тебе информацию. Должен расставлять приоритеты, для чего ты играешь в этой команде. Есть одно правило: *“Только изменив себя, ты сможешь смотреть на вещи по-другому. Другого человека не изменить, пока он сам этого не захочет”*. Конечно, к хамству, соплям, нытью и прочим вещам, которые так давят на психику привыкнуть сложно, поэтому есть два пути:

- 1) терпеть, находя то, что тебя держит в команде;
- 2) попытаться изменить то, что тебе не нравится;

В большинстве неопытных команд, я замечал обстановку, в которой невозможно работать. Делать простые вещи там очень сложно, и всё это создаёт фон в skype. У кого-то происходят посторонние вещи на заднем фоне: крики матери, общение брата по телефону, громкая музыка, скрип микрофона и прочее. Тебе нужно постоянно напрягать свои уши, чтобы выделить из общего фона важную игровую информацию, что создаёт излишнее напряжение твоим ушам. Часто после таких игр возникает дикая усталость и последующие игры в такой обстановке вряд ли принесут пользу. В итоге я пришёл к выводу, что *чем меньше тебя будет что-то задевать, тем больше времени ты будешь тратить на нужные тебе вещи.*

## Январь

Этот месяц запомнился мне надолго, спустя полгода я всё так же чётко могу видеть картинку прошлого, происходящего со мной тогда. Этот месяц стал началом чего-то нового в моей жизни. У меня стало много свободного времени, которое я мог потратить на игру, я не мог предугадать, что будет дальше, я просто занимался любимым делом.

Ещё в начале месяца меня пригласили играть в команду из семи-про серии SLTV. Команда была неплохая, но, как и во всех неопытных командах, за 2 недели я сменил игру в харде на игру в миде, игру в миде снова на игру в харде, а затем игру в харде на роль суппорта. Что-то начинало накапливать внутри. Частые смены игроков приводили к нестабильности моей игры, капитан меня кидал на закрытие дыр в составе, то суппорт, то хард, то мидер, безусловно, это отражалось на уровне игры нашей команды. Нас было трое Orc, Defragger, fuNNyреорле и постоянные +2. Я держался за Диму, Дима за орка. Наверное, именно поэтому мы смогли долго играть вместе, каждый ценил игру тиммейта, чувствовал его поддержку.

Когда приходили новые люди больше 2-х дней они не задерживались. А если кому-то удавалось пройти тест, через пару дней таких игр, они резко теряли форму. Сейчас я понимаю, в такой обстановке было сложно играть. После двух недель, я ушёл сам.

\*\*\*

Я понял, проблемы будут всегда. Вопрос в том, замечаешь ли ты их. Влияют ли они на твоё состояние, способны ли они тебя задеть, обездвижить. Некоторые проблемы мы стараемся не замечать, с некоторыми мы привыкли бороться. Наша жизнь это борьба, это постоянное движение, вас может откинуть в сторону на повороте. Бывает, на большой скорости мы многого не замечаем. Мы просто летим, всё мелькает перед глазами, хочется больше таких моментов, хочется всегда быть в теме. Всегда понимать что происходит.

Воистину состав будет силён лишь тогда, когда он сможет решать проблемы, какого характера они бы ни были. Проблемы бывают разные, большая часть команд не умеет проигрывать, им сложно признать свою не идеальность, им сложно показать свои слабости. По играм чувствуется, как команда играет в полную силу в первых матчах, и как её продуктивность угасает к концу встречи. *"Т.к. игроки не умеют принимать своих ошибок, эти ошибки их дают в последующих играх"*. Это вытекает из следующего: первые игры, команда играет на мотивации и интересах, на том с чем они приехали, они играют на своих огромных амбициях. Они представляют себя лучшими, думая войти в топ европы. Может быть это и так, есть одно но, стоит противникам выиграть 1 игру, взять одну карту, все амбиции уходят в трубу, остаётся горькая правда, и нежелание отдельных игроков работать вместе. Если вы не научились проигрывать, то к следующей игре капитан и все игроки, начинают подходить с опаской, начинают стоить себе дополнительные преграды, начинают выдумывать разные вещи, не видя самого простого, что есть. В конце пика ты осознаёшь, вам нечем драться. У противника всё просто: куча дизейблов, есть инициатор, бкб с 20 минуты, а у тебя нечем их убивать, твоим пиком играть сложнее, нечем фокусить, нечем зацепить. Если брать в пример соло игроков, мидеров, хардлайнеров, то тут ясно видна дезориентация. В какой-то момент видно бездействие игрока, его непонимание того, что он должен сейчас делать, именно такой момент является переломным.

Нужно стремиться, к такому состоянию, при котором после поражения вы сможете играть сильнее, чем прежде, будет расти мотивация. Нужно избегать накручивания самого себя, в игре. Нельзя искать причину в конкретном игроке, нужно рассматривать команду в целом. Разбирать чего не хватило для игры, что пошло не так.

Всем хочется быть сильными, и эта сила зачастую проявляется в неумении общаться, человек прячет в себе сложившиеся проблемы, конечно, видимая часть их решаема, а вот то, что человек закрывает в себе, достать сложно.

Первые дни пять незнакомых друг другом людей, играют налегке, они не видят и ещё не ощущают того, с чем им придётся столкнуться. Со временем, накапливаются обиды друг на друга. Люди что-то закрывают в себе. Образуется, своего рода, барьер, который мешает игровому процессу. Этот барьер представляет собой, загнанного в тупик мотылька, который бьётся крыльями об стекло, в надежде долететь до света. И так по кругу, рас за разом меняются игроки. Вы скажите проблема в нем, он плохо играет, он не дал блекхол, он не прыгнул с дагера, но это не даёт вам право не играть, или создавать дополнительные проблемы всем остальным игрокам. Это не даёт вам право закинуть себе в тайничёк пометку "он нуб", он не равный мне, с ним ничего не получится и мне не о чем с ним разговаривать.

*Только изменив себя, ты сможешь по-другому смотреть на вещи. Ты сможешь понять, что есть истинная ценность. А что лишь поверхность, на которую все так смотрят, ослеплённые собственным превосходством.*

\*\*\*

После моего ухода с команды Orc'a, всё изменилось, я понял, что у меня хватит сил создать своё. Было много рвения, я видел со стороны его ошибки как капитана и знал, что я их не допущу.

Я брал примеры с сильных команд, постоянно смотрел стримы, однажды я всю ночь просидел просматривая раз за разом 10 минутный ролик, я пытался понять в какую сторону идти, к чему нужно стремиться. Для меня открылось что-то большое, я краем глаза

смог увидеть нечто грандиозное. Я осознал, что смогу докопаться до сути, найти в себе силы рыть землю, подбирать всё глубже и глубже к сути.

*Я понял одну вещь - мы все разные, мы можем скопировать стратегии, можем постараться скопировать действия, но мы не сможем стать теми людьми, которые являются частью сильных команд. Я никогда не смогу стать Dendi, я буду лишь его дешёвой копией. Я всегда буду находиться в тени его славы. При просмотре моей игры, лучшим комментарием в мою сторону станет фраза "Смотри, он играет как Денди на ridge, он играет как AdmiralBuldog на Lone Druid" . Нас всегда будут сравнивать с кем-то, тупо потому что всё познаётся в сравнении: показатель твоего уровня игры, погода, настроение и т.д.. Единственное, что может разрушить сравнительную систему - новый силуэт, что-то выделяющееся с этой огромной массы тривиальности. Именно создав своё, ты сможешь занять нишу, и стать единицей сравнения, на которую будут равняться. Помните адмирала бульдога с его армлетом на медведе. Помните баланара от Artstyl'a. Все эти люди, смогли удивить, искушённую публику. Заставили их поверить в себя. Нужно развивать своё, это и есть верный путь.*

Собирая состав, я планировал, большинство времени тратить на фасткапы SLTV. Меня не пугали трудности, с которыми нам ещё придётся столкнуться - это постоянные ожидания соперника, это 8 часов бреда, где по-настоящему интересные игры были лишь в полуфинале, финале, в общем ближе к ночи. Ясно помню тот день 25 января. Мы долго общались с Димой в skype по поводу команды, я пытался чётко донести свои мысли, пытался убедить его со мной играть. Но у меня ничего на тот момент не было, ни состава, ни слота. Была лишь идея, план, который, как я считал, должен нас к чему-то привести. Не знаю, как Дмитрий согласился на эту авантюру. Планом была моя новая теория смены игроков. Я предполагал, что играя, мы будем выходить на новый уровень, с нами будут хотеть играть лучшие игроки нашей планки, мы постоянно будем заменять слабые звенья, чем-то новым, сильным.

### **Теория смены игроков**

Ещё в аматорке, я заметил дикую нестабильность составом, причём это было и для команд уровня semi-pro, pro lader'a SLTV. Игрок, не важно какого уровня, старается найти команду по своему шаблону. Это что-то вроде теста на совместимость в гляцевых журналах. По сути игрок всегда что-то хочет от команды, у него своеобразный интерес, который питает его мотивацию и создаёт те условия, которые ему нужны для игры. Другими словами, человек начнёт выкладываться на полную, когда он будет уверен в том, что игра идёт ему на пользу. Как бы мы себя не обманывали, но мы нуждаемся в мотивирующих факторах.

Самые яркие из них:

1)ПИАР - это всегда существующий фактор, без которого никуда. Он один из главных, что помогает человеку чувствовать себя выше остальных, чувствовать себя особенным. Пиар привлекает внимание к игроку, которого порою так не хватает. Всем хочется прославиться, даже в глубине души, чтобы его замечали, чтобы его ник был на слуху.

2)Открытие новых возможностей. Будь то онлайн турниры, будь то состав способный что-то выигрывать. Главное где-то участвовать, развиваться. Т.е. человек попадая в команду рассчитывает там играть и повышать свой уровень игры, использовать слоты этой команды.

3)Общение в компания приятных интересный игроков, т.е. своего рода, игра в такую фофан дотку, пабчики и другое - обычно происходит в перерывах "отдыхе" от командной игры.

Думаю, не будет открытием, если я вам скажу, что вступая в состав, человек преследует свои собственные цели, действует игоистично, с под тишка. Если пропадают мотивирующие факторы, интерес к игре пропадает, человеку становится всё монотонно и постно. Он испытывает некие мучения, играет через силу, он теряет себя как игрока.

Человек попадает в яму, с которой выхода не видно. Именно по этому, игроки обычно держатся группами, по двое-трое. Это помогает справляться с проблемами, держаться на плаву, постоянно подменять друг друга в нелёгкое время. Игроки преследуют одни и те же цели, но у всех разные подходы, разные представления о том, как это должно быть, у них совершенно разные запросы к игрокам и команде в целом. И так будет всегда.

*“Игрок может уйти сам”*

Сам игрок уходит из коллектива, когда не видит дальнейшего развития его в команде. Потому что, если у команды нет для игрока хотя бы одного из трёх описанных выше факторов, то он будет искать что-то другое и не факт что найдёт, просто иногда наступает такой момент, когда ты уже не можешь терпеть это ожидание, чего-то что должно произойти. Ты ждёшь, когда же тронется этот паровоз, но ничего не происходит. Для нон-про составов, в большинстве случаев, игроков не устраивают отдельные личности в команде, просто они не могут ужиться вместе, отсюда вытекают постоянные ссоры, ругань, подгорание. У игрока складывается впечатление, что он один "играет" в команде, что он один её тащит. Игроков, уживающихся в любом составе считанные единицы.

*“Игрока могут выгнать”*

Обычно, поиск игрока в команду затягивается на долгие месяцы. Что просто разваливает команду изнутри, потому что полноценные тренировки с новыми игроками не получаются, каждого нового игрока нужно чему-то учить, что-то объяснять и на это уходит время, силы и нервы. В команде существует своя атмосфера, свои ключевые игроки. Один пример: "Представьте, вы привыкли писать правой рукой, и тут вас пытаются переучить, чтобы вы писали левой. Суть не поменялась вы будете писать, и не важно, какой рукой." Этот пример показывает, что в каждом коллективе своя кухня - сленг, понимание игры, и очень важно играть с людьми, с которыми ты в первый раз получил заряд эмоций, выиграл кап, с которыми вы учились играть. Потому как противоречий у вас практически не будет.

Если в команде будут описанные выше три мотивирующих фактора плюс деньги. Эту команду можно считать профессиональной. Т.к. игра станет для человека, основным источником заработка.

### **Скорый состав**

В аматорке, я пытался строить команду, опираясь только на себя. Только на свои силы, я чувствовал себя главный вагоном поезда, хотел тянуть за собой людей, открывать новые дали. Но моя система была далеко не идеальной, приходилось постоянно менять игроков. Как только я закидывал уголь в топку, разогревал двигатель, мне тут же нужно было делать остановку, заменять вагоны и начинать сначала. Вагоны, я старался выбирать одного веса. Но эта нестабильность постоянно давала о себе знать. У наших связей была малая прочность, проблемы было не с кем решать, т.к. были свободные отношения. Игры мы практически не обсуждали, каждый играл, как умел, никто не делился своим опытом с тиммейтами и не объяснял, как будет правильнее. Наши мнения резко отличались, именно из-за этого было много споров. Мы играли только фасткапы, набивали очки команде с аматорки, за две недели мы попали в первую строчку дивизиона аматорки, попали в топ самых активных команд недели, мы играли, играли и ещё раз играли.

Наверное, этой модели не суждено было осуществиться, слишком слабая была структура. Модель потерпела крах. Я как-то проснулся утром и понял, так нельзя, я могу перегореть, мои силы были на исходе. Каждый день на пределе, открываешь глаза дота, закрываешь глаза дота. Причём я был капитаном, на мне весели все обязанности менеджера: искал турниры, регистрировал команду, решал спорные моменты. Половина от всего времени уходила на какие-то левые вопросы, ещё до начала игры, я забивал свою голову ненужным хламом. У меня начало появляться чувство, что мне одному нужна эта команда. Игроки, с которыми мы начинали, оставляли желать лучшего. Большинство из них были школьниками, с несформированной психикой. Почти каждый день мы с Димой

делали работу над ошибками, стояли логические цепочки, высказывали различные теории, обсасывали некоторые конфликтные моменты. Дима был как психолог, я постоянно рассказывал ему свои проблемы, а он помогал мне их решать, вот только своими проблемами он со мной никогда не делился. Он просто писал в скайпе: ” Я не хочу играть с этим человеком он дурак ”, и я искал нового. Такое ощущение, что за пару недель игры, мы наоборот отошли в сторону от того к чему стремились. Доходило до того, что мы играли без скайпа, мы не могли выносить друг друга, не могли общаться между собой.

Стараясь подходить к тренировкам ответственно, постоянно находил интересных соперников, устраивал игры против сильных команд. Нам очень сложно было выигрывать, все игры мы насасывали, причём каждая последующая игра была хуже предыдущей. Безусловно, против таких команд было интересно играть, это как next level dota, это новый уровень, к которому мы должны были стремиться. Когда же моя команда сможет играть на этом уровне? – я задавал себе этот вопрос снова и снова. Ответ я смог найти проведя ряд сравнительных параллелей.

### Next level Dota

Next level можно сравнить с нашим взрослением. С возрастом на наши плечи возлагается груз ответственности, мы того не замечая, в голове обдумываем определённые поступки, которые мы совершаем, к определённым вопросам подходим с серьёзным видом, на наши плечи возлагают помощь по дому, даче. И мы порою, сами выбираем помощь близким, очередному пати с друзьями. У нас есть ряд обязанностей, за которые мы несём ответственность и чем дальше, тем обязанностей больше и тут самостоятельность, когда ты не от кого не зависишь. Когда ты сам волен принимать решение, пусть этого не будут понимать твои близкие, но тебе этого хочется и запретить себе это, можешь лишь ты сам. Нельзя сказать, что есть какой-то плавный переход во взрослую жизнь, просто этот момент наступает внезапно. Внезапно ты открываешь глаза, и уже смотришь на мир по-другому, тот соседский дворик, в котором ты так зависал с друзьями, становится безразличен. У тебя меняются приоритеты, появляются другие ценности, ты начинаешь рыть тоннель в другом направлении. Кто-то строит свою семью, кто-то ищет себя в спорте, кто-то просто живёт, ловя ритм дождя ...

Next lvl DotA - это момент, когда человек сможет переосмыслить и понять для чего он играет, когда человек поймёт степень ответственности, которую он может дать команде. Тогда и настанет Next lvl DotA.

Всё в нашей голове, все те преграды, которые мы себе строим, все те комплексы, которые мы раз за разом подкармливаем. Все те стереотипы, которыми мы живём, всё в нашей голове. Я хочу, чтобы вы вспомнили себя маленькими, когда вы радовались детскому камазику, или тому, что сегодня выходной. Когда у вас не было забот, когда вы строили воздушные замки и мечтали о самом невероятном ... *Так и сейчас, каждый может радоваться жизни, включив глаза ребёнка. Рушить стереотипы, и напроочь откидывать от себя эти стены страхов и сомнений.*

Для меня играть с более сильными противниками всегда интересно. У таких команд можно было многому научиться. Бывали моменты, когда мы очень хорошо дрались вначале. Было представление, что нужно как можно больше сделать убийств, как можно больше сделать агрессивных действий, нужно тащить команду. Но, даже захватив игру в самом начале, мы не могли её довести до логического завершения. Возникали какие-то, казалось, непреодолимые проблемы, которые тащили нас на дно, какое-то дикое недопонимание.

И так игра за игрой, мы откладывали проблемы в сторону, они накапливались, мы не могли их решить, может быть просто потому, что не хотели. И в какой-то момент этот груз раздавил команду, поломав её на мелкие кусочки. От моей команды ничего не осталось. Я понял одно: со школьниками было невозможно что-то решать. В итоге мораль падала, люди не верили в то, что они могут выиграть, не верили в пик, в капитана, они не верили в самих себя. Итогом было следующее:

*“Ты сидишь на пике, у тебя в голове куча рамок, куча построенных тобой ограничений. Кто-то постоянно ноет, кому-то что-то не нравится. Ты думаешь не о том, как сделать грамотный пик, а о том, как угодить всем сразу. Этому дать хорошего керри, а не фуфло. Этому в мид дать не однокнопочного героя, этому в хард дать такого героя, чтобы он не отдавался, а лучше дать ему героя в лёгкую, медведя или дор, чтобы ему было интересно играть. Этому нужно объяснить план на игру, этому в игре 10 раз сказать, куда поставить варды, а он ещё с тобой будет спорить, огрызаться, просить дать аналитику, почему именно сюда, этому говоришь, мы идём на рошана и ты нам нужен, а он такой, мне дофармить нада и т.д. “*

Огромная гора из противоречий и недопониманий, которые превращали игровой процесс в нытьё, сопли, выпендрёж и прочее. Такое чувство, что ты не играешь, а постоянно решаешь чьи-то проблемы, постоянно пытаешься кому-то что-то доказать, объяснить. И каждую игру одно и то же, одно и то же. Как будто ты пытаешься пробить головой бетонную стену.

Но я уверенно шёл к своей цели. Играть против сильнейших и становиться сильным, вот только команда не была к этому готова. Турнир Aurochs стал последней каплей. Участие на нём стало возможным благодаря появившимся у меня связям и 10\$. Мы были в группе с el-pride, TR, OSG. С этой группы мы не вышли, проиграв в салат все игры. Наступила полная беспросветная жопа, нас просто переломили пополам. Нужны были перемены. Абсолютно все не хотели играть так дальше.

Результатом наших игр стал слот в semi-pro и какой-то опыт общения. Появился круг знакомых мне людей. *Но тот вклад, который я вложил в отдельных игроков, он ушёл вместе с ними, во мне остался лишь страх делать что-то дальше, и полное непонимание того, к чему я иду. Я был опустошён.*

## Семи серия

Каким я был тогда?  
Поймут не многие меня,  
Лишь осознавши до конца.  
Но всё-таки,  
Каким я был тогда?

Душа моя не так чиста,  
В глазах моих блестит роса,  
Росою этой сытый я.  
Как в полнолунию луна,  
Остался одиноким я.  
И ноша тяжкая моя,  
Останется со мной на всегда.

А ведь сверкали же глаза,  
И сердце вырывалось из груди,  
И этот юношеский максимализм.  
Пытался обойти,  
Найти тот путь.  
Не сбиться,  
Не свернуть.  
И отыскать ту сказочную нить,  
Тот девственный до боли мой рудник.  
fuNNypeople 12.03.2011



Люди говорят: "Время лечит". Я не исключение. За неделю я полностью восстановился. Переосмыслил некоторые моменты, я стал себя чувствовать сильнее. Начали появляться мысли о новой команде. И я вспомнил о prodota.ru .

### **Раздел вакансий**

За эту, казалось, маленькую неделю я многое сделал: уладил все скопившиеся проблемы дома. Смог переосмыслить всё то, что произошло со мной за прошедший месяц. Я освободил свою голову, отошёл на несколько шагов от пропасти, появился огонёк в глазах. Я набрался смелости и решил играть дальше. Сложно было найти что-то подходящее. Формируя свою команду, я подбирал игроков под себя. Это были игроки, которым были интересны мои идеи, которым нравилась моя игра, с ними было приятно играть. Сейчас же всё стало по-другому, я пытался влиться в существующий состав. Т.е. мне нужно было подстроиться под команду, нужно было непросто задачей. Поиски я начал на prodota.ru, в разделе "вакансии". Я создал тему, подробно описав себя, что я умею, к чему стремлюсь, чего хочу. За неделю меня добавило 3 человека. Только один из них был по-настоящему заинтересован во мне. Это был капитан одной из команд Semi-pro дивизиона SLTV, он задал мне пару вопросов, на которые я с лёгкостью ответил, дело дошло до игры. Мы играли днями напролёт, за неделю в команде не было ни одного срыва. Спокойная размеренная игра, которую я так долго искал. У меня было минимум ответственности, минимум организационных вопросов. Я просто приходил по прайму и играл. Тренировки были обычными, мы играли тиммачмейкинг, встроенный командный мод в клиенте игры. Капитан особо не заморачивался по поводу поиска соперников. Каждый день по 6-8 часов ТММ. Я играл без напряжения, в этих играх я чувствовал себя NightSkill+++ игроком. Я знал наперёд, что будет происходить, постоянно создавал движение на карте. В игре был центром команды, координатором действий.

Прошла ещё неделя, каждый день 6-8 часов non-stop Clan War's в ТММ. Честно говоря, мои силы и рвение начинало подходить к концу. Мы выигрывали без особого труда, поражения были редкостью, поражения не вызывали разногласий в команде. Если мы всё-таки проигрывали, то все принимали это как должное: "Ну, проиграли, бывает". Наверное, я такой человек, мне нужно куда-то идти, куда-то стремиться, я не привык стоять на одном месте. Я часто начал задавать себе такой вопрос: "Ну не может же быть всё так гладко?". Почему не меняются игроки, почему не возникают разногласия? Почему? Почему? Почему? Тогда я смог отыскать ответ на эти вопросы. Мы просто никуда не стремимся, мы играем против слабых команд, у которых нечему учиться. Я пришёл к выводу, что противники сами нам отдают игру. Мы явно знаем больше них, поэтому играть нам легко. На исход игры в большей степени влияют не наши действия, а ошибки, которые совершает противник. Наши ошибки на их фоне кажутся незначительными. Мне стало печально и грустно. Я осознал, что нахожусь по уши в трясине. Да, конечно, выигрывать всегда классно, но это не то, к чему я шёл, мне нужна была сложность. Если её не было, я сам её создавал. После таких мыслей, которые всё чаще приходили в мою голову, пропадало желание играть. День за днём мы играли ТММ, всех устраивали такие тренировки, я пытался поднять этот вопрос, но меня никто не слушал. Я не мог с этим смириться. Мне ничего больше не оставалось, как уйти.

Тогда я задумался, а что же было у меня общего с этими людьми? Что держало меня с ними кроме доты? Найти ответ было не просто. Именно тогда появилась моя теория общего, по-другому всем известная как круги Эйлера. Я попытался переложить его знания, на интересующий меня предмет и у меня получилось.

## Развитая теория общего

Я хочу, чтобы каждый из вас взял листок бумаги, если его нет, просто закройте глаза. Представьте, что листок находится перед вами. Он чистый и на нём нет ничего лишнего. Вы держите листок в руках, вас ничего не отвлекает, вы полностью спокойны. Вы сидите за партой, на парте лежит не распакованная пачка фломастеров. Распакуйте её, взяв интересный цвет, цвет который вам нравится больше всего. Теперь представьте свою жизнь объектом. Всё, что когда-то происходило с вами. Всё что происходит сейчас, всё что вы из себя представляете, всё к чему стремитесь, попробуйте это всё уместить в шаре. Пусть в этом шаре будет вся ваша жизнь, в нём будете вы настоящий. Этот шар будет отражать вас настолько, насколько вы можете это вообразить.

А теперь сделайте проекцию шара на белый лист, это будет 2D модель, это будет круг. Наша жизнь не идеальна, возможно, это будет эллипс, возможно, это будет что-то другое. Эта фигура, нарисованная замкнутой линией, будет отражать ваше Я, полностью описывая то, что с вами происходило.

Закрасте круг фломастером:

Вы выделяетесь с белого фона,  
Являясь частью чего-то большого.  
Четко виднеется ваш силуэт,  
Описав круг, замыкаете цвет.

Только вообразите, что у каждого человека есть такой круг, и этот круг совсем не похож на ваш, он имеет свой цвет с особым оттенком, со своей глубиной, насыщенностью.

Может быть ярким,  
Может быть серым,  
Может обладать неповторимым цветом.  
Может быть тихим, спокойным, игривым.  
Может быть просто очень красивым.

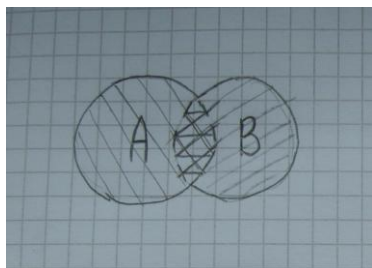
А теперь задумайтесь, почему нас способны понять только наши близкие. Почему мы чувствуем к ним особые чувства, будто невидимая связь, притягивает нас друг к другу. Почему только наши близкие способны по-настоящему разделить вместе с нами радость и горе. Почему только они нас понимают. Наверное, потому, что часть их есть в нас, а часть нас в них. И чем больше эти части, тем сильнее мы связаны друг с другом, тем проще нам общаться, тем сильнее мы чувствуем друг друга. Самой большой связью будут обладать люди у которых круги жизни, будут налаживаться друг на друга. Возможно, таких людей не существует, но по сути, люди с такими кругами должны были находиться с рождения вместе, они вместе открывали для себя этот мир. Вместе находили что-то интересное, испытывали что-то впервые. Эта связь у них останется навсегда, чтобы не происходило, они будут чувствовать друг друга на расстоянии.

А теперь представьте, что у вас есть команда. Кто в ней играет? Ваши друзья? Те с кем весело проводить время? Почему именно они? Я отвечу на этот вопрос. *Мы всегда ищем что-то общее, мы не будем играть с незнакомыми нам людьми, потому что в таких играх ты не будешь чувствовать поддержки, ты не будешь чувствовать связь. Мы тянемся к знакомым нам людям, нам это важно, это факт.* Представьте, будет ли связь между группой людей, играющих в одну и ту же игру? Людей, не видевших не разу друг друга, людей, которые пересеклись в этой игре и лишь она их связывает, связывает их в тысячах километров друг от друга, кроме этой игры их ничего не держит. Команда сможет прогрессировать, если сможет постоянно расширять общее между тиммейтами. *За счёт общего будет расти слаженность действий, будет расти общее понимание команды. Только почувствовав связь, вы сможете играть на 100%, потому что вы будете частью тиммейтов, а тиммейты будут частью вас.*

Если применить теорию общего не к жизни, а именно к конкретному предмету - доте. Получим следующее: есть определённый пул игроков, имеющих одинаковый

представления игры. Если все тиммейты играют одинаково хорошо, для их командного уровня, такая система будет стабильной. Нестабильность возникает, когда часть игроков будет расти быстрее своих тиммейтов. Следовательно, понимать и думать они начнут по-другому, но если у них будет что-то общее помимо доты, они смогут общаться друг с другом, находить подход, они смогут обучать друг друга.

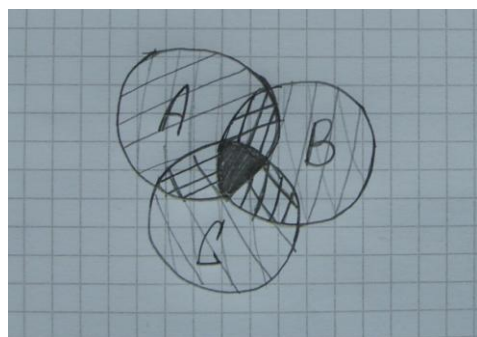
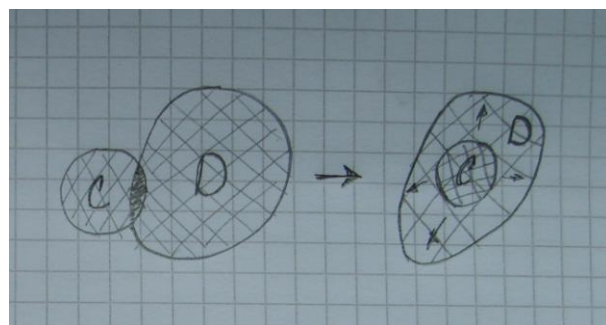
Я нарисую круг, и заключу в нём своё видение доты, своё понимание. Я заключу в него всё, что я знаю об этой игре. Мой тиммейт сделает тоже самое. Тогда, то общее, что у



меня есть с тиммейтом будет выглядеть следующим образом. Закрашенная область будет тем общим, что у нас есть, в плане понимания игры, понимания основ, связывания своих действий, отношения к определённым моментам. **Чем больше будет эта область, тем слабее мы будем играть.** Тем сильнее мы будем как команда. Если игроки в команде не одного уровня, допустим команда из 2-х игроков, где один из них в разы сильнее другого, то получим

следующее:

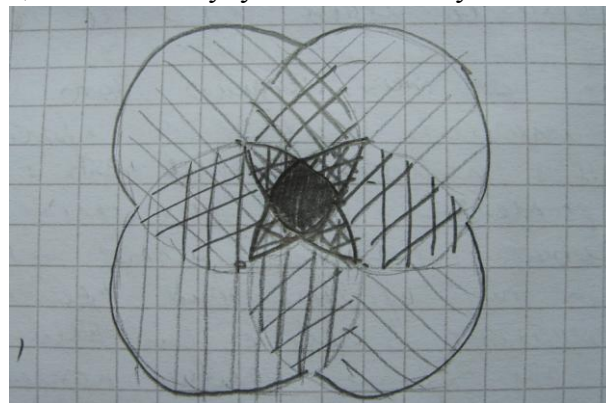
Из этого рисунка видно, что чем слабее игрок, тем меньше он будет иметь общего, тем меньше будет его работа в команде, тем сложнее ему будет раскрыть себя. Этот слабый игрок сможет стать сильнее, если полностью вольёт свой круг в круг сильного тиммейта, будет его слушать, будет повторять его действия, сможет подстроиться себя под него, он сможет стать частью этого тиммейта. Он сможет расти в нём, набираться опыта и в один момент выйти с предела его круга, отыскав своё неповторимое, отыскав себя.



Задумайтесь, что есть общее у двоих игроков, будет ли общим у трёх? Т.е. третий игрок будет ли иметь столько общего с этими двумя, давайте посмотрим на следующем рисунке.

**Как вы видите общее между тремя, намного меньше общего между любыми двумя.** Связь слабая, между тремя игроками вместе, но в то же время связь сильнее у двух любых из них. Это говорит лишь о том, что мало тебе как капитану поддерживать связь со всеми тиммейтами и быть центральным звеном,

очень важно, чтобы игроки общались не только через капитана, а ещё и между собой. Они должны находить что-то общее между собой, если хотят улучшить команду. Увеличив закрашенную часть общего между ними, они укрепят команду изнутри. Они придадут запас прочности связям, в которых каждый будет держаться друг за друга, каждый будет способен оценить то, что для него делает тиммейт, он будет способен удержать звено команды, он станет частью опоры команды. Это станет возможным, если игроки укрепят связи между собой, как игровые, так и вне игровые, каждый с каждым, и только так, а не иначе.



## Ядро команды

Первое, что вы должны понимать при создании команды: нужно найти точку опоры. Эта опора должна быть вашей уверенностью, непоколебимым чувством того, что вы делаете всё правильно. Это - опора, на которую вы смогли бы положиться в тяжёлое время, это то, что вас будет оставлять на плаву, несмотря ни на что. Это сравнимо с деревом, которое укроет вас от палящего солнца. Опора находится в людях. Собрав игроков, держащихся друг за друга, поддерживающих друг друга, вы сможете создать хорошую обстановку в команде. Вы сможете создать фундамент, на котором будет находиться ваше стремление и желание играть. То, что вы сможете заложить в него изначально, из каких составляющих он будет сделан, такую отдачу и получите. Это может дать очень сильный положительный эффект в дальнейшем:

1) Честность, открытость, свобода. *”Не стоит что-то утаивать, что-то скрывать, это приводит к плохим последствиям. Если у вас получится собрать людей открытых для общения, то вы сможете обсуждать любые игры, решать любые проблемы”*

2) Люди, умеющие самостоятельно принимать решения, думать. *”Если человеку, в момент обсуждения приводить ясные доводы, факты, то он будет менять свою точку зрения, обсуждения должны происходить после игры, спокойным голосом и т.д. Чтобы было проще, постарайтесь найти людей одного уровня понимания игры”*

Если вы сможете найти такую грань, в которой каждый новый день игр, вы начинаете без решения старых проблем, я уверен, вы чего-то достигните. Нужно стремиться к системе, где вы большую часть времени тратите на тренировки. Где вы можете эффективно решать проблемы, решать в момент их появления. Когда вы не будете откладывать проблемы на полочку, это сильно забивает голову, и мешает мыслить.

Как вы видите, из перечисленного, упоминания о скиле нету, т.к. скил это опыт, который ваш тиммейт получит в результате игр. А то насколько будут плодотворные игры, зависит от вас, от вашего фундамента.

Я часто наблюдал за игроками, за их поведением. В сильных игроках есть невидимая основа, сложно выбить почву у них из-под ног, они постоянно умеют подпитывать уверенность в собственных силах. Один самоуверенный человек команде не навредит. Люди в команде должны в кого-то верить, пусть они не верят в себя, они могут верить в морально сильного и непоколебимого тиммейта. Такой тиммейт будет задавать темп игре, будет брать на себя ответственные решения.

Наличие нескольких сильных личностей в команде приведёт к разделению команды на два лагеря, резкому несовпадению игровых мнений. Всегда будут возникать спорные моменты, где каждый будет высказывать свою позицию в проблеме. Люди будут постоянно спорить, прийти к одному решению будет означать, что кто-то прогнётся, т.е. кто-то покажет свою слабость, для сильного человека это означает уйти на второй план, чего ему не хочется. Люди будут спорить, будут приводить свои аргументы, но каждый будет говорить о своём, пропуская мимо ушей, доводы оппонента, т.к. каждый будет считать себя правым. Прийти к общему мнению они так и не смогут. Поэтому если вы собрались делать команду, найдите сильную личность, это может быть даже не капитан, найдите человека, который будет верить в то, что делает, в то, что говорит.

На каждом уровне есть определённый пул игроков с практически одинаковым представлением того, что такое команда. Чем выше уровень, тем больше ответственности, которую игрок может предоставлять команде. Чем больше он собран, тем меньше он будет позволять своим слабостям брать верх, тем увереннее он будет играть.

Подняться на планку выше в понимании игроку поможет только команда. Т.к. у команды есть возможности: возможность участия в турнирах, возможность играть против сильных соперников, возможность вместе открывать новое. Только в команде игрок может себя реализовать, почувствовать, что он кому-то нужен, что его игра чего-то стоит, почувствовать себя частью чего-то большого, чего-то цельного, неразделимого.

Всё упирается в то, что тебе сейчас нужно от игры. Моя мотивация растёт, если я долго не играю, когда я вижу, как у меня что-то получается, когда общая картина развивается именно в том направлении, в котором я запланировал. Хочется зайти сыграть пару игр, хочется что-то сделать. Бывает, я много думаю о том или ином моменте, много рассуждаю, потом беру это в игре, и всё сразу становится ясно. Моя мотивация растёт. Важно понять, что тебе нужно от игры, может быть тебе нравится играть 6-8 часов в неделю, тебе нравится играть с друзьями, фаниться, может быть ты любишь играть в доту именно потому, что она вас собирает вместе и вы весело проводите время. Может быть, тебе нравится чувствовать себя лучшим игроком, постоянно выкладывая на форум свои результаты, тебе нравится выигрывать, показывать всем, какой ты классный игрок. Может быть, тебе нравится искать что-то новое, интересное, открывать ранее неизвестные тебе вещи. Тебе нравится что-то придумывать, создавать.

*Мне же дота нравится своими возможностями, этим бескрайним полем, на котором расставлены фигуры. Где ты можешь делать всё что хочешь, каждый день открывая для себя что-то новое. Так всё же, что же мне нужно от игры? Скорее всего, понимание того, что я не стою на месте, что я иду вперёд, пусть и мелкими шажками, пусть я буду идти незаметно, для чьих либо глаз, мне важно чувствовать, что я всё делаю правильно. И именно это меня мотивирует. Очень важно отыскать то, что тебя привлекает, найти ответ на вопрос, почему ты это делаешь. Этот ответ поможет найти себя, себя настоящего. Этот ответ откроет для тебя новые возможности“ .*

## Все мы носим маски

\*\*\*\*\*

Как трудно жить без пистолета,  
Когда у соседа автомат.  
Когда ни ценишь зова сердца,  
Когда играешь просто так.

Когда ты день за днём чего-то ищешь,  
Чего-то непонятного вдали.  
Сегодня, вряд ли в небе солнце ты увидишь,  
Свинцовый пепел кроется вдали.

И эхом грусть во мне, сегодня, отдаётся,  
И знаю, нету шансов впереди.  
В пустынном омуте глубоком,  
Теряюсь я от суеты.

В раздумья погрузившись с головою,  
Я краем глаза вижу огонёк.  
Но всё же, как далёки и безмолвны,  
Края моих былых высот.

Как непонятны и порочны,  
Все мысли новые мои.  
И как отважен я в просторах,  
Безудержной ночной тиши.

fuNNypeople 06.01.2012



Я не мог уснуть - голову разрывало на части. Этот бесконечный поток мыслей терзал моё сознание. Я думал обо всем на свете. Куда бы я ни заводил свои мысли, я тот час оказывался снова в точке отсчёта. Весь день я потратил на поиски команды, уже с самого утра я обновлял раздел вакансий в надежде увидеть долгожданную тему: “LFP support”, но её всё не было. Ведь было ещё ранее утро. На что я надеялся? Что кто-то в 7 утра, будет создавать подобные темы? Это смешно. Меня терзало нетерпение, желание чем-то заняться. Раз за разом судорожно открывал просмотренные мною ранее темы, в надежде найти в них что-то новое. Практически во всех темах было минимум информации по делу. Всё написанное являлось некой игрой, игрой в прятки. Кто-то пытался показать, что он умнее, кто-то просто выстреливал непонятные фразы, как будто вообще не понимал о чём идёт речь. Адекватности даже близко не было. Единственные сообщения, которые несли смысл, были сообщениями автора. Автор старался писать по теме, он отвечал на вопросы негодующей публики. Его постоянно пытались чем-то зацепить, задеть. Кто-то выпаливал остроумные двусмысленные фразы. Кто-то просто, без резких на то оснований, писал обидные вещи. Интересное наступало, когда автора удавалось вывести из себя. Было забавно смотреть, как он с пеной изо рта доказывал всем свою правоту, но его никто не хотел слушать. Эта стая, увидев слабость, накидывалась на свежатику.

В очередной раз я убедился: чем меньше ты писал о себе, чем меньше отвечал на чьи-то вопросы. Тем чище становилась твоя тема, люди видели отсутствие реакции на их угрозы слова. Они видели, что тебя это не задевало и уходили в другие темы.

Всё утро я пролистывал раздел вакансий, незаметно прошло несколько часов. На моём столе было всё разбросано, в комнате творился бардак. Я вспомнил, что нужно подкрепиться, ведь я с утра толком-то ничего не ел, а скоро обед. Доедая очередной бутерброд, я думал о том, что буду играть в лучшей команде. Я представлял себя лучшим суппортом в мире, как ловко ухажу от вражеских заклинаний, делаю ключевое действие, которое приводит команду к победе. Мои амбиции были высоки – через тернии к звёздам. Зная себя, могу сказать, что в моей голове достаточно тараканов, разного рода представлений о том, как на самом деле должно всё быть. Я понимал одно: люди, жившие в разделе вакансий, уже давно погрязли во лжи. Эти люди привыкли врать друг другу в лицо и искать собственную выгоду. И это не то, что на самом деле мне было нужно. Даже если я смогу найти команду, какова будет вероятность того, что мне захочется играть с незнакомыми людьми. Что я смогу справиться в одиночку, если что-то пойдёт не так.

Все эти постоянные поиски команды, отработали яркое понимание того, что мне нужно. Того, что я действительно хочу. Я научился узнавать по голосу скрытые мотивы людей. Я мог за пару минут понять, какие есть у человека недостатки. Все эти поиски своего места меня раз за разом меняли. Пришло понимание того, что у каждого человека есть своя призма, через которую он общается, через которую он принимает решения. И чем призма будет прозрачнее, тем меньше в ней будет лишнего, тем сильнее будет человек. Через эту призму человек познаёт мир, она помогает ему воспринимать то, что с ним происходит. В чистой призме поток информации не мутнеет. Через эту призму человек общается. Именно поэтому 2-3 минуты разговора с человеком 1 на 1 дают мне полное понимание того, насколько силён и чист человек. В общении я могу понять, сколько в игроке мути. Все мы проходим через одни и те же стадии жизни. Вопрос в том, способен ли человек это осознать и найти ответы на интересующие его вопросы?

Столько времени отдав общению с людьми, я мог бы стать психологом и найти себя в этом. Но мне это не интересно. Не интересно копаться в чьих-то проблемах, видеть то, что на самом деле происходит с человеком, видеть, что у него внутри. Лучше бы я

этого не видел. Потому что, если ты можешь смотреть шире других людей, чувствовать глубже, понимать всё то, что происходит вокруг тебя, видеть зачаток события, тогда тебе становится сложнее жить. Потому что ты осознаёшь, что не в силах менять людей, что ты не можешь постоянно решать их проблемы, исправлять их ошибки. Большинство проблем люди, создают себе сами, они грязнут во лжи, прикрываясь собственным бессилием.

Я часто теряю нить происходящего, я постоянно думаю. Мне интересно докопаться до сути, понять причину, понять, что на самом деле дало толчок развития действия.

*Чем чище, тем ты сильнее* - этот принцип работает во всём. По-другому его можно трактовать так: *чем проще, тем понятнее или чем меньше лишнего, тем лучше*. Я понял одну вещь, человек очень редко бывает самим собой. И это происходит лишь тогда, когда он полностью открыт. В других случаях человек закрывает себя маской. Если сравнивать общение в кругу родных и общение с другими людьми, то тут явно видны отличия. Дело в том, что человек при встрече с новыми, незнакомыми ему людьми строит новую маску, для каждого случая надевая подходящих шаблон. Я не знаю с чем это связано, наверное, это дано нам от природы - умение держаться на расстоянии, выживать, скрывать свои слабые стороны. Может быть это связано с тем, насколько человек открыт собеседнику. Через маску происходит общение между вами. Поэтому если ты впервые общаешься с человеком, нужно быть максимально открытым, показать что ты ему не враг, а друг. Только так ты сможешь докопаться до сути. Это поможет дойти до самых тёмных мест в человеке, это покажет тебе, что он прячет на самом дне.

Маска дома, маска на улице, маска на работе. Мы передвигаемся, по определённым траншеям, закрывая свою голову стальным щитом. В игре примерно также, правда есть ряд отличий. Мы не видим того, с кем мы общаемся, мы можем лишь слышать его голос. Голос также как и лицо человека, способен передавать чувства, настроение, степень серьёзности. По голосу сложно определить, какого телосложения человек. Какого он роста, какой у него цвет волос, какой у него вес. Но, в принципе для доты это несущественные вещи. Максимально лучший настрой у человека будет тогда, когда ему ничего не будет мешать, ничто не будет отвлекать его внимание. Человек впишется в команду тогда, когда будет способен подстроиться под то, что есть. Будет способен добавить своё, не меняя окружающее. У него ничего не получится, если он будет подстраивать игру под себя, навязывать игрокам свою доту. И именно поэтому человек и надевает маску, скрывая личные мотивы, личные цели. В маске человек показывает то, что хотят от него окружающие люди.

### **“Маска постоянно смешного человека” fuNNypeople**

Это моя первая маска, я не помню, как она появилась. Я с ней из самого детства. Возможно, это какая-то защитная реакция организма на то нехорошее, что частенько случалось со мной. Когда на меня кричали, или говорили обидные вещи, у меня это постоянно вызывало улыбку. Тот негатив, который мне посылали люди, только поднимал мне настроение. Возможно, так я справлялся с трудностями, меня действительно было сложно, чем-то зацепить. У меня была некая непробиваемая стена. Когда все однокурсники смотрели серьёзно на вещи, мне удавалось находить что-то весёлое. Когда мне человек хамил в лицо, краснел как бурак и пытался меня вывести из себя, на мне появлялась улыбка. Я постоянно повторял себе: “Этот человек дурак, с ним не о чем разговаривать”. Я, можно сказать, перерабатывал это в положительные эмоции. Может

быть я энергетический вампир, способный перерабатывать негативную энергию в то, что мне нужно. Я не знаю. Это моя первая маска, с которой я играл в командах.

Когда ты впервые общаешься и играешь с незнакомыми тебе людьми, можешь быть любым человеком: грубым, мягким, бодрым, вялым и т.д. Поэтому я любил блуждать по командам, смотреть на реакцию людей. Всем нравилась моя модель тролля, модель постоянно смешного человека, в скайпе был позитив, хорошие яркие эмоции. Я всех заряжал своей энергетикой. Со временем менялись команды, рос мой личный скил. Я хотел выйти на новый уровень, вырваться с аматорки, но дело в том, что меня переставали воспринимать всерьёз, на меня накидывали ярлык безответственного человека. Дальнейшие мои слова, поступки вели за собой смех, подшучивания, мол успокойся, за тебя будут думать другие, будь в теме, смехи людей. Бывало, мои шутки становились не интересными, а я должен был подымать планку и шутить ещё лучше, что не всегда удавалось. Шутки пролетали мимо ушей, одна за другой, моя маска таяла на глазах, мне начинало надоедать это дело, и я открывал своё истинное лицо. Я становился дерзким, заносчивым. Всегда пытался вставить свои 5 копеек, всегда хотел казаться лучше всех, порою кидался с одной крайности в другую. Моя игра приобретала нехороший окрас, я постоянно с кем-то сорился, после очередных игр был неприятный осадок внутри. Когда никто не понимал моих шуток, не смеялся, я чувствовал себя не в своей тарелке, я не знал, почему так происходит. Но такая обстановка накаляла меня изнутри и я взрывался, разбивая вдребезги построенный силуэт, человека тролля. Вскоре я понял, что такая модель не работает для постоянных игр, её время 2-3 дня не больше. Дальше, только хуже, ты сначала чувствует дискомфорт, усталость, а затем и вовсе полное отвращение к окружающим тебя людям. Чтобы кого-то заряжать, ты должен сам отчего-то заряжаться. Т.е. ты должен играть экономно. Не тратить силы впустую.



### **Экономная маска**

Для себя я открыл новую маску. Маску экономного поведения. Я помню, на тренировках в университете по настольному теннису, тренер мне раз за разом повторял, играй экономно, оттачивай технику. Учись держать мяч. В доте экономная маска мне помогала избежать взрыва. Это была маска вдумчивого человека. Человека, который за игру выдавливает из себя 2-3 слова, и эти слова были направлены на игровые моменты. Человека, который не обращает внимание на посторонние вне игровые моменты и всё внимание отдаёт игре. Это своего рода профессионализм, только рабочие отношения. Такая маска мне помогала ставить себя, как адекватного человека. К моему мнению начинали прислушиваться игроки. Наконец-то я нашёл что искал. Именно с этой моделью, я блуждал в поисках команды. Тогда я думал, модель адекватного человека, который не позволяет эмоциям брать над собой верх - это что-то стоящее.

\*\*\*

Обычный будний день. Летние каникулы, на улице было жарко. Все вокруг куда-то спешили. Одному мне ничего не было нужно. Я тихо сидел в своей комнате и потягивал холодный коктейль. Солнце уже успело обогнуть мой дом, как вдруг мне пришло интересное сообщение. “Нужен +1, сыграешь?”. Я зашёл в лобби, уселся поудобнее и начал анализировать обстановку, в которую я попал. Я сразу понял, команда была миксом.

Люди, некогда пересекавшиеся друг с другом, собрались тащить очередной см'чик. Мне дали ясно понять, что я играю водоносом, задаю как можно меньше вопросов, ставлю варды, не умираю. Уже на первых пиках я стал сомневаться в том, что хочу играть. Каждый из игроков кидал кучу ненужных фраз, они рассуждали кого лучше взять, каждый из них говорил, а вдруг это, а вдруг то. В итоге наш капитан, полностью потерял нить происходящего. Командный чат не утихал, игроки даже не могли дослушать до конца, как сразу же поверх кидали ещё парочку мыслей. Я потерялся во всём этом. Я смог лишь по опыту определить, что мой герой Shadow Demon. Что я покупаю полный набор суппорта, и иду вниз. Причём капитан мне около 5 раз сказал, что мне нужно делать, каждый раз добавляя новые слова. В чате было бурное обсуждение линий, никто не мог уговориться, ещё до старта игры наш капитан успел поругаться с мидером. Да, игра представлялась жаркой. В такой обстановке, где каждый кроет своё мнение, поверх другого, где все ничего конкретного не говорят, каждый только что-то предлагает, теряется картина игры. Наш капитан играл на фармиле, в игре он успевал ластхитить, объяснять мидеру какие-то, по-видимому, важные моменты. Он успевал прокомментировать действия каждого игрока. Мы играли под его диктовку, если он сказал, идём впятером на 15 минуте ломать вышки, все начинали стягиваться к нему. В драках, был полный бардак. Все что-то кричали: "Weawer! Weawer! Wea-we-r!", "Давай этого, давай того!". Всё закончилось провалом, мы слились пять в ноль. Затем капитан начинал всех строить, что мол вы ничего не делаете, ты не в того дал коробку, ты поздно сделал телепорт, ты не то собрал. Кто-то перевёл этот негатив в сторону вардов, и тут я получил сполна. На меня вылились реки желчи, меня терзала вся команда. "Не было вижена!", "Да! Точно, не было вижена!" – дерзко повторял кто-то. "Почему ты не поставил вижен?". "Мой малой лучше на суппорте играет чем ты!". Я ничего не мог ответить в своё оправдание, я молчал, соглашаясь со всеми. Чувствовалась горечь, подступавшая к горлу. Я думал: "Я же исполнял все твои указания, играл так как ты хотел, т.е. ты играл мной, я был марионеткой в твоих руках, и в итоге ты платишь мне ржавой монетой.". Мои руки начинали тяжелеть. С каждой минутой у меня внутри что-то нарастало: "Я же ни на кого не кричал, просто спокойно играл. Не лез в пик, не пытался высказывать своё мнение, я был очередной куклой, а он дёргал за ниточки. Почему так поступают со мной?". Моя очередная маска потерпела неудачу. Каким должен быть твой силуэт, чтобы ты хорошо чувствовал себя после игры? Следуя логике, я должен стать камнем, черным куском сырой земли. Я должен научиться пропускать мимо ушей, эту агрессию. Только как это сделать?

Во-первых, я не должен играть на какого-то, я не должен допускать, чтобы меня дёргали за ниточки. Я должен сделать так, чтобы с моим мнением считались, и не давать право обсуждать на повышенных тонах то, что я делаю. Я должен не подпускать никого на свою территорию, сжечь все подходы ко мне. Все пути, которые хоть как-то смогут привезти ко мне настоящему.

Во-вторых, я не обязан выполнять чьи-то команды, я должен делать всё сам, я должен играть на себя. Я должен твёрдо стоять на своей позиции, не давать повода над собой издеваться. Я понял, что попал в стаю волков. Мне нужно оскалить клыки, показать, что я свой. Мне необходимо сделать решительный грубый шаг. Чтобы отрезать все подступы ко мне. Мне нужна новая маска.

Весь следующий месяц, я провёл в поисках новой маски. За месяц я сменил около 15 команд, какая бы сильная команда не была, я долго там не задерживался. Моей целью было, улучшить маску. Я старался подобрать лучший вариант, я изучал реакции людей. Я

постоянно изменял свою маску, откидывая то, что мне казалось лишним. Так я нашёл маску “босса”. Или по-другому маску “центра”.

Именно о ней, я буду рассказывать дальше.

\*\*\*

Очередной день подходил к концу, сыграв пару пабчиков, я хотел вырваться на улицу. Не так давно я купил себе лёгкий трековый велосипед. Вечером я обычно катался по городу. Интересно было обкатывать улицы. Наблюдать за людьми, как они постоянно куда-то спешили. Смотреть на их угрюмые лица, на недовольства. Как они тыкали на тебя пальцем, мол смотри какой у него велик. Да, действительно, мой велик казался фриком, среди этих советских аистов или импортных стелсов. Я купил что-то стоящее. 28-мые обода, покрышки 700x22с, он весил 8 кг. На солнце всё это выглядело красиво, ярко зелёные надписи на чёрной раме придавали невероятный шик этому велосипеду. За два оборота педалей, я мог обогнать проезжавшую машину. Я ловил адреналин, когда на светофоре делал очередной джип. Этот велик, просто катил по трассе. Было некое чувство полёта и это ни с чем не сравнить. Сколько бы я не катался, мне хотелось ещё и ещё.

Но в этот день я так и не выкатил его. Мне пришло сообщение: “сыграешь?”. Мне писал игрок с элиты вакансий [prodota.ru](http://prodota.ru). Почему он написал мне, я мог лишь догадываться. Наверное, я был его последний вариант. Больше ему было некому написать. Быть может, он решил меня проверить и посмотреть, что я знаю, что умею, что вообще из себя представляю. Меня добавили в конференцию, и я сразу погрузился в командную атмосферу, я начал слушать, что происходит вокруг.

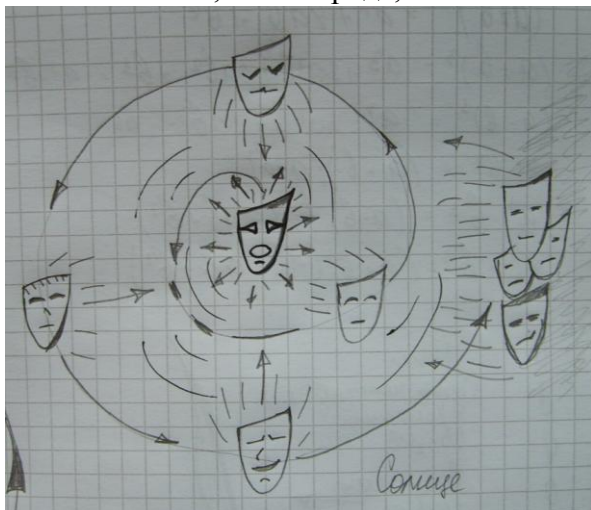
Игрок, который меня позвал, был капитаном. Он выбирал героев, он делал стратегию и план на игру. Было полное молчание, никто ничего не говорил. Только изредка капитан что-то бормотал себе под нос. Обстановка напоминала тихий омут, страшно было представить что находилось внутри каждого игрока этой команды. Для меня была некая недосказанность, было, как-то некомфортно что ли, после тех команд в которых я побывал. Эта тишина многого стоила, я не знал чем себя занять. В предыдущих командах я всё время либо кого-то слушал, либо сам что-то говорил. Было немного не привычно. Но как говорится, к хорошему быстро привыкают и я не исключение. Я сразу попытался расшевелить скайп, поднять движение, толкнул пару мыслей вслух, но мне никто не ответил. Все слушали капитана. “Они что послушные обезьянки?” – думал я. “У них нет своего мнения?”.

Пик подходил к концу, капитан пояснил, как будут расставлены линии, кто кого берёт. Мне в очередной раз достался Shadow Demon. “Почему он так популярен? Нельзя взять любого другого суппорта? Почему все так на нём зациклены?”, - я негодовал. Сжав зубы, я взял обычный запак суппорта и отправился в триплу. В конфе общения было не много, в основном был голос капитана: чёткий, грубый. Все остальные голоса были какими-то неуверенными, мягкими. Как будто люди чего-то боялись. Казалось, один я сохранял позитивный настрой. Один я показывал свои эмоции, я старался ничего не прятать в себе. Показать сразу себя таким, какой я есть. Наша игра была уверенной, все играли хорошо. Я заметил одну странность, капитан давал команды на повышенных тонах. За игру он успел точно подметить пару ошибок тиммейтов. За эти ошибки они получили пару матерных слов в свой адрес. Никто даже не пытался спорить с капитаном, по-видимому, такое отношение было нормой. Капитан приучил своих игроков, он мог срывать на них, говорить о том, что думает и прочее, и за это ему ничего не было.

Впервые я увидел работающую схему команды, где нет лишних разговоров, где всё по теме. Вот только меня смущала эффективность такой модели. “Как такая команда будет расти?”, – я задавал себе этот вопрос снова и снова. Если основным центром является капитан-босс, который гнобит своих игроков за мелкие ошибки, как они будут принимать самостоятельные решения. В такой обстановке все будут бояться капитана, будут бояться делать ошибки, следовательно будут играть дефолтно. Дефолтно без рисков. После игры у меня остались непонятные ощущения. Капитан знал явно больше меня. У него можно было многому научиться. А я не знал, как поступить. Стать послушным щеночком, исполняющим все указания или искать что-то другое. Мы сыграли ещё пару игр. Все выиграла в салат. Даже когда у нас всё шло замечательно, была ровная красивая игра, капитан успевал найти пару фейлов. Тыкал носом в них, неважно насколько они были важны.

Я понял одну вещь, этот капитан показывал, что всё плохо, а игроки старались сделать изо всех сил всё правильно. Да он указывал на несущественные ошибки, но тем самым он не давал игрокам поднять свою планку ЧСВ, выше планки капитана. Тем самым, игроки не высказывали своего мнения. Они просто играли как могли. Он никогда их не хвалил, сладким пряником для них было не упоминание их ошибок в игре. Именно тогда, они понимали, что всё делали правильно. Несомненно, капитан был сильной личностью. Скорее всего, он много времени отдал команде. Он смог создать рабочий механизм, в котором игроки стремятся играть лучше, стремятся делать меньше ошибок, и самое важное они слушают, что им говорят. Несомненно, эта модель капитана-босса лучшее, что я тогда нашёл, но мои поиски никогда не останавливались.

Маска босса. Это маска сильной личности. Человека, который не будет колебаться при принятии решений. Это человек принципов. Человек, который строит вокруг себя всех и вся. Это, своего рода, наша солнечная система, в которой все планеты вращаются



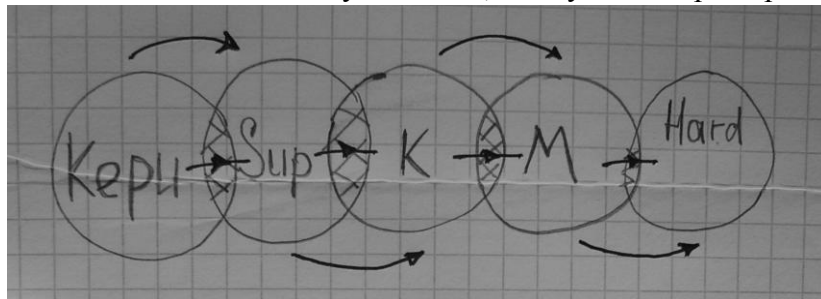
вокруг одного светила. Так и тут, светиллом служит эта сильная личность, в которую верят люди. За которой слепо идут. Такая система будет настолько крепкой, насколько крепкой будет маска этого человека, насколько крепки будут его убеждения, его суждения. Это маска ярко выражается в капитане команды. Насколько силен будет этот человек в моральном, психологическом плане, настолько сильно он будет притягивать в своё пространство людей. Чем сильнее он будет, тем он сможет притянуть к себе более сильных людей. Крепнуть его суждения будут лишь тогда, когда он сможет

день за днём достраивать свою опору в лице отдельных игроков, которые будут его поддерживать.

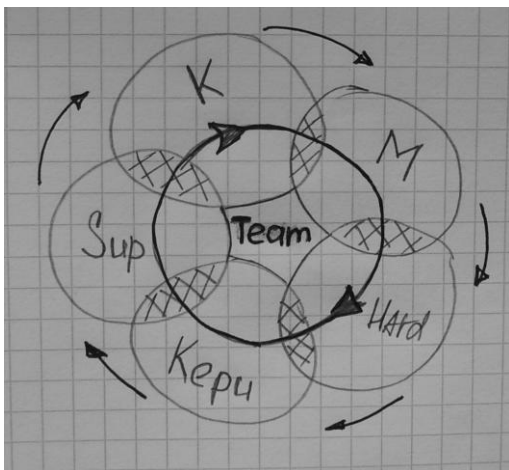
Маска босса сильная по своей структуре. Ты становишься маленьким командиром армии. Ты ведёшь за собой людей. И вся команда держится на тебе. Главное, быть уверенным в том, что ты говоришь, как только ты начнёшь сомневаться в своих суждениях, у тебя начнёт уходить почва из под ног и игроки перестанут в тебя верить, они просто уйдут в другие команды. Я всё-таки склоняюсь к тому, что структура команды должна состоять не из кольца, на которое подвешены ключи. Она должна состоять из

звеньев одной цепи: Где каждый игрок поддерживает хорошие отношения с ближайшими звеньями, с которыми он соединён. Дальние звенья для игрока не интересны и поэтому он уделяет им меньше внимания. И так каждый игрок по цепи. Т.е. в такой схеме не обязательно общаться со всеми. В команде человека должен держать один игрок-авторитет, с мнением которого он будет считаться. А того игрока будет держать другой игрок и так по цепи. При этой схеме ты не сможешь уйти один, ты будешь играть ради друга, а друг ради тебя.

Как видно из схемы крайним звеньям будет всё равно на остальных трёх, поэтому могу предложить следующее. Кери и хард, независимые звенья.



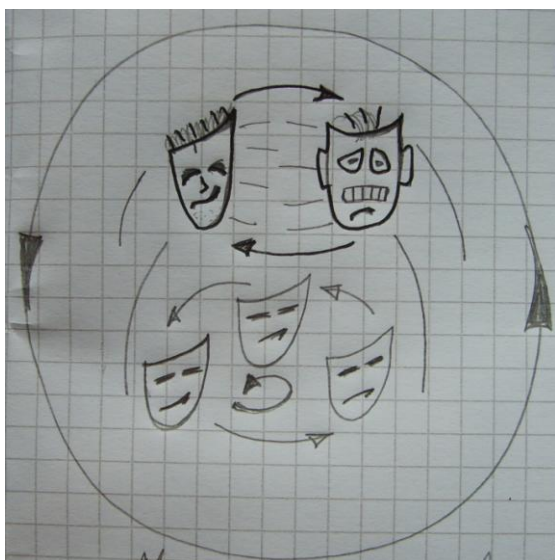
Которым плевать на действия дальних трёх. Но в то же время, центральные звенья зависят от двух других. Если вы вспомните рассадку Na'Vi на TI2, TI3, то будет то же самое. Хард практически всю игру связывает свои действия с ближайшим звеном, с мидом. Суппорты в большинстве игр помогают кери и миду. Если взять эту схему за основу новой маски, то можно получить огромный потенциал действий. Высокую степень свободы. Эта будет маска, в которой ты можешь показать себя таким, какой ты есть на самом деле своему другу, тебе будет легко с ним общаться, а на остальных тебе будет всё равно. Ты не будешь лезть в их жизнь, они - в твою. И у вас будут только игровые отношения. Этот принцип очень простой. Тебя привёл человек в команду, тебе интересно с ним играть, ты за него и держишься. Если брать сильные киберспортивные организации, то там применима структура идеально замкнутого кольца.



Эта структура напоминает развитую теорию одного звена в данном случае, все звенья относятся к организации, каждый игрок знает, что он примыкает к чему-то большому. Это круг Team. В таком случае, игрока держат не только его тиммейты в команде, а ещё и организация. Эта структура более развита. Она внушает стабильность. В такой структуре игрок не будет переживать за то, что с ним будет завтра. Все посторонние вопросы будет решать организация. Игроку остаётся только показывать результат.

### Маска одного звена

Эта маска построена по принципу *“нет лишних связей”*. Она помогает к игре подходить максимально открыто, помогает избежать лишнего ненужного общения с другими игроками. Пришёл, отыграл, разобрал ошибки, ушёл. Ты сразу показываешь людям, что тебя кроме игры, ничего не интересует. Ты пропускаешь посторонние разговоры мимо. Это максимально освобождает твою голову.



Я раньше волновался за игроков, за то в какой они форме сегодня, как им тяжело играть. Я много раз оправдывал их действия мол, да, точно, он был уставший. В маске одного звена, ты не волнуешься за кого-то, кроме себя. Потому что тебе тупо безразлично, что происходит с человеком. Ты просто не заостряешь на этом внимание. Если с ним что-то происходит это его проблемы, ты в них не лезешь. Потому что если ты за кого-то постоянно будешь разгребать говно, то этот кто-то сядет тебе на шею и свесит свои ножки. И дальше, будет только хуже. В маске одного звена, ты будешь ценить лишь одно мнение,

мнение твоего друга, на остальных тебе будет попросту наплевать, тебе будут они не интересны. Это маска максимально раскрепощает твои действия, путём максимально чистой головы. Если ты всегда будешь отвечать только за себя, то ты сможешь себя изменить и решить проблему. Другого человека не изменить, если он сам этого не захочет. А если он сам этого захочет, то он самостоятельно сможет решить проблему, решить её в одиночку. После проигрыша у тебя не будет плохого самочувствия, потому что ты не будешь за кого-то волноваться и не будешь стараться исправить его ошибки. Тебе это попросту будет не интересно.

За этот день многое произошло, мне нужно было всё обдумать...

Было поздно. Я целый день провёл сидя. Чувствовалась усталость, мышцы сковывало напряжение. Я слегка потянулся, зевнул и побрёл на кухню. Что-то достал с холодильника, что-то нашёл на сковородке. Время было 12 часов ночи. Город зажгёт свои огни. Недолго думая, я решил объехать город. Центральные улицы были отлично освещены, дороги на этих улицах были лучшими в моём городе. Плюс ко всему, ночью машин намного меньше. Я быстро наделся, вышел на улицу. Было прохладно. Одним движением включил габариты и понёсся рассекать ночную тишину. Дорогу я отлично знал. Я проезжал мимо разных зданий. Мельком переглядывался с проходившими мимо девушками. Наблюдал за тем, что происходило вокруг. Странно, но в такую позднюю ночь было много людей. На площади играла музыка. Наверное, сегодня был какой-то праздник, только какой? Я не знал.

Я не люблю шум, поэтому я часто по пути заезжал на стадион. Там было тихо, спокойно. Можно было о чём-то подумать. Можно просто посидеть и послушать звук сверчков, понаблюдать за ночным небом. Там я всегда размышлял о прожитом дне, выделял лучшее из того чтобы было сегодня, часто анализировал то, что со мной происходило. После такой прогулки подымалось настроение, уходила слабость. Я мог снова продолжать заниматься любимым делом.

### **Маска свободы**

Прошло пару недель. Я успел рассказать Defragger'у о книге, о том, что я планирую делать в ближайшее время. Вся мысль об этом была туманной. Я много раз задавал себе вопрос: "Кто будет читать человека, который не светился ранее в стримах, не мелькал в новостях?". "Кому будут интересны его мысли?". В итоге я решил, что я буду писать ради

себя. Буду писать то, что знаю, о чём думаю, что умею. А там как пойдёт. Но это дело начинало набирать обороты. Как и всё то, что мы делаем. Всё начиналось с малого, и постепенно перерастало во что-то большое. Я не замечал, как появлялась страница за страницей моей новой книги. Я просто писал, писал, писал. Затем я проделывал большую работу. Мне ещё предстояло со многим столкнуться, но я понимал одно, пока мне нравится, я буду это делать, несмотря ни на что. Каждый вечер я, в очередной раз, обкатывал город, останавливался на стадионе и думал о том, что сегодня произошло. В один из таких дней мои мысли привели меня к неожиданным размышлениям, я что-то понял. И это что-то, как гром среди ясного неба, ударило в мою голову. Я не мог сидеть на месте. Моё сознание металось со стороны в сторону, я не мог успокоиться, держать это в себе, поэтому я решил заехать и поделиться этим с Димой. Дело в том, что я открыл новую маску. И эта маска была чем-то невообразимым. Она поражала своей простотой, лёгкостью. И я мчался к Диме, чтобы скорее ему рассказать об этом.

С Димой интересно общаться. Он думает не так как я, но в то же время, его логику я понимаю. Мы можем говорить об одинаковых вещах, и каждый из нас подходит с разной стороны. Но всё равно наши рассуждения приводят к одной точке. Уже подъезжая к подъезду, я успел набрать его телефонный номер, оказалось, что Дима доигрывал в Star Craft 2, мне нужно было его немного подождать. Я не помню, как оказался на лавочке, как будто я там уже давно сидел. Я был полностью погружён в себя, в своих размышлениях я видел только эту маску. Я видел насколько она невероятна. Я постоянно повторял себе: "Неужели всё так просто?". "Неужели я нашёл что искал?".

*Пятью часами ранее...*

Была пятница в 19:00 мы договаривались играть. Я был полон сил, в голове мелькало пару стратегий. Мы рассчитывали играть своим пати: я, defragger, lui, missio +1. Плюса я добавил ещё вчера, как обычно поговорил с ним пару минут, сделал некоторые выводы. И вот уже 19:00 мск, а его всё нет, беда. Прошло уже 10, затем и 20 минут, а его всё не было. Друзей у меня в steam много, я начал искать замену. Сначала я отписал тем, с кем я хотел бы поиграть больше всего, но никто не ответил. Затем я написал всем остальным. Время шло, найти +1 оказалось непростой задачей. Как вдруг, пришёл запоздалый ответ от FrostNov'ы: "Го, только мне нужно ещё 5 минут.". Странно что он мне вообще ответил, я с ним-то никогда серьёзно не играл, было пару пабчиков не больше. Помню, как он звал меня на clan war в какой-то не русский стак. Там я сыграл пару игр: играл молча, пару раз сказав "Go gang!", "Go push!", "Don't worry, be happy!". Я знал о нём немного. Знал что он известный шахматист, в доте он раньше играл с pgg, они были хорошими друзьями. Вместе с pgg они заняли 1 место на зимнем Asus 2011 по первой доте. Я добавил его в скайп и понеслось. Я быстро смог найти противников – это были ребята со скрим конфы, с про серии SLTV. Раньше я видел, как они играют, мы явно до них не дотягивали, игра предстояла быть напряжённой. В голове у меня вертелось куча мыслей. За 10 минут я пять раз поменял пик у себя в голове. Я решил начать с дефолта, пикнув Naga Siren. Противник мне ответил Visage и Naix. Мои мысли о выборе героев начинали забивать мою голову, становилось сложнее думать. Я не стал ничего придумывать, взяв вторым пиком дефолт Qop. В итоге я набрал неплохой пул героев, у меня оставался один пик, нам не хватало кери, героя на котором будет играть FrostNova. У противника пик был неоднозначный. Мне до конца не было ясно, как они расставят линии. Если бы я пикнул пассивного кери, они могли бы пойти против нашей триплы, герои им это позволяли сделать. От последнего пика многое зависело. Я постоянно

перебирал в голове всё новые и новые комбинации, но ничего не сходилось. Нова предложил баратрума. Причём, он сказал это так просто не напрягаясь. Как будто мы играем паб. Говорит: "Го попробуем, я давно хотел сыграть!". Наш пул героев был не лейтовый. Противнику оставалось затерпеть до 30 минуты игры. А там они могли делать с нами что угодно. В итоге получилось следующее: противник решил не рисковать, отправил свой лайн в лёгкую линию. В сложную противник поставил наикса, который ушёл фармить леса на 1 лвле. В принципе, всё выглядело обычно. Ничего сверхестественного не было. Дела у нас шли хорошо, пару отводов, уверенный фарм баратрума. Проблему я видел лишь в одном. Нам нечем было драца в поздней стадии игры. И нам нужно было навязывать ранние драки, используя потенциал баратрума. В миде и харде дела шли не очень, мы потихоньку сливали эти линии. Уже в начале игры, мы провели пару невыгодных драк, потеряли вышку. Всё шло не очень, ошибка за ошибкой, загоняла нас в тупик. Мы теряли возможности, хороших исходов для нас становилось всё меньше и меньше. Наша уверенность таяла на глазах. Однако, Nova делал своё дело. Он по откату ульты пытался гангать линии. А мы хвостиком бегали за ним. Было забавно смотреть на всё это. После 15 минуты, для нас это был единственный выход. Nova начинал, мы поддерживали. Противник запаниковал. Он был не готов к такому повороту. Затем последовало пару ошибок от врага, пару неуверенных мувов, мы взяли лвла. Нам стало легче играть. Настал переломный момент. Всю игру решил Nova. Он был нашим последним шансом. Мы смогли реализовать его лвл. Плюс ко всему пару ошибок противника и мы уже доламывали трон.

Вторую игру Nova не смог играть. Я позвал PR.КаНТ'а . Кант забавный человек. С ним интересно играть. В этой игре мы пошли в сложную, я взял триплу из трёх суппортов. Кант играл на фармящем суппорте. Мы уверенно отыграли первые 10 минут. Противник сделал пару ошибок в начале игры, пару ненужных перемещений. Все наши действия координировал Кант. С триплы мы вышли запакованные. У каждого было по 2 ключевых артефакта, что-то вроде манна сапога или там медальки, половина меки. Этот старт дал нам дикое преимущество в драках на ранних минутах. Мы давили противника в прямом смысле этого слова. Игрой все были довольны.

Меня поразило отношение к игре этих игроков. Они играли свободно, широко, не навязывали моей команде свою игру. Просто занимали ту часть общего, в чем сейчас нуждалась команда. Они никого не торопили, не навязывали свои представления, убеждения. Они просто грамотно вписывались в то, что было, они вписывались уже в существующую систему. С ними моя команда играла заметно сильнее. Можно было чувствовать приток сил, до сегодняшнего дня не открытый потенциал. Меня поражало то, что игроки смогли за короткий промежуток времени, найти себя в выстроенной мной системе. Что Кант, что Нова вносили что-то новое в нашу игру. Как будто у нас появлялось больше вариантов игры. Кант отлично отыгрывал на фармящем суппорте, частично координировал. Самое главное мои тиммейты верили ему, шли за ним, делали то, что он говорил, даже не задумываясь, они полностью ему доверяли. По сравнению с ним, моё представление о доте, о том, как нужно играть казалось настолько маленьким, что могло уместиться на дне пластмассового стаканчика. Ни один игрок моей команды не был так уверен в себе как Кант. Нам действительно не хватало инициативы. Наша игра была пассивной. Всё отталкивалось от фарма, мы постоянно что-то фармили. Со слабыми противниками именно за счёт фарма мы наращивали преимущество, а вот если кто-то попадался по сильнее, то наша игра приобретала кучу неровностей. Противник быстро

находит слабые места, на которые и направлял свои силы. Делал пару мувов к которым мы были попросту не готовы. Пару таких мувов и наша игра на этом заканчивалась. Нет, конечно, она продолжалась, но это уже была не игра. Всё шло в одну калитку, мы теряли вышки, одну за другой. Противник фармил большую часть карты, мы зажимались и нас ломали. Кант и Нова – это игроки с одной обоймы. Чувствовался совершенно другой уровень понимания игры. Всего один такой человек в моей команде смог бы вести за собой людей. Мог бы открыть людям глаза, своим примером показать, как можно играть. Моя же проблема заключалась в том, что я никогда ранее не сталкивался с такими людьми. Я никогда не видел, что можно так просто играть. Во мне, как и в большинстве нон-про игроков, сидела куча говна. Куча ненужного хлама, которая мешала мне играть. Во мне сидели выпендрёж, ненависть, злоба, зависть. И каждый день я это, сам того не замечая, подпитывал. Я подпитывал свои страхи, свои фобии, свои представления, выдолбленные во мне капитанами прошлых команд. Только теперь я понял, что нужно рушить ту нон-про систему, то понимание. Нужно это всё вытеснить новыми взглядами, нужно брать пример с конкретных людей, искать лучшее, что в них есть. И учиться это лучшее использовать. Я наконец-то нашёл маску, которую так долго искал. Это маска свободы. Маска без границ. Маска воды, заполняющей пустой участок. Это маска того, кем ты хочешь быть. Маска свободного человека. Маска бесстрашного воина, не боящегося смотреть страху в лицо.

Мои поиски маски закончились. Осталось только выковать её форму, отлить её из чистых побуждений и светлых стремлений. И смотреть через неё на существующий мир...

# Действуй!



Мне говорили, действуй,  
Мне говорили, сделай что-то,  
А я был погружён в себе.  
Там я не чувствовал свободы,  
Там я бродил по -пустоте.

И дикий холод сковывал сознание.  
Я был сырым куском земли,  
А мне шептало подсознание,  
Вставай скорей, иди, иди...

Куда идти, я ничего не видел,  
Я ждал, что кто-то проведёт,  
А время забирало силы,  
Я плавно погружался в лёд.

Тонули руки в колкой жиже.  
Ногами я не чувствовал земли.  
И мне было до глубины души обидно,  
Что я не смог тогда идти.

Что я не смог найти в себе ту волю,  
То рвение что придавало сил.  
И я застыл... в стеклянной колбе,  
Остался... навсегда, один...

06.09.2013 fuNNypeople

Однажды я смотрел stream PGG, не то чтобы я люблю смотреть стримы от первого лица, просто мне нечего было делать. Почему, спросите вы, из всех стримов, я выбрал именно стрим PGG? Наверное, я люблю его фразочки, то, как он умеет развлекаться, мне это интересно.

Тогда я впервые узнал о лиге CISGL, я узнал, что она существует. До этого я уже успел достаточно много поиграть на разных лигах по dota2: Ownedby.pro, ICL. Я был в теме, был в движении. Я попал на второй сезон CISGL Star, там играли одни неймы, никнеймы которых я видел только в стримах, в записях игр с турниров. Я мог мечтать об игре с ними, и вот это сбылось, я в одном лобби с казахами из Next.kz, с такими игроками как Alba, newb1k, FrostNova, PGG, Azen, Smile. Голова шла кругом. Ещё до старта игры у меня дико колотилось сердце, меня всего трясло.

Попасть на лигу мне помогли PR.КаНТ, OSG.Judo. У меня был триал воуч, меня тут никто не знал. Это было огромным минусом для меня, мог отлететь после первой игры.

Я помню эти игры. Важность самой игры, каждого момента в ней зашкаливало. Я будто сидел в центре огромной арены. Все смотрели на меня, а я повторял себе раз за разом: «Только не облажайся, только не облажайся». Это было эмоциональное напряжение, которого я давно не испытывал. Игра пролетала за считанные секунды. Была словно пелена перед глазами, я слабо понимал что происходило. Я смог лишь краем глаза прочитать надпись “RADIANT WICTORY”, мы выиграли. Это было таким облегчением, меня накрыло, кровь была насыщена адреналином, я как рыба хватал жабрами воздух, купался в лучах самим же придуманной славы. Я был на грани открытия чего-то нового, большого, мне неизвестного. Передо мною была бескрайняя туча возможностей, я был на пике своего чувства достоинства.

Я играл в запой по 10-14 игр в день CISGL Star. Shadow Demon, Rubick, Kotl, Alhimik. Я чувствовал, что на этой лиге я смогу себя проявить, доказать всем, что чего-то стою. Уже тогда, я записал видео о будущих пиках, а именно об актуальности использования таких героев как Gyro, Treant, Alhimik, в роли суппорта. Если на старе мне давали пик, я тут же брал себе алхимика суппорта, меня было не остановить. В игре у меня была самая лучшая статистика независимо от того, побеждали мы или нет.

Время шло, сезон подходил к концу. У лиги были хорошие призовые. Даже попав в топ 4, я мог получить 100\$. Приблизиться к первому месту было действительно сложно, был shift mod. В каждой новой игре игроков раскидывало по разным командам, а так как я играл на суппортах, я мог дать команде преимущество только в начале игры и уже ничего не решал к её концу. Всё зависело от carry. В топе по рейтингу были игроки, которые играли на solo ролях, типо мида. Они в большинстве случаев выбирали героев, строили игру под себя и вертели всех и вся. Игру на лиге, можно было сравнить с рулеткой: белое, чёрное. Что выпадет? Но я не унывал, а постоянно что-то делал, придумывал, выходил из любой ситуации, насколько бы сложной она не была. У меня всегда был план, не получается в этом месте - помогу в другом или что-то в этом роде. Лучшим для меня стало попадание в топ 10 одного из сезонов.

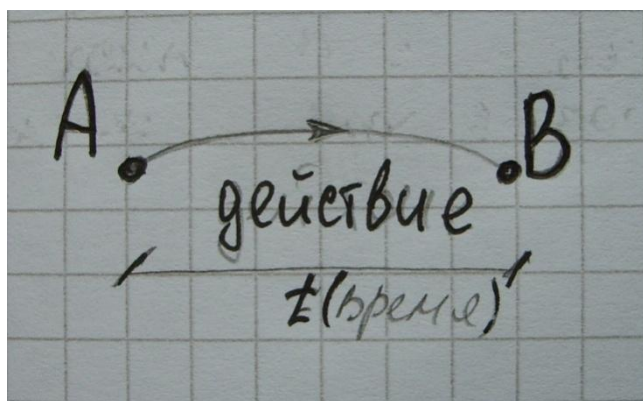
*Помню эти бессонные ночи игры с Кантом, помню стрик из 13 побед подряд, сделанный мною в пятницу. Помню, как ложился с мыслями о завтрашнем DotA дне, все мои сны были о доте. Это был момент неистовой увлеченности, полной отдаче игре. Это был момент моего роста, момент, когда я как губка впитывал всё то, что происходило вокруг меня. Это был огромный рывок, рывок вперёд, рывок в скиле, в понимании. Я был настолько увлечён делом, что забывал поесть, умыться. Жил игрой. Не замечал, как менялись дни, таяли снега. Мне была настолько безразлична окружающая меня действительность, я все силы отдавал игре. Такое ощущение, что погрузился во что-то с головой. Сомневаюсь, что когда-то смогу так играть, настолько влиться в игру. Именно такое состояние открывает возможность шагнуть вперёд, в освоении чего либо, именно такое состояние способно вести тебя несмотря ни на что. Это дикий*

*рост, его ни с чем не сравнить, это наивысшая точка состояния впитывания информации, её обработки и применения в своей модели, это круто.*

Шёл сезон за сезоном, у меня появлялись друзья, на лигу приходили новые люди. Играть уже становилось не так интересно. Буквально через месяц я стал чувствовать, что мне здесь не место, хороших игр становилось всё меньше, пропадало желание играть. В какой-то момент я понял, что вырос, у меня уже нет тех чувств, того рвения, уже не бьётся сердце как раньше, не трясутся руки, меня было сложно чем-то удивить, восхитить. Игры становились нудными, тянулись очень медленно. Я играл всё реже и реже, а потом и вовсе прекратил. В очередной раз круг замкнулся, всё началось сначала. Нужны были новые мысли, новые идеи.

\*\*\*

Я задал себе вопрос: "Что такое действие?". Я заметил в игре одну странную особенность. Мы всегда что-то делаем: что-то обсуждаем, перемещаемся, слушаем. Мы делаем действия разнопланового характера, иногда, даже не замечаем, как в одно действие вкладываем кучу дополнительных поддействий. По определению ошибка возникает в результате неверного решения, действия которое привело к неверному исходу. Следовательно, если мы вообще ничего не будем делать, мы не сможем ошибиться, у нас просто не будет возможности сделать ошибку. Китайская дота, для меня яркий пример размеренности. Они делают в разы меньше действий, чем европейцы. Именно поэтому ошибок в игре у них меньше. И эта одна – две ошибки и являются причиной поражения. В европейской доте, мы можем наблюдать различные нестабильные моменты, именно такие моменты приносят зрелищность игре. Зритель наблюдает за постоянными перемещениями, драками. В игре то и дело инициатива переходит от одной команды к другой. Своего рода качели,двигающиеся то вверх, то вниз. У зрителя теряется общая картина игры, он до конца не понимает, кто же на самом деле сильнее. Одна и другая команда, постоянно допускают ошибки, случаются резкие скачки в золоте, опыте и именно это захватывает сердца юных дотеров. Трешовость, нестабильность – всё это делает игру зрелищной, привлекая всё больше и больше народа. Я пришёл к следующему: нужно понять, что такое действие и научиться разлагать любое сложное действие на составляющие. Действие можно трактовать по-разному. Самое простое определение,



действие - это то, что происходит в момент времени. Любое действие невозможно представить без движения. Если ты что-то делаешь, значит, это что-то перемещается. Например: сейчас ты читаешь эти строки, твои глаза постоянно перемещаются, фокусируясь на новых словах. И так слово за словом. Ты постоянно ищешь глазами новые строки, ты постоянно о чём-то думаешь. Даже

когда ты находишься в состоянии покоя, твой организм постоянно что-то делает. Происходит обмен веществ, разные восстановительные процессы, своего рода циклы: циклы сна, бодрствования - мы живём по циклам.

Мы так устроены. Яркий пример цикличности можно взять с любого произведения в музыке. Наши уши разбивают любую композицию на циклы, по два, четыре, восемь ударов. Для нас красивая музыка – это музыка, понятная нам, в которой мы можем найти логику, можем понять то, что хотел донести до нас автор. Мы

*симметричны, т.е. нам сложно делать разные действия одновременно. Нам сложно одновременно говорить и играть. У нас точечное внимание. Именно поэтому очень важно научиться упрощать свои действия, искать короткие тропы .*

Эта цикличность есть во всём. Мы живём по времени восхода и захода солнца, мы знаем, когда будет зима, когда будет лето. Свои жизненные циклы мы соединяем с циклами светового дня. Мы многого не замечаем. Порой, нам кажется, что всё вокруг однообразно. Всё вокруг уныло, мы думаем, что ничего не происходит, но это совсем не так. Вокруг нас кипит жизнь, а жизнь заключается в постоянном движении. Вокруг нас постоянно происходят тысячи действий, которым мы не придаём значения.

Мы стараемся жить по собственной схеме, где мы не будем тратить время впустую, мы будем делать важные для нас вещи. Мы будем воплощать свои желания, реализовывать идеи, планы на будущее. В такой жизни у нас не будет времени наблюдать за движением облаков, мы не считаем это важным, для нас это пустяк. Мы строим свою жизнь, думая, что всё должно вращаться вокруг нас. Чувство собственной важности - вот что нам необходимо. Нам необходимо чувствовать себя по-особенному, нам важно знать, что наше мнение является определяющим. Мы не видим дальше собственного носа. Как ни странно, я никогда не задумывался над этим. Я никогда не наблюдал за полётом бабочки, я всегда куда-то спешил. Я боялся опоздать на пары в университете, я боялся пропустить троллейбус. Я жил постоянными планами, планами на будущее. Я уже наперед знал, что будет происходить. В такой системе, всё становится обыденным. Ты начинаешь жить по шаблону. Т.е. ты уже не живёшь, ты повторяешь, изученные тобою ранее, циклы действий, делаешь своего рода шаблон, который и направляет развитие твоих действий в ту или иную часть жизни.

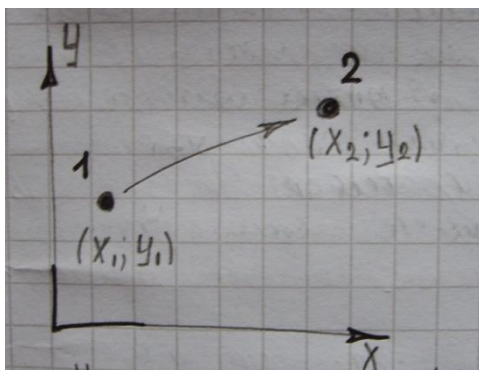
Я никогда не придавал значения очередному новому дню, я воспринимал это как должное. Я вставал, вяло полз умыться, затем полусонный делал кофе. Я встречал новый день угрюмо. И этот день для меня проходил не интересно. Будние дни были серыми. Только в выходных я видел какой-то маленький просвет. Я думал, чтобы стать счастливым нужно закончить школу. После школы нужно обязательно поступить в университет, затем я получу лучшую работу и буду жить красиво. В своей голове я постоянно применял шаблон за шаблоном. Я, как и любой другой человек просто копировал модели с экрана телевизора. Где актёры были красиво одеты, красиво улыбались на камеру. И я им верил.

Теперь я понимаю одно, жить по шаблону очень скучно. Ты перестаёшь радоваться действиям, повторяющимся каждый день, из года в год. И тебе кажется, что ничего не происходит. Тебе кажется, что всё стоит на месте. Что ты сидишь в высокой башне, закованный в цепи и никуда не двигаешься. Ты спишь, ешь, пьёшь. В таком случае, я могу сказать: "Ты потерял чувство жизни". Ты остановился.

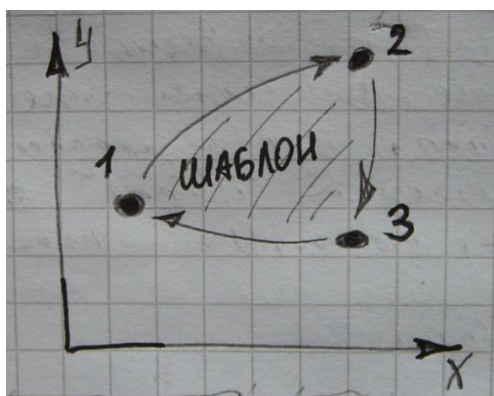
Твоя жизнь это движения, а будешь ли ты двигаться, решать тебе. Действуй!

\*\*\*

По определению, движение возможно лишь при перемещении одной из координат. Координата перемещается во времени. Новое действие можно представить как



перемещение по ранее не виданным местам. Чтобы сделать новое организм делает усилие, сопоставляя факты и прошлый опыт. Тратит дополнительное время, для открытия нового для тебя действия. Т.к. ты ещё не совсем понимаешь исход этого действия, у тебя растёт интерес к нему. Ты будешь с интересом наблюдать за тем, как оно произойдёт, как оно будет развиваться. Ты будешь изучать совершенное тобой действие, анализируя последствия, затем ты будешь несколько раз сопоставлять результаты, подбирая необходимый шаблон. Своего рода полочку, куда ты запишешь это действие. В последующем, твой мозг по бирке найдёт это действие и не затрачивая дополнительное времени, пошлёт его по нервной системе, а ты сам того не замечая будешь делать уже привычное для тебя. Поэтому, тобой изученное действие становится типовым, на это действие ты не тратишь дополнительного времени, ты находишь ему место в новом шаблоне, заполняя новую для тебя область, причём открытие нового сопровождается бурной реакцией организма, всплеском эмоций, разного рода переживаниями, новыми ощущениями. Ты начинаешь чувствовать движение.



Повторив действие несколько раз, образуется область твоей уверенности, область координат, связанных между собой. Ты будешь, как поезд перемещаться из пункта 1 в пункт 2, затем в пункт 3 и так по кругу. Как только ты заполнишь все просветы в этой области, действие потеряет для тебя интерес. Вся область станет для тебя типовой, исход действия в которой ты уже знаешь. Эта область зависнет в воздухе и ты перестанешь чувствовать движение. Ты будешь постоянно перемещаться по

замкнутому кругу. Тебе начнёт казаться, что ничего не происходит.

*Мы живём такими областями. Это называется размеренная жизнь, где ты получаешь стабильный заработок. Отлаживаешь уже третий месяц на машину. В такой жизни, день кажется однотипным и серым.*

Я понял, что на самом деле, неважно в какую сторону ты идёшь. Важно лишь то, насколько твой шаблон склонен к изменениям, к добавлениям. Насколько он гибкий, способен ли ты его расширять, перемещать на разные области. Способен ли ты применить эти действия в новом, изучаемом тобою предмете. Передвижение по одному и тому же шаблону останавливает развитие человека. Изменить старое – вот главная проблема в людях, мало у кого хватит сил идти вперёд, сделать спонтанное неожиданное действие.

Людям нравится жить размеренно спокойно, им комфортно в изученной области. Они копируют схемы жизни и по этим схемам живут. Только единицы пытаются жить по-другому, пытаются создать что-то своё. Это путь наибольшего сопротивления. Где ты на собственных ошибках узнаёшь жизнь. Ты можешь много раз падать, снова подниматься, идти, ползти. А можешь просто скопировать чей-то шаблон действий, и тебе будет безразлично, почему именно так. Ты просто скажешь себе: “Все так живут, и я так

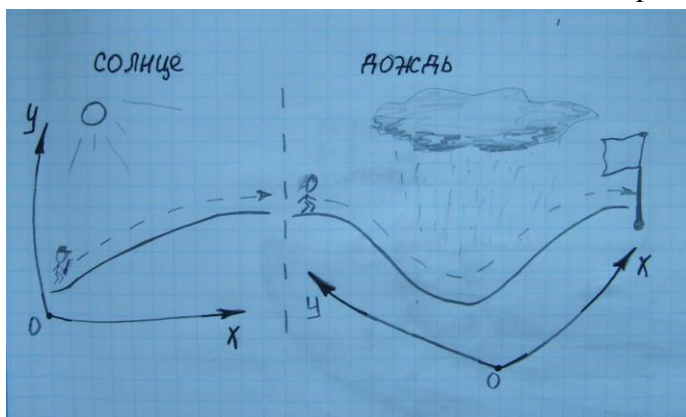
буду жить”. Твоя жизнь будет очередной скопированной моделью, размеренной моделью. Толька я вряд ли могу назвать это жизнью. Перемещаться по одним и тем же рельсам, каждый день, из года в год, не интересно. Ты будешь проживать много раз одни и те же моменты жизни. И в каждом новом дне будет становиться всё меньше нераскрытых областей, куда ты ещё не построил дорожку. Все меньше ты сможешь брать нового от жизни.

Ты будешь перемещаться по замкнутому кругу. Ты сам того не замечая, сядешь в тобой же построенную клетку. Ты погрузишься в рутину, которая поглотит тебя изнутри. После рабочего дня, тебе ничего уже не захочется. Ты просто придёшь дамой истощённый, истощённый однотипностью действий. Ты устаёшь не физически, а морально. Твоя психика находилась весь день под усталостной нагрузкой и ты ничего нового не нашёл. Ты остановился. Ты перестал делать новые действия, ты перестал открывать новое. На работе ты обдумывал, что будешь делать дома. На работе ты уже несколько раз прожил своё вечернее время. Ты не живёшь сейчас. Ты живёшь где-то там. В тобой построенной схеме. Ты расписываешь по минутам то, что должен сделать за сегодня, много раз обдумывая как, ты это будешь делать.

Счастливым может быть любой человек. Просто нужно действовать ...

\*\*\*\*\*

Действие может быть простое, может быть комбинированное. В любом случае, чтобы что-то произошло, нужно это что-то привести в движение. Бывают такие моменты, когда действие само собой происходит, говорят: “Подожди немного, всё уляжется”, “Подожди немного, всё утихнет”. Есть действия, которые зависят от нас, и есть действия, которые от нас не зависят, мы не можем повлиять на их свершение, мы можем лишь наблюдать за тем, как оно происходит. Я не могу повлиять на погоду - это природное явление, которое от меня мало зависит. Я не могу навязать человеку свои мысли - человек может сам думать и сам принимать решения. Поэтому играя в команде, есть чёткие границы того, что ты можешь делать. Самое простое и понятное: ты можешь играть на своей роли. Это то, что от тебя зависит. Ты волен сам принимать решения, ты сам управляешь героем. Ты можешь начать действие, выбрать удачный момент, навязать драку. Но от тебя будет зависеть только начало этого действия. От тебя будет зависеть то, сколько сил ты вложить в это действие, то, как ты отыграешь начальный момент. Если ты сумеешь довести начатое до конца в одиночку, то дополнительных сил не потребуется. В другом случае, для положительного исхода твоё действие должны поддержать, и закончить начатое тобой. То есть каждый герой делает объём работы, который от него



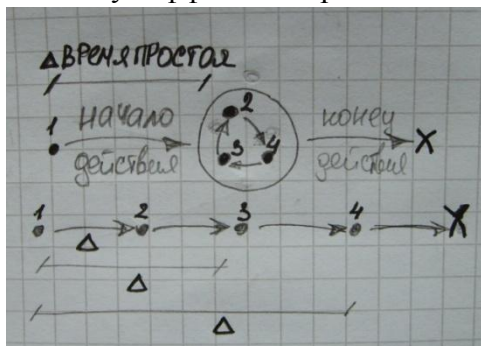
зависит. Это можно представить следующим образом, рисунок слева.

Это как эстафета, где двое атлетов бегут равный отрезок дистанции и передают друг другу палочку. Они могут принести своему товарищу лучший результат на круге, выиграв дополнительное время. Но они не смогут повлиять на скорость прохождения второго участка

дистанции. Т.е. работая вместе, ребята кладут в общую копилку свои результаты, которые

затем складываются. Но есть одна особенность. Когда ты передаёшь действие тиммейту, условия могут резко измениться. Может пойти дождь, или будет встречный ветер. В любом случае, в тот момент, когда ты передал действие, ты находишься в состоянии ожидания. По-другому время простоя. Ты завершает действие, твой друг продолжает. Пока твой друг будет бежать, ты можешь хлопнуть ему, подбадривать. Можешь бежать рядом с ним, говорить: “У тебя всё получится, давай поднажми”. Можешь под ухо постоянно комментировать: “Ставь стопу вот так, так лучше, работай от бедра”. Ты можешь ему постоянно что-то говорить: “Я лучше тебя пробежал, у меня лучшее время на круге. Я крутой, а ты не очень”. Но это совсем ненужные слова, которые будут мешать, собьют настрой, выбьют стержень.

Бег можно описать, как перемещение объекта всего по одной оси. Рисунок выше. Это поочерёдное развитие действия, а теперь представьте, что ты передаёшь эстафету в руки нескольких игроков. Каждый из которых находится на определённом расстоянии друг от друга, имеет определённую область работы, и если эти области пересекаются, то они могут эффективно развить твоё действие, довести его до конца.



Нужно действовать вместе, это будет эффективнее. Если игроки будут группой делать одно и то же действие, то эффективность от этого будет не складываться в общую копилку, а перемножаться между собой. Т.к. своими совместными усилиями, они могут сделать действие в разы быстрее, у них на это уйдёт меньше времени. Ты зацепил вражеского героя, тебя поддержали ещё

трое игроков и скинули в него все свои заклинания, сделав это действие вместе, вы затратили в десятки раз меньше времени, чем если бы вы поочерёдно выкидывали заклинания.

В доте можно услышать такое понятие как фокус. Фокус-это концентрирование внимания игроков на определённом объекте. Фокус нужен для уменьшения затрат времени на совершения действия. Определяющим является начало действия, очень важно то, в каком состоянии оно передаётся тиммейтам. Чем лучше будут условия, тем вероятность нужного исхода будет больше. В игровых моментах у каждой из команд есть свои ключевые герои, которые могут резко перевернуть ход сражения. Поэтому такие герои и являются объектами фокуса противника. Эти цели противник пытается забрать первыми. Фокусируясь на определённых героях, твоя команда может быстро забирать цели, оставить противника в меньшинстве, перехватить инициативу.

Сильные команды умеют кайтить. Кайтить – переводить фокус противника. Т.е. врагу сложно сделать быстрый минус. Игроки твоей команды будут помогать друг другу, всевозможными отхилами, форсстафами, сейвщиками заклинаниями. Поэтому все драки напоминают игру в догонялки. Где одна из команд хочет ударить в слабое место, а другая пытается увести фокус с этого места. По любому кто-то начинает первым. Поэтому одна команда нападает, вторая защищается. Нередко можно видеть, как после нападения противник теряет силы, как инициатива переходит в руки другой команды. Инициатива переходит, потому что резко изменяются условия, т.е. количество сил противника резко возрастает: неожиданная помощь со слепой зоны, неудачное начало драки, нет продолжения развития действия.

Всё отражается на балансе сражения. И наступает момент, когда вес нападающих резко уменьшается. Т.к. они использовали все свои козыри, у них больше ничего не осталось. А противник сумел грамотно это переждать “затерпел”. Противник наносит ответный удар, который может полностью перевернуть ход игры. Поэтому очень важно оценивать свои силы в игре. То, что ты можешь делать сейчас. У игроков должно формироваться качество игры. Наблюдая за игрой сильных команд, сразу виден уровень. То настолько грамотно действуют отдельные игроки и вся система в целом. Действия логичны, интересны. И ни у кого не вызывает сомнения, почему происходит именно так. Все видят, что это работает и вопросов не возникает.

### Теория включения

Поразмыслив немного о профессиональных командах, о их сплочённости. Я решил пойти немного дальше и развить мысль, я назвал всё это "Теория включения". Включение по-другому можно назвать участие или очерёдность развития действия.

Я играл очередную закрытую игру в компании друзей. Мне дали роль мидера, если учесть то, что я играл до этого 5 месяцев только на суппортах, было необычно. Не идеальность добивания крипов, свою технику игры, я мог компенсировать пониманием перемещений, сформировавшееся у меня в результате долгой игры на суппортах. Мне дали Storm Spirit'a. В миде было противостояние Storm vs Skymage. С самого начала я играл в соло доту, я не гангал получив 7-8 лвд, как будто я постоянно ждал команды, если я и влетал то очень криво, и в итоге приходилось размениваться, либо вовсе отдаваться. В конце игры количество моих смертей превысило убийства и помощь, причём мы почти выиграли. На 25 минуте у меня был Orchid, но фишка в том, что противник играл в команду 5 и все мои залёты были ошибочны. Они были не эффективны, и приводили к постоянным отдам.

Так что же такое теория включения. Как же погрузится в атмосферу командной игры, стать частью команды, понять, что ты находишься в цельном организме, что ты являешься частью чего-то большого.

Многие представляют себя, независимыми сильными игроками на просторах этой скучной, и до чего предсказуемой игры. Если же мы научимся представлять себя частью чего-то большого, то мы сможем лучше понимать, когда команде от тебя нужна помощь, ведь помощь не упирается в какой-то лвд или слоты, всё идёт относительно игровых моментов и в каждой игре по-разному. Иногда ты приносишь больше пользы команде, если находишься в режиме ожидания слотов основного сагу, иногда ты должен отвоёвывать пространство по карте. Как же нам понять эти моменты. А всё достаточно просто. Вообразите, что вы занимаете часть пространства некоего механизма. Ваши действия и поступки работают в определённой области, за которую вы не заходите. Вы не супермен спасающих всех и вся. Вы лишь часть чего-то большого, если вы это поймёте и сможете работать в механизме, работать на пользу этого механизма. Именно тогда вы станете частью команды. Именно тогда вы сможете занять свою нишу, и всецело реализовывать себя, можно сказать так, играть под игроков, делать действия, которые понятны твоей команде. Когда ты сможешь проникнуться общим планом на игру, тогда ты будешь работать в связке, т.е. ждать каких-то моментов, начинать с кем-то, помогать кому-то, готовиться к чему-то.

Если взять в пример большой муравейник, то даже там есть распределение обязанностей. Вы смотрите на беспорядочное движение этих маленьких муравьёв, вам

кажется, что их существование бессмысленно, что они бегут зря, но на самом деле, они живут в огромной семье, где каждый знает своё место, и что он должен делать. Это организм, сплочённое сообщество, сплочённое общей целью продолжить род, и выжить в этом мире. Цель же команды немного другая. Каждый видит в этом своё.

Снимок ниже, показывает позиции команд. Показывает начало драки разноцветные круги - это дистанция работы отдельных частей механизма, т.е. в этих областях герои могут приносить пользу команде. Очень важно в таких быстрых замесах,



научиться расставлять приоритеты, научиться понимать, где слабое место и в какую область, выгоднее всего нанести удар.

След скрин показывает, что видит противник, чего он ожидает и к чему готовится.



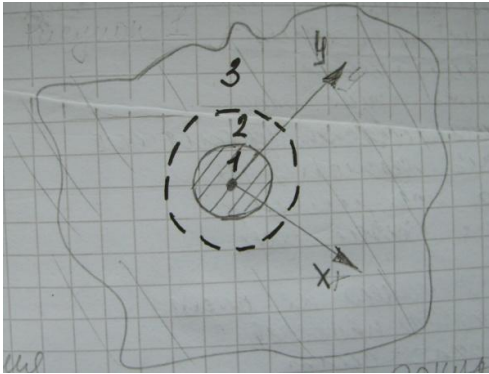
Как видно, Storm находится в слепой зоне. Я хочу чтобы вы поняли, у каждого героя есть своя область поражения, пересечения этих областей даёт связку, т.е. комбу. И насколько это комбо будет рабочим, зависит от общего представления о пользе героев.

В драках очень важным является понимание того, как всё должно происходить, кто должен начинать, как нужно заходить, от этого зависит ваша эффективность. Главное оценивать свои самые слабые стороны: “это могут быть ключевые суппорты, которые должны выжидать в слепой зоне, это может быть намеренный перевод агрессии на ближайшего союзника. Это может быть очередность включения в драку”

Всё это начнёт работать, если вы засуните своё MEGA HS+++ EGO куда подальше, и начнёте работать на команду. Начнёте думать как команда. *Не должно быть такого понятия как “правильно”. Есть только - это работает и этим можно выигрывать.*

## Области действий

У любого героя в доте, есть несколько областей, в которых он может делать различные действия:



1) Область физической атаки. Это физический урон, который может наносить герой без заклинаний, ударом с руки.

2) Область магической атаки. Это магический урон, который может наносить герой с помощью заклинаний

3) Область ультимативной способности (6, 11, 16 уровни)

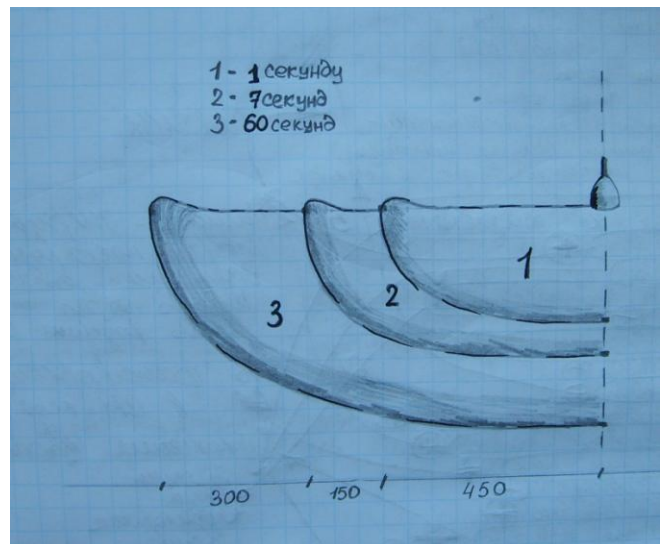
4) Область карты. Герой может свободно

перемещаться по пространству карты.

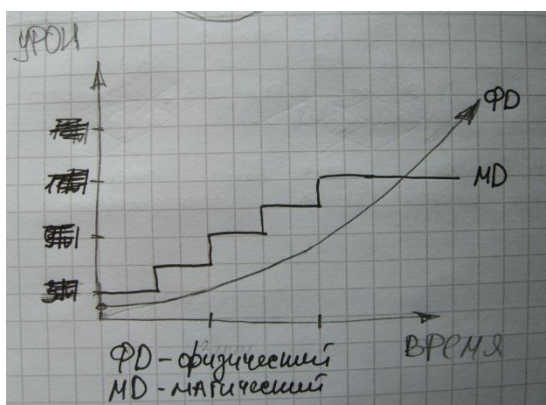
На все эти действия вы тратите время, поэтому эффективнее будет делать несколько действий одновременно, т.е. перемещаясь атаковать физическим и магическим уроном. В этом случае, вы будете делать максимум из того что возможно.

## Волновая модель игры

Чтобы лучше понять модель действий, представьте спокойную водную гладь. Представьте, что вы находитесь на рыбалке. Вы закинули свой поплавок в центр огромного озера. Водная гладь спокойная, тихая, в ней нет лишних колебаний, она идеально ровная. Раз в секунду за поплавок дёргает рыба, вокруг поплавок образуются волны радиусом 450. Каждую 7-ую секунду к поплавку подплывает краб и дёргает за него, образуется волна на 600. Каждые 60 секунд поплавок задевает акула,



образуется волна 900. В каждом из случаев от поплавок отходят волны разной длины и силы. Поплавок может свободно перемещаться по водной глади. В нашем случае каждая волна это действие, которое может быть совершенно героем. Т.е. на герое вы можете делать несколько действий с определённым интервалом. Лучшим будет, если вы сделаете



несколько действий одновременно. В этом случае вы соедините три волны в одну. Послав их вместе, в короткий промежуток времени. Вы сможете соединить несколько ваших в одну большую. Т.е. вы свяжите интервалы ваших действий воедино. В таком случае нужно чётко представлять время отката заклинаний, т.е. время за которое вы сможете снова дать три волны.

\*Первая волна это ваш урон с руки,

физический урон. Этой волной вы пользуетесь чаще всего, фармя крипов или там просто

размениваясь по ХП с противником на линии. Силу этой волны стараются максимально развить на кери-героях, что-то типо paix, antimag, sf. Т.е. с каждой минутой игры, это волна наносит физического урона всё больше и больше. И наступает точка, когда урон с руки становится сильнее урона с магии. В этом случае урон, наносимый с магии становится не актуальным. Свои обороты набирает волна физического урона, и заклинания в которых есть элемент обездвиживания.

\*Вторая волна, волна магических заклинаний. Её максимум это 10-12 лвла героев. Т.е. на этих лвлах заклинания достигают потолка и магический урон с каждой минутой становится менее актуальным. Второй волной пользуются реже, магические заклинания имеют приличный откат. Их можно использовать только тогда, когда у тебя есть необходимое количество манны плюс ко всему нужно ждать время отката, чтобы сделать магию снова. *Если физическая волна зависит от времени, то магическая волна зависит ещё от одной важной величины – от запаса манны.*

\*Третья волна, волна ультимативных способностей. Ультимативные способности используются в самых важных моментах игры, потому что имеют самое большое время восстановления по сравнению с другими волнами. Ультимативные способности это самые сильные заклинания в игре. Они имеют актуальность на любой минуте игры. Также в игре существуют предметы увеличивающие пользу ультимативной способности.

Т.к. всё в игре относительно, т.е. сила ваших действий в разных играх будет разная. Очень ценятся волны фиксаторы, по-другому дизейблы - это волны, которые приводят цель в бездействие на несколько секунд. DotA движок такой, что с каждой минутой игра становится быстрее: начинают быстрее перемещаться герои, т.к. затрачивается меньше времени на преодоления участков карты. Все драки становятся быстрее, т.к. появляются сильные заклинания, появляется много урона с руки. Поэтому чем дольше длится игра, тем быстрее проходят замесы. Тем большее значения набирают заклинания обездвиживания, тем большую силу набирает физическая волна. Т.е. за пару секунд вы сможете влить намного больше физического урона, чем за это же время на ранних минутах. Волны фиксаторы практически не наносят урона, такие волны чаще всего дополняют кери героя с маленькой дистанцией атаки. Открывая возможность подойти к цели и эффективно влить урон.

У всех волн есть своя дистанция поражения, поэтому в игре существует такое понятие как прокаст, по-другому резонанс. Это когда все активные в данный момент волны вы сливаете в одну, они резонируют друг с другом, т.е. перемещаются вместе. В противника вы посылаете физическую волну, магическую волну, ультимативную волну, причём всё это, вы делаете, в короткий промежуток времени. В таком случае игроки говорят: “Я даю прокаст!”.

По области действия, героев разделяют на ближних и дальних. У героев ближнего боя действие первой волны имеет маленькую дистанцию 100-200. Т.е. чтобы достичь резонанса на таком герое, необходимо подойти вплотную, только в этом случае вы сможете использовать все три волны одновременно. Для таких героев маленькая дистанция действия первой волны вызывает основную сложность в игре, им нужно затратить дополнительное время, чтобы подойти к цели. Всё намного проще на героях дальнего боя – range героях. Такие герои, могут делать физическую волну на дальних дистанциях 400-700, этим героям намного проще подойти к цели и дать несколько волн одновременно.

Разберём для лучшего понимания несколько волновых моделей.

Схема Naix + Rubick + Visage

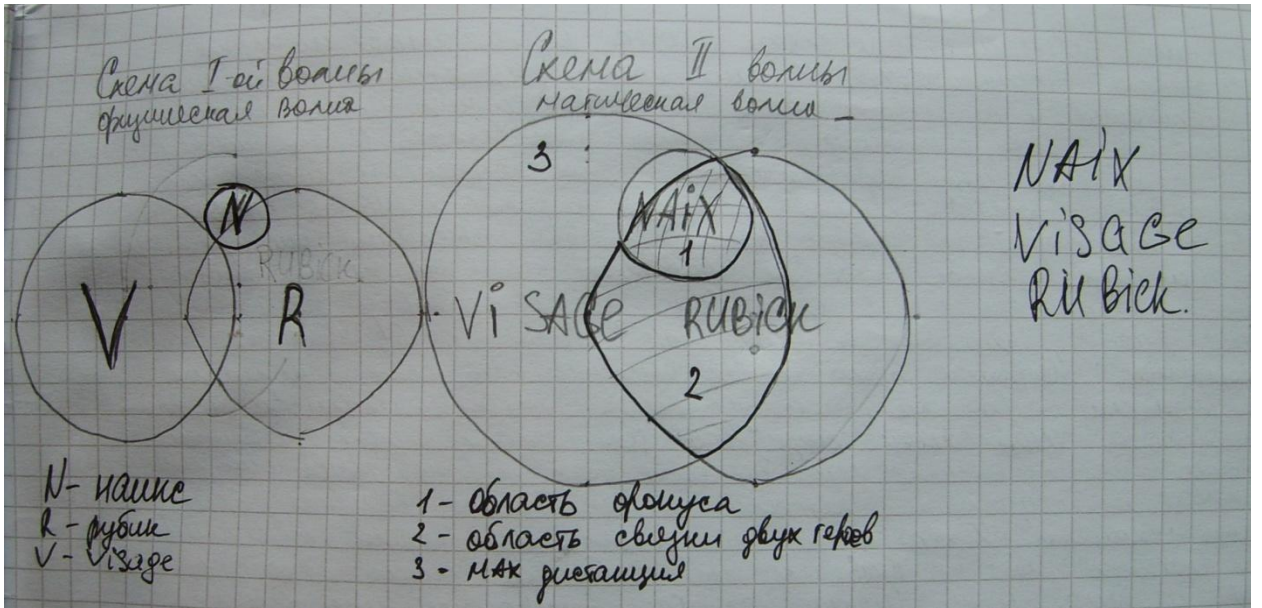
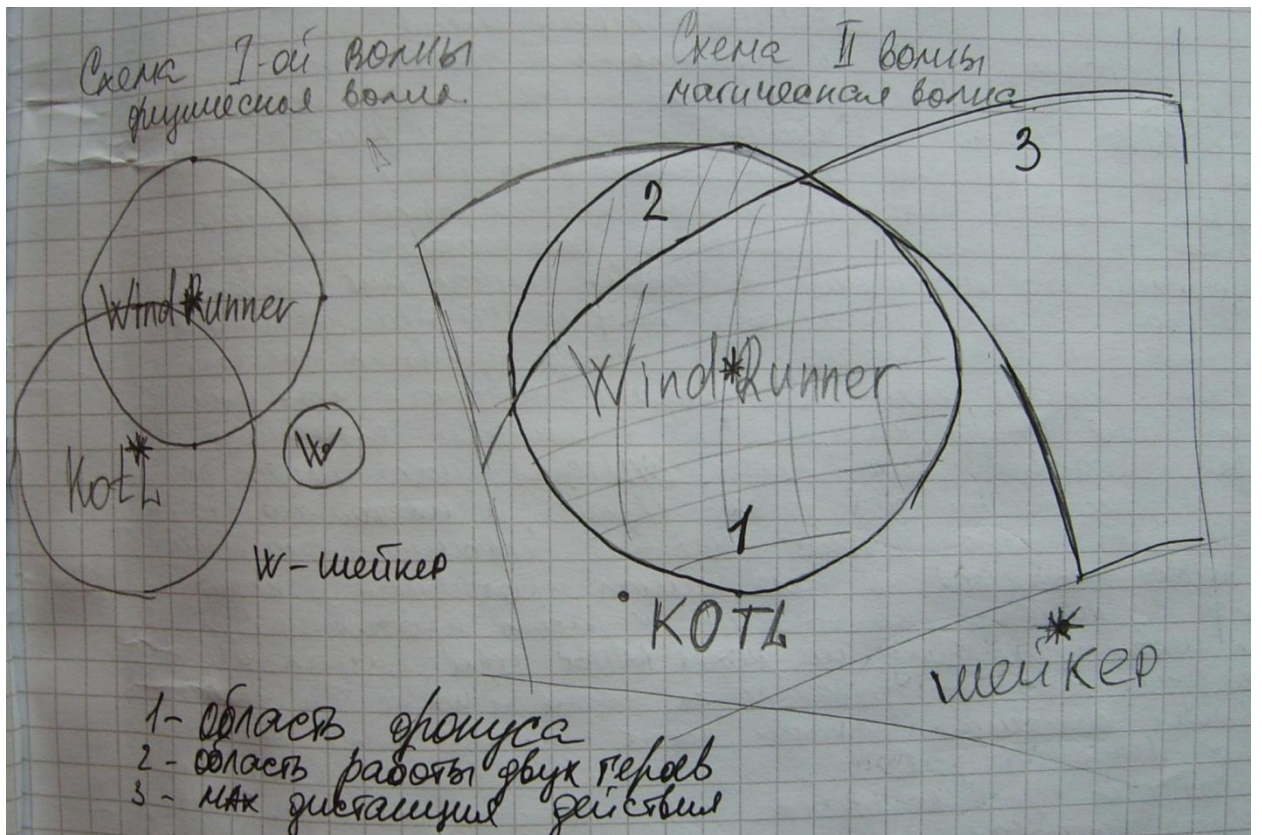
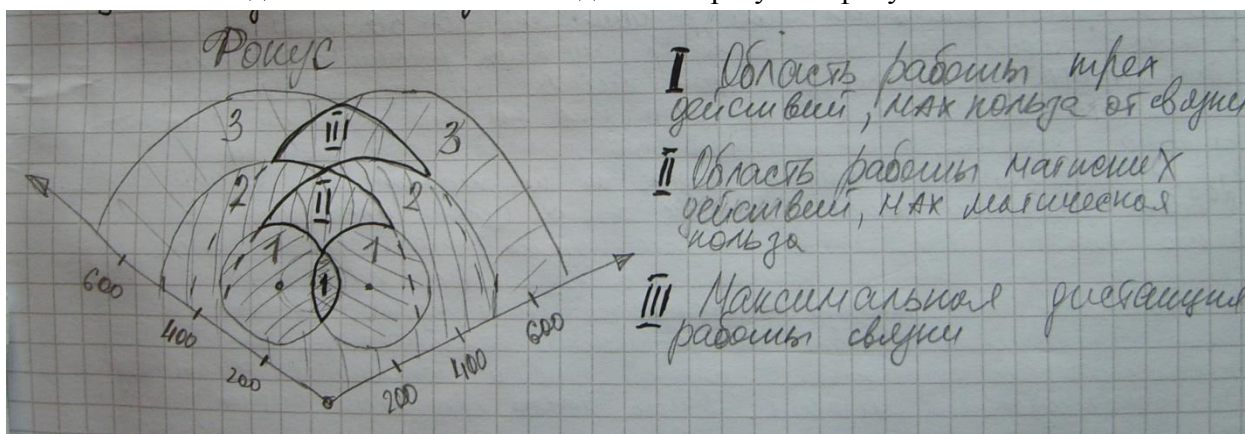


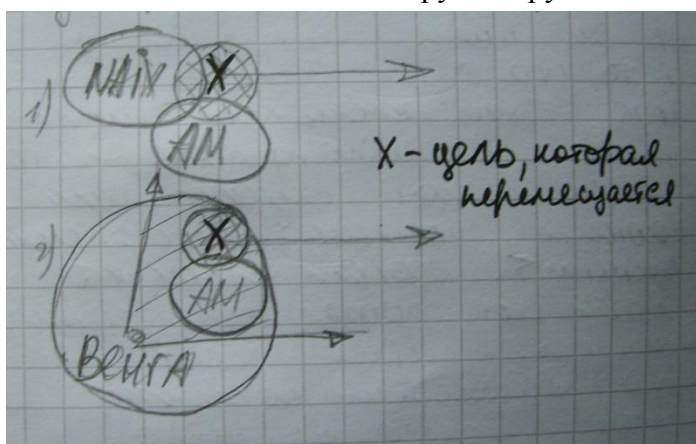
Схема WindRunner + KotL + Easheker



Представьте, что от героев постоянно исходят волны, раз в секунду, в 10 секунд, в минуту. Постоянные импульсы волн, импульсы физического урона, магического урона, ультимативных способностей. Тогда тимплей можно представить как резонанс, т.е. твои тиммейты начинают думать и делать одни и те же вещи в один и тот же момент времени. Т.е. волны ваших действий сливаются воедино и образуется фокус.



Чтобы уйти с под фокуса, нужно лишить противника позиции, нужно сделать так, чтобы его круги действий разошлись. Нужно выбить ключевое звено в связке. Это может быть звено инициатор, или звено дизейбл, которое выигрывает время, создавая возможность союзникам подойти к цели. Если вы сможете выбить ключевое звено, противнику будет сложно фокусить вас, т.к. вы сможете постоянно перемещаться. Можно лишить противника устойчивой позиции обходя его в спину. В этом случае вы выиграете время, время за которое противник сможет восстановить фокус. Говорят: “Растягиваем их” – это значит, уменьшаем их фокус, уменьшаем концентрацию сил в этой области. Т.е. отдаляем их волны действий друг от друга.



Героями ближнего боя фокусить цель сложно, нужно захватить с разных сторон, что бывает невозможно, т.к. цель постоянно перемещается. А вот комбинация ближник + дальник, выглядит неплохо. Поэтому пики с преобладанием дальних героев выглядят более продуктивно.

Действуйте так, как вам нравится и хочется, всё равно в конечном итоге вы придёте к одному, вопрос в том,

насколько быстро это произойдёт. Вся дота построена на действиях, умении разлагать сложное на простое. Это является ключевым в понимании игры. Ваш КПД – это умение связывать свои действия, подстраиваясь под окружающую действительность. Умение влиять на игровые моменты. Всё это вкладывается в чувство игры. В наше игровое восприятие. Нужно вливаться в игру, заполняя нужные участки. Всё в твоих руках.

Действуй!

# Перемещения



Я жизнь иду заулками пустыми,  
Я сон смотрю, загнавшись в уголок.  
Я ветер в поле тот, который выше,  
Я страх твой вечный и покой.

Познать меня, дано лишь свету,  
Узнать меня, дано не всем.  
Я тот, кто краем глаза смотрит в небо,  
Тот, кто потеет каждый день...

Откинь печаль,  
Откинь невзгоды,  
Откинь плохое всё сейчас.  
Оставив только лишь красоты,  
И этот серенький туман.

fuNNypeople 22.11.2010

*Движок доты - это водная гладь, имеющая определённую вязкость, температуру. Команду можно представить стайей водомерок скользящих по водной глади, они перемещаются незаметно для воды, лишь краем касаясь её поверхности. На водной глади существуют постоянно возникающие потоки движения, препятствия, вызываемые рядом факторов:*

*Ветром, (бурей эмоций несущей нас по волнам),*

*Подводными вихрями (плохими чувствами, переживания, возникающими в нас)*

*Трясиной (ошибками, отрезающими нужным нам возможности).*

*Каждая водомерка, способна влиять на водную гладь, она способна издавать волны разной длины, разной продолжительности. Но как вы знаете, эти явления временные, какой бы не была сила волны, земная механика будет гасить эту волну, существующим притяжением. Волны будут затухающими по своей структуре.*

*Вы должны понять, всё проходит, ничто не вечно. Что-то забывается, что-то вновь открывается. Мы с вами способны издавать волны, мы можем влиять на окружающие нас объекты, правда, это влияние будет постоянно ослабляться, будет затухать. Определяющим всегда будет сила импульса, сила на которой будет строиться ваша волна и эту силу нужно развивать, нужно воплощать в жизнь что-то новое, не пытаясь вернуть старое.*

### **Перемещение водомерки по водной глади**

Я хочу, чтобы вы представили карту водной глади, а героев водомерками. Теперь, давайте вместе с вами взглянем на карту Dota2.

Посмотрите внимательно, что вы видите? Играя за свет, я могу точно сказать, что в



подсвеченных областях на карте нет противника. Т.к. его бы засветили вышки, имеющие радиус обзора днём 900-1200, ночью 700. Давайте с вами копнём глубже, что мы можем предположить. Противник не будет заходить на нашу половину карты без резких на то причин. Он не будет гулять по нашему лесу, без особых на то оснований, он с большой вероятностью будет находиться в своей комфортной зоне, в зоне которую он может контролировать. Для своего сагу суппорты создадут определённые зоны обзора, контролирующие подходы к линиям фарма. Суппорты будут ставить обзор для избегания излишнего вражеское давление, а также всевозможных атак. Дополнительный обзор, даст возможность более точно оценить степень своей безопасности.

Каждый из вас точно может сказать, что велика вероятность того, что противник будет находиться рядом, с линиями движения крипов, с линиями фарма, приносящие деньги и опыт. Каждый из вас знает, что линии 3 , и одновременно нужно минимум 3



героя для получения максимальной пользы с данных линий. Вспомните, когда на вас нападают, где вы пытаетесь укрыться? Наверное там, где ваши силы существенно возрастут, где вам смогут помочь. Поэтому вы пытаетесь укрыться на базе, просите помощь союзником или просто укрываетесь под сильным атакующим строением. Вышка помогает отогнать обидчика, сила противника уменьшается под союзной башней.

А вот теперь представьте, что у Dire снесли 1 товар. Теперь находиться в этой зоне становится не безопасно для игроков команды Dire, т.к. пропадает

обзор невидимых юнитов, плюс растут затраты времени, на перемещения суппортов вам на помощь. Т.е. возрастает риск вашего там нахождения. Поэтому часто используют живучих героев: paix, weawer, lanser, ruck. Также собираются слоты на carry, для мобильности, для быстрого перемещения, слоты увеличивающие объём жизни, слоты расширяющие возможности героя, дающие дополнительную скорость перемещения и т.д. Что же поменялось в игре, скажите вы, после падения всего 1 вышки и почему, когда вы забираете вышку, говорят, вы наращиваете преимущество, давайте разберёмся. Забрав вышку, вы уменьшили пространство комфортного перемещения противника, это облегчает вам контроль над оставшейся частью карты.



Теперь более ясный пример. У противника Radiant, осталось всего две вторых вышки. Заштрихованная область - это та часть комфортной зоны, которая осталась у Radiant. Dire знают, что в этой части карты с наибольшей вероятностью концентрируется противник. Противник стянут в этой области, он зажат и с этой области он сможет выйти лишь группой.



Т.к. большая часть карты будет не видна Radiant, то Dire могут создавать напряжение на карте, находясь в слепой зоне. Фармя два пула эншентов, вражеский и свой лес. Запомните, пространство даёт следующее:

- 1)Дополнительное золота
- 2)Дополнительный опыт
- 3)Дополнительный контроль карты
- 4)Даёт шанс разводить на время, на сооружения.
- 5)Даёт шанс устраивать драки, растягивая противника на некомфортной для него области. *“Даже если противник сделает buyback, переместится быстро, не имея специальных заклинаний, он не сможет, а какие-то 15-20 секунд в драке многого стоят”.*

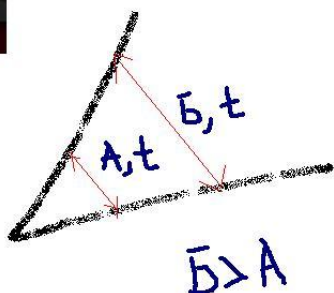
Так как крипы дают обзор, Dire поставив всего один вард и толкнув лайны к товарам Radiant, смогут полностью контролировать перемещения противника, то есть, они полностью покроют всю слепую зону, затратив один вард. *Если я увижу, что главный carry противников фармит, я сделаю вывод, что враг не хочет драться, что от него не будет глобальных перемещений, т.е. противник находится в ожидании слотов основного carry. Это означает, что он будет находиться в зоне комфорта, в зоне, где риск взятия крипа наименьший”.*

Radiant, в сложившейся обстановке поставить обзор сложнее. И сам процесс вардинга/девардинга может привести к отдаче. Вся область тактически необходимая для победы, находится на базе противника – это бараки, это трон. Приближения к этой области теоретически увеличивает шанс вашей победы. Часто мы видим игры, без экшена, это не значит, что его нет. Чистая китайская дота, это яркий пример территориальной войны, где каждая пядь карты приносит экономический доход. И весь экшен Китая направлен, на захват и контроль территорий.

Как в футболе, если твоя команда в игре дольше контролирует мяч, значит, она может создать больше голевых моментов, значит, у твоей команды будет больше попыток,

больше времени, больше ударов в створ ворот. Мы можем с вами найти аналогии с любым, что происходит, главное это правильно связать и представить.

### Простой конус

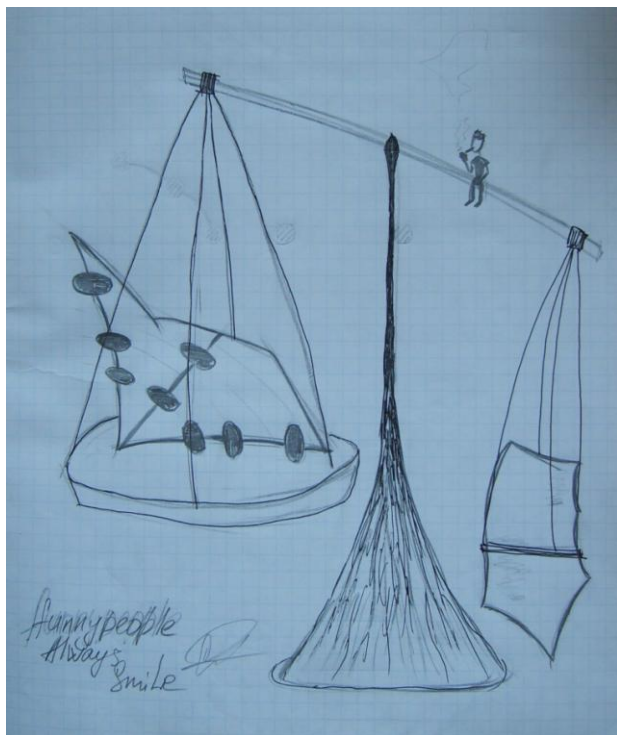


Наверное, никто не задумывался, но карта напоминает конус. Да, карта – это конус, сужающаяся фигура. Область, где ты, чем больше смог отжать вышек, чем больше поджал линии к базе врага, тем меньше ты тратишь времени на перемещения между линиями. Следовательно, если у противника остались голые бараки, то перемещаться между его бараками ты сможешь быстрее, потому что дистанция будет минимальной. Как видно из рисунка, расстояние между линиями сужается, приводя всё к одной точке, к трону.

Когда стоит вышка, она сдерживает натиск крипов на определённом рубеже, за который они не заходят, когда пропадают 2 рубежа: первая вышка, вторая вышка - крипы могут вплотную подходить к третьей, что заставляет вас кидать силы для отпущивания линии. Т.е. сделать какой-то мув, когда вас поджимают крипы, будь то заход во вражеский лес в смоуке, или там защита рошана, становится невозможным, т.к. вы теряете 5-10 пачек крипов. Ко всему этому противник видит расклад, ваше перемещение становится читаемо. *“Он видит на карте пустые линии и начинает действовать аккуратно”*

В доте существует дисбаланс линий, если у вас стоит первая вышка, то к ней максимум доходит 4-8 крипов. Если у вас первая вышка сломана, но целым остаётся второй рубеж, то к нему дойдёт уже от 5 до 20 крипов, создавая определённый дискомфорт, и требующее перемещение в эту область фармилы. Если у вас осталась только третья вышка, а за ней бараки, то в таком случае к этой вышке могут прийти не только 3-5 пачек крипов, но ещё и пару осадных орудий. Чем длиннее путь движения крипов, тем больше увеличивается их количество, при подходе к этому рубежу. *“Дистанция перемещения увеличивается, количество крипов возрастает”*.

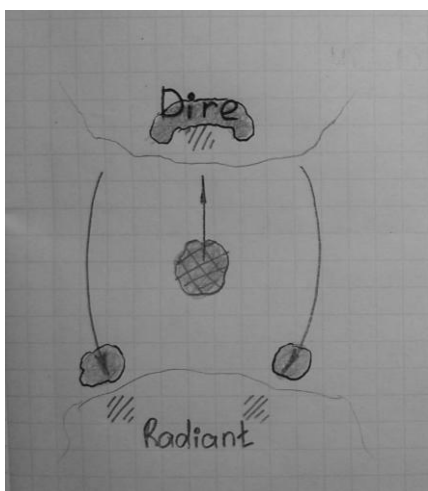
### Принцип зеркала



Карта в доте внушительных размеров, если взять во внимание тот факт что для поддержания равновесия, каждой из команд необходимо контролировать подходы к трём линиям, то можно прийти к выводу о зеркальности действий. Т.е. когда противник хочет сделать действие в одной части карты, на одной из линий, ты можешь сделать равноценное действие в другой противоположной её части. Принцип зеркала очень стабилен, потому как силы, кинутые противником на одну из ваших линий, могут быть подавлены вашими силами в другой части карты. Т.е. на карте вы можете не пересекаться с командой противника, делая зеркальные действия. Главное в этом принципе использовать одинаковое количество героев. Принцип зеркальности может быть использован, когда вы чувствуете себя

слабее, вам сложно защищать ваши строения. Этот принцип даёт вам возможность не встречаться с врагом, перемещая концентрацию своих сил в противоположную часть карты. Т.к. всё будет зеркально, т.е. площадь территории вашего фарма будет равна площади территории фарма противника, то вы сможете оторваться по золоту и опыту, только за счёт эффективного использования этой территории.

Если у вас появился значительный перевес в игре. Т.е. четверо ваших героев равноценны по силе с пятью вражескими героями, вы можете применить принцип зеркальности сил. Сбалансировать положение сил на карте и остаток сил пустить в свободный фарм. Эта дополнительная сила может дать постепенно наращивать ваше преимущество в игре. Добывании дополнительного золота и опыта. Эти силы могут быть использованы вами, для постоянного пуша пустой линии, для отталкивания линий к вышкам врага. Используя этот принцип, вы можете растягивать силы противника по трём линиям, лишая их возможности собраться вместе. Делая драки тогда, когда вы этого захотите. Это лучше всего использовать, когда вы не хотите драться лоб в лоб, когда вы можете делать больше, не навязывая драки. Противник не сможет собраться вместе, до тех пор, пока не оттолкнёт линии, в противном случае у него есть риск потерять строения.



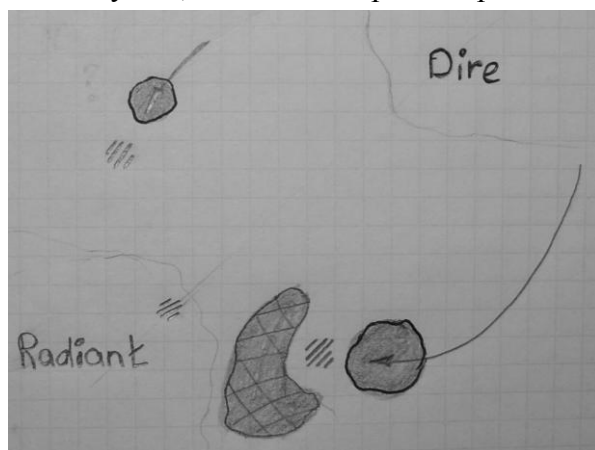
Если же противник, собравшись вместе, пытается зайти на ваши бараки по центральной линии. А в это время у него поджаты две других боковых линии, то чем дольше вы будете его сдерживать, тем больше пользы может принести сплит-пуш герой, он может накалять обстановку на базе противника, что заставит противника часть сил стянуть на защиту. Противник останется в меньшинстве и уже не так будет силен как раньше. Используя появившийся у вас момент, можно попытаться перевернуть игру.

Если противник не будет отталкивать линии в вашу сторону, то это ему грозит серьёзным денежным недостатком, ваши графики по золоту будут уверенно идти вверх. Максимум по золоту противник может получать кидая свои силы на на фарм трёх линий, плюс силы на фарм леса.

Если вы сможете кинуть часть своих сил на защиту вышки, от 5-х героев противника, и часть на фарм линий, то чем дольше противник будет ломать вам вышку, тем больше золота могут заработать на других линиях ваши союзники, и тем быстрее вы нарастите преимущество. Принцип зеркальности напрямую зависит от мобильности героев, т.е. от их способности перемещаться в нужную часть карты, за минимальный промежуток времени.

Если вы находитесь в защите, кидая 4 героя на сдерживания давления противника и 1 героя на зеркальный фарм свободной линии, то в случае возникновения замеса, ваш сплит-пуш герой способен переместиться к вам за 3 секунды, делая телепорт на строение.

Если же вы наоборот пушите 4 в 1, используя мобильного сплит-пушера, которого сложно забрать на одной из линий, задачей которого будет постоянно толкать линию вперёд. Четверо ваших, объединившихся в звено героев, постоянно поджимать другую линию, в таком случае, очень важно оценивать время, за которое этот сплит-пуш герой сможет к вам переместиться. Т.к. вы отошли от своих строений, то время перемещения вашего союзника будет зависеть от его мобильности,



от слотов которые он собрал на скорость перемещения, от вкаченных им скилов. Может быть в звене есть герой, который может быстро переместить его к себе, уже в момент драки, в любом случае, если сплит-пуш герой не будет обладать мобильностью, то неожиданно для противника он точно не появится, вам нужно будет отходить, ждать его, и лишь затем что-то навязывать, в любом другом случае, их будет 5, а вас 4, и именно поэтому ваши шансы будут меньше, плюс ко всему вы будете находиться в невыгодной для вас позиции, т.к. отступить без потерь будет сложно, потому что в звене есть слабые места, замедляющие перемещение всей команды. *Любую дистанцию на карте, сплит-пуш герой покрывает своей мобильностью, скилами - заточенными под это, специально собранными артефактами.*

Если вы улавливаете суть зеркальной теории, то вы можете её применять с любыми другими героями, вопрос только в эффективности. Мы привыкли видеть героев, специально заточенных под это, конечно такими героями сплит-пуш получается проще. Герои сплит-пушеры имеют набор заклинаний, помогающих им быстро уничтожать строения, защищающие бараки противника. Такие герои, меньше всех испытывают неудобства в фарме, т.к. могут быстро переместиться в самую удобную часть карты, где риск взятия крипа будет минимальным. Пики с набором таких героев напоминают игру в догонялки, поймай меня, если сможешь.

Герой сплит-пушер может полностью контролировать свою линию, его сложно прогнать, он может без вреда для себя находиться на этой линии долгое время, этот герой выжидает удобного момента, выжидает сигнала от союзника, выжидает навязывания драки. Он попытается сделать фальшивый мув, он будет ждать, когда силы, сдерживающие его давление, исчезнут. Именно тогда он начнёт делать своё черное дело. Для команды такой герой имеет большую ценность, каждая снесённая им вышка приближает команду к победе. А если противник не может отогнать сплит-пуш героя, не может его остановить, то такой герой будет оказывать постоянно усиливающееся давление, т.к. с каждой минутой он будет становиться сильнее.

Зеркальность делает игру стабильной, более тактической, более логичной. Но всё равно это приведёт к одному, кто-то выиграет, а кто-то проиграет. Вопрос времени, а как ты это время будешь использовать, решать тебе.

Если ты часто теряешься на карте, не знаешь что тебе делать, начинаешь винить во всём капитана, который тебе дал слабого героя, не унывай, просто запомни - *слабых героев не существует*, если ты не видишь выход - сплитуй. Даже когда это невозможно, просто заходи за спину противникам и сплитуй, отвлекай их внимание. И будет совершенно не важно, на каком герое и с какими артефактами. Просто сплитуй.

Если капнуть глубже, то не всегда зеркальная теория будет выгодна. Бывает, когда у вас может не пойти игра, вы сделаете пару ошибок, сплитовать будет сложно. Бывает, враг набирает героев, против которых сплитовать рискованно и не эффективно. Это герои способные быстро отталкивать линии. Герои, подобранные для убийства сплит-пушера. В таком случае, вы будете держаться своей части карты, изредка подходя к вышке противника.

Самое главное в этой теории, что ты дерешься там, где тебе нужно, и когда тебе нужно. Т.е. противник играет под твою диктовку, ты ему навязываешь свои правила. Противник об этом даже не будет догадываться, он не сможет понять, что момент для атаки, который у него появился, выгоден для вас, он не сможет догадаться о том, что вам выгодна эта драка. Он будет видеть лишь возможность, которую можно реализовать, но он не будет понимать, что эту возможность дал вам противник специально, к такому муву противник уже подготовлен, ваша атака будет ожидаемой, она будет читаемой.

Усилить свой потенциал можно взяв несколько сплит-пуш героев, которые будут не выпускать противника с линий, постоянно заставляя их отталкивать очередную пачку крипов.

Представьте устойчивый предмет, пусть это будет стол с четырьмя ножками. Враг взял устойчивый предмет, его пик это стол, т.е. набор героев усиливающих друг друга. Поодиночке, такие герои не имеют особого веса. Их вес заключается в дополнении друг друга, они сильны только в связке. Лучший исход для врага в таком случае будет навязывать драки 5 на 5, в которых он будет комфортно себя чувствовать. В таких драках враг будет знать, что делать, получив определённый лвл, собрав нужные слоты, враг будет давить вас, он будет заходить на вышки, затягивать петлю на вашей шее, стягивая вас у своей базы. Единственным верным решением будет лишить его систему устойчивости:

- 1)взять героев, способных быстро толкать линии;
- 2)взять сильного инициатора способного начать замес и сделать выгодным для вас размен;
- 3)взять связку суппортов, которые смогут сдерживать давление на башни, тем самым оттягивая драки 5 на 5, оттягивая заход на ваши бараки, выигрывая время для сплит-пушера, увеличивая количество его слотов, увеличивая ваши шансы на победу.
- 4)взять героев способных делать размены 2 в 3, 1 в 2. Такие герои ломают движение противника на пути к вышке, разменявшись, противник вынужден будет отойти. Т.к. его пуш с оставшимися героями будет не эффективен, такой мув будет не оправданным.

Враг может перемещаться в пятером по карте, да он будет силён, да его будет сложно разбить, но в это время будут свободны две другие линии, на которых можно что-то придумать. Которые можно сплитовать. Применив зеркальную теорию, вы сможете держаться на плаву и главное, делать замесы там, где это для вас будет выгодно.

*По-другому, движение возникающее на карте можно представить весами, где на каждый груз найдётся противовес. Меняя вес линий, вы можете долгое время сдерживать натиск противника. Зеркальная теория применима к любым стратегиям, к любым уровням игры, начиная от паба и заканчивая кланваром.*

## Роуминг



Я живу по закону стаи,  
И каждое утро оскал я встречаю.  
Сырою травой я себя укрываю,  
Под тихой луной, судьбе вопреки,  
Скажи почему, не по-людски?  
Скажи почему, ты так скалишь клыки,  
Готовый, тот час, перерезать мне глотку,  
Я вижу, глаза твои залиты кровью.  
Ты демон, который сорвался с цепи.  
Скажи почему, не по-людски?

Прошу, не томи меня тихой надеждой,  
Ты просто скажи, не будет так прежде.  
Не будет той злости, ни страха, ни боли,  
Скажи, что теперь я, вечно свободный.

Скажи: “Ты отпускаешь меня навсегда?”  
Скажи, что ты сможешь вернуть мне года!  
Скажи, что вернёшь по праву моё,  
И я окажусь далеко, далеко.

Я буду там, где нет счёта созвездьям,  
Я буду там, где теряется ветер.  
Я буду там, несмотря ни на что,  
И это всё по праву моё!  
fuNNypeople 15.08.2013

**Полезьа в игре может быть разная.** Кто-то думает, что польза - это покупка куры, кто-то заходит дальше и покупает варды. Кто-то считает свои килы, и чем больше он их сделал, тем круче он сыграл. Понятие пользы в игре у всех разное. Бывают моменты, когда лучше бы игрок постоял на базе, лучше бы он вообще не играл. Польза напрямую зависит от эффективности, от реализации. Польза это то, что ты делаешь в игре, это вклад, который ты вносишь в общую копилку. Допустим, я сыграл на суппорте, мой вклад следующий:

- 1) обзор важных мест на карте
- 2) тайминги отката скилов, тайминги ключевых моментов
- 3) информация о противнике
- 4) всякого рода инициация и поддержка

Это тот минимум, который я могу делать в игре. Польза от этого будет настолько большой, насколько это действие было важно для команды. Т.е. вард предупредивший команду о надвигающейся опасности, вард давший время выбрать позиции и подготовится к драке, вард спаливший расположение врага - будет полезен команде. Если же мы возьмём вард, поставленный в лесу, где за 6 минут ничего не происходило. Польза от такого варда будет минимальной.

**Я могу вносить пользу фармя линию,** собирая артефакты, усиливая себя. Могу постоянно аккуратно стоять на линии, не заходя за определённую область, я могу находиться в засаде, я буду выжидать, много времени буду тратить попусту, бегая с одной части карты в другую. Но всего за один замес, своим действием я могу перевернуть ход встречи, я могу сделать действие, которое приведёт команду к победе, я внесу пользу, реализовав свои артефакты и заклинания. Потому что всё это время я увеличивал свою эффективность, собирая нужные слоты, увеличивая свои шансы сделать нужное мне действие, я усиливал себя всё это время. Кто-то может вносить не реально много урона, тем самым быстро убивать вражеские цели. Максимальная польза от этого будет тогда, когда ему дадут это сделать, когда ему никто не сможет помешать делать своё дело, выполнять свою роль, именно поэтому всё время он будет направлять на усиление себя, на увеличения вероятности нужного для себя исхода, увеличение своей эффективности, своего КПД.

Можно всю игру что-то фармить, собирать артефакт за артефактом. А потом ты увидишь надпись, вам снесли трон. Ты будешь в недоумении, что случилось, как это произошло. Ты же фармил 70 минут, ты собрал всё что хотел, а твои тиммейты проиграли, они слили выигранную игру. Дело в том, что ты должен задать себе несколько вопросов: Что ты сделал для того чтобы приблизить свою команду к победе? Связывал ли ты свои действия с действиями тиммейтов? Что ты делал в игре кроме фарма?

И всё сразу станет ясно. Не составляет особого труда играть героями, практически независимыми от действия тиммейтов, герои способные в соло делать что-то важное для команды. Эффективность таких героев практически не увеличивается при включении в связку суппорта, т.е. союзник не усиливает твою пользу, а если и усиливает, то незначительно.

**Вся сложность заключается в связках,** когда несколько героев сильно зависимы друг от друга, когда польза, вносимая по отдельности этими героями не способна приблизить команду к победе. Тогда лучшим исходом будет усиление друг друга, т.е. игра в связке. Эта связка может сделать в разы больше вместе, чем по отдельности. Их эффективность будет зависеть от слаженности действий. Сложность же будет заключаться в воплощении идеи на игру. Исходя из выше сказанного, проще взять независимых друг от друга героев. И усилив слотами самих себя, выиграть игру правой кнопкой мыши. Куда сложнее направлять твои действия на усиление тиммейта, создавать ему условия, т.е. все действия направлять не на развитие себя, а на вливание себя в тиммейта, реализация себя через тиммейта. Такая модель принесёт намного больше пользы. *“Потому что*

*поддерживать развитие одного действия намного эффективнее, чем создание двух разных действий без поддержки”*

\*\*\*

Не знаю, как объяснить, но **я привык плыть против течения**. Каждый день таких тренировок закалял меня изнутри. Пытаясь улучшить свою игру, я кидался в крайности. Я шёл против простых, понятных всем законов доты. Пытался решать не укладывающиеся в голову модели, пытался играть иначе. Я заметил, что с каждой решенной проблемой меня меньше начинает что-то волновать, задевать, я становился сильнее. Первый раз, когда мне говорили в лицо обидную вещь, меня это задевало, выбивало из колеи. У меня было плохое самочувствие, настроение, физическое состояние. Когда я находил силы решить проблему, обидное ранее переставало меня волновать.

**Этот далеко не изученный мною стиль игры – роуминг**. Отточил во мне яркий психологический стержень. Я привык, к издевательствам, разным насмешкам, прочему пустому бреду. Люди видят, что ты играешь не так, как они привыкли. Они начинают над тобой издеваться. И это самый важный момент, покажу ли я им свою слабость. Они будут ждать моей реакции на их слова. Зацепит ли это меня? Насколько я психически стабилен? Смогу ли я справиться с постоянным давлением? Эту тактику я применяю в играх. Мне на руку, когда противник пытается свои действия направлять на постоянное давление, я становлюсь только сильнее. Я начинаю видеть моменты и не прекращаю действовать.

С профессиональными игроками играть для меня сложно. Авторитет игрока Star серии давит меня, это можно сравнить со следующим: *“Ты делаешь действие, не дав ему завершиться, пытаешься сделать ещё одно, но энергия от первого незаконченного действия осталась и эта сила сопротивления, между незаконченным действием и другим начатым и является проблемой. Сталкиваются два направления, два потока мышления, которые лишают меня устойчивости”*.

Можно представить так: *“ Вы быстро бежите, в какой-то момент вам нужно изменить направление, повернуть на 180 градусов. Вот эта остаточная сила, о которой я говорю. В нашем мышлении и в моменте принятия действий, все работает по такой же схеме”*. У меня ещё остались в подсознании области, которые обрывают мои действия, как будто кто-то говорит мне: *”Давай, покажи себя этому игроку. Покажи что умеешь, затащи игру”*. Для меня такой игрок очень важен. Я начинаю подстраиваться под него, пытаюсь показать какой я сильный и умелый. Я хочу, чтобы он взял меня в команду, но у меня ничего не получается. Я пытаюсь построить себя в его глазах, пытаюсь подойти с этого бока, потом с другого. Кручусь, верчусь, делаю вещи, которые с обычными игроками я бы не стал делать. Я играю не в свою игру. В голове туман, у меня нет переменных, за которые я мог бы ухватиться, почувствовать уверенность в игровом моменте.

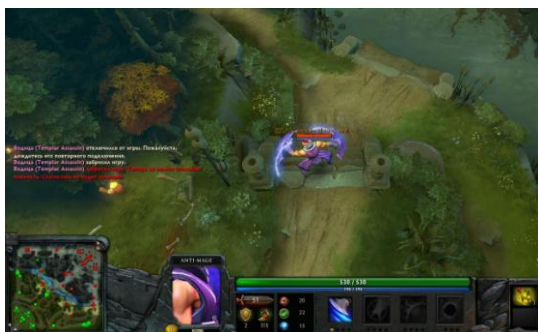
**Моя игра – это понятная мне дота**, дота в которой я четко представляю, что должен делать. А играя под этого игрока, я боюсь ошибиться. Я начинаю волноваться за то, как он отреагирует на мои действия. В голове мелькают противоречащие мысли, каждая из которых начинается, не давая завершиться предыдущей. Возникает, своего рода, паника. Я начинаю сомневаться в себе, в том, что я делаю. Это выбивает из колеи. Это делает меня зависимым, вносит в игру одну крайне непредсказуемую переменную – игрока стар серии, его мнение, которое для меня очень важно.

Было время, когда я до глубокой ночи смотрел стримы. Тогда в университете я проходил философию. Я задал преподавателю такой вопрос: "Что есть правильно?". Она ответила просто: "Правильно – это то, что ты сам для себя выбираешь". Я много думал над этими словами и решил в доте найти своё, найти то, что мне на самом деле хотелось. Я решил открыть для себя новую игру, в которой я буду делать то, что мне нравится. Мне был интересен роуминг. Игра этим стилем была крайне нестабильна, ведь на первом месте стоял не фарм. На первом месте стояло дополнение союзных героев, я должен был все действия направлять на закрытия дыр в игре, сглаживать неровности. Деньги я мог получать только в том случае, если я сделаю удачный ганг или союзник даст мне пару минут пофармить его линию. С этого момента все игры я роумил. Я брал себе дефолтного суппорта и перемещался по карте. Я научился видеть слабые точки противника, анализировать свои действия на карте, анализировать свою силу и актуальность. Но мне этого показалось мало, однажды я сказал себе: "Я возьму героя, не предназначенного для суппортинга, такого героя, которым это делать в разы сложнее". С этого дня всё началось, у меня исчезли рамки, я брал всё что хотел, я роумил на любом герое. И каждая игра мне доставляла кучу удовольствия, тогда я не мог предположить, что мне это настолько понравится. Я снял в себе границы, которые мне говорили суппорту это делать можно, а вот саппу нельзя. Я понял, что в игре я могу делать абсолютно всё, что хочу и неважно на каком герое. Это был мой свободный выбор. Роумя на саппу, я сравнивал полезность от действий и делал некоторые выводы. Лучшими роуминг героями для меня стали: Antimage, Potm, DrowRanger, Troll. Именно об этом свободном стиле и пойдёт речь.

Роуминг можно представить постоянным перемещением по карте. Суть роуминга предельно проста: ты постоянно находишься в движении, ты не задерживаешься на линиях, перемещаешься по слепым зонам, создавая напряжение на карте. Сам роуминг – это движение навстречу новым приключениям, именно такой стиль игры мне больше всего нравится. Когда я роумил, у меня возникало непонятное чувство, с которым играть становилось в разы интересней. Как будто меня подхватывало бурное течение и с дикой силой несло вперёд. Мне оставалось лишь натянуть паруса и мчаться навстречу неизвестному.

### **Роумящий Антимаг.**

Представьте себе следующее: вы решили сыграть паб, все линии заняты, остался только лес. Вы думаете, что выбора нет, но это не так. Возьмите роумящего антимага. За один этот паб вы получите столько эмоций, сколько вы никогда бы не получили играя в миде или другими известными вам способами. Уже на первых минутах игры, ваши союзники не лестно выражаются в ваш адрес, на это смело можно закрывать глаза. Бывает следующее: ваш союзник пишет, что вы слабый, он хочет, чтобы вы ушли с его линии, потому что якобы вы ему мешаете, вы забираете у него ценный опыт, если вы не уходите,



он начинает портить игру команде, но это редкость. Бывает, он вам мстит, забирает ваш сапог или другой артефакт.

В чём же заключается суть такого стиля игры. Дело в том, что вы играете некую занозу в заднице, которая создаёт напряжение на карте, вы создаёте излишнюю ненужную агрессию. Вы способны на многое: перетягивать суппортов, разводите и заставляете за вами бегать. Убить вас сложно. На ранних минутах у вас нет

особого веса, в игру вы вносите сумбур и хаотичность. Игра начинает приобретать краски, когда вы получаете 6 лвл, покупаете какой-то минимум, с которым более-менее комфортно играть.

Давайте рассмотрим, что же можно делать в игре:

1)Опыт вы должны забирать у мидера. Сразу берёте банку. *У вас есть преимущество - блинк, по этому не составляет особого труда воровать с под носа руны у врага.*

2)Первое, что вы должны понять – нужно научиться обращать внимания на себя, чтобы мидер отвлекался на вас, бегал за вами, отходил от крипов. Нужно чтобы он как можно чаще отвлекался на вас: он будет стараться бить вас, пропускать крипов, и главное ошибаться.

3)Игры бывают разные, обычно я подстраиваюсь под мидера, смотрю, как он действует, меняю шаблоны один за другим, меняю одни стандартные решения на другие.



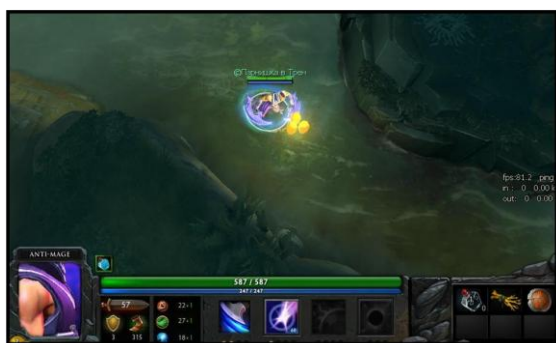
Что же можно делать :

1)Крутиться волчком. С некоторыми это срабатывает, он отвлекается на вас, делает удар, затем вы убегаете, потом нарочно снова подставляетесь, этим самым уводя его от крипов. В итоге по такой тактике, вы обеспечиваете своему мидеру фарм, себе одинаковый лвл с мидером противников.

2)Денать своих крипов. Замах у антимэга один из лучших, денай очень сильно работает на ранних лвлх, когда противник ещё не может вас сильно харасить, он отлично работает против героев ближнего боя, которым вы можете выдавать по паечке, в 70-80, сжигая манну.



Против героев с дальней атакой,



это не работает, эти действия не эффективны, вам сложно будет преодолеть дистанцию, размен окажется не выгодным, вы просядите по хп и будете бесполезны. Вся суть в том, чтобы дожидаться, когда его крипы умрут, подойти к нему за спину и начать его бить, он не будет с вами драться, т.к. ему не будет это выгодно.

Если вы сможете предугадать, когда одна из линий не будет использоваться, вы можете

сами там пофармить. Это бывает когда убивают в харде, когда ваш мидер ушёл гангать, когда ваш мидер ушёл за руной, когда вы видите, что этого крипа он точно не добьёт.

Нужно учиться реализовывать руны:

Для антимэга, эта руна руна очень полезная, в принципе для него все руны полезные. Подобрал руны, вы оцениваете свои шансы взятия фрага *"оцениваете свою пользу дальнейшей реализации этой руны, смотрите на позиции противников и действуете"*.

Я прочекал что в лесу у них обитает фурион.



Я не смог его убить, но я лишил его всей манны, я лишил его возможности эффективно фармить лес, плюс стянул ему на помощь вражеского суппорта. Который мог в это время погонять моего союзника или сделать отвод. Я зафармил 2 трента и крипа с маленького спауна. Т.к. лешрак немного просел по хп и манне, я пыпался его поджечь на топе, плюс к этому подключился хардлайнер. Лёгкий фраг для меня.



У меня появился сапог. Это означает одно, паровоз завёлся. Мне, несомненно, повезло. Очень круто, когда на линиях готовы тебе помочь, лучше всего помогают герои с замедлениями, станами. Герои, под которых можно блинкануться и нарезать. У ама не самый большой мув спид, поэтому я ложу транквилы *"есть ещё одна весома причина - с транквил вы можете быстро пополнить запас здоровья, и вам не придётся бегать на базу"*. Если учесть то, что в замесе я обычно бью убегающего, т.е. я играю в роли догоняющего, это неплохой артефакт. Одна из сборок следующая: Затем идёт урна, стики, вг, владимир.



с собранной урной на 6 лвле, я imba, бегающая по карте.



Дело в том, что если я ушёл от фокуса, то полный запас здоровья, я смогу восстановить за 4-9 секунд, за счёт стиков, урны. Я могу, сразу вернуться в бой, я могу разводиться противников, могу за счёт ульта сделать быстрый

минус, за вражескую смерть мне дадут 2 заряда урны, которые я могу повесить на врага, плюс ко всему около 150 дополнительного урона. Конечно, зарядов урны не будет, если я буду находиться в спокойных частях карты. Последующие минуты игры с 10-30 я должен помогать убивать или сплитовать. Положив *vanguard*, для суппортов я становлюсь очень неприятным героем, т.к. *carry* обычно не вступают в драки и находятся на линиях фарма, я же могу ловить на перемещениях суппортов и подрезать их, создавать дополнительную агрессию. В результате, *carry* будет вынужден помочь своему союзнику. И по игре вражеский *carry* будет заниматься бессмысленными погонями за мной, т.к. я изначально не фармлю, вся моя польза заключается в делание того, что сейчас нужно команде. Я могу купить гем, и полностью лишить вижена противника, могу мешать стакать эншентов, могу переводить агрессию в замесе с союзника на себя. Могу убить куру и т.д. На карте в целом можно делать что угодно, и всё это будет приносить пользу. Актуальность ульты антимага, с каждой минутой только растёт, он отлично может минусануть вражеского мага в середине замеса.

Я много всего комбинировал, проверял, я понял одно, на антимаге, вы можете стать недостающим звеном в вашей команде. Собрав барабаны, меку, форс стаф, медальку. На эти артефакты можно найти деньги даже на 20 минуте. Конечно, не все игры бывают такими удачными, всё зависит от старта, от первых 10 минут. Но я с каждым разом замечаю, что начинаю больше пользы приносить команде, и делать то, о чем раньше даже и не думал.

***Во всём есть логика, нужно только её найти.***

Каждая игра начинается с закупа, он у меня простой: банка за 600, которая занимает ровно 1 слот. За эту банку я получил много критики в свой адрес. Игрокам в пабе не нравился мой закуп, а когда они видели, как я на антимаге писал: "roam", шёл в mid. В мой адрес сразу летела куча мусора. Игроки высказывали всё, что обо мне думают, причём некоторые специально писали в общий чат, чтобы наперёд оправдаться за уже слитую игру: "Antimage with bottle?", "fucking noob!", "What are you doing man?". Если я попадался с русскими игроками, то они почти всегда писали: "Уйди с линии, ты забираешь мой опыт".

Кто-то был недоволен, что я постоянно подбирал руны. В общем, самым верным решением было заблокировать чат в игре. Игра в таком случае становилась спокойней. Меня никто не дёргал, люди видели, что я никак не реагирую на их гнев. Им оставалось лишь одно – подстроиться под мою игру. Игроки послабее взрывались ещё до выхода крипов, выходили с игры. Много людей меня репортили. Но почему-то, я всё равно продолжал так играть.

***Игра становилась интересней***, когда мидер меня понимал. В 99% случаев с банкой я играл через mid. Т.к. mid - это точка карты наиболее близко расположенная к рунам. Первой задачей, которую я себе ставил, было внесение хаотичности в действия противника, снижение его концентрации и разделение его внимания. В таком случае, мне удавалось сделать плохой старт вражескому мидеру. Он практически не добивал крипов, а мой тиммейт, в свою очередь, чувствовал себя увереннее, чем раньше. Если мой союзник понимал, что я делаю, он усиливал мои действия в разы, поддерживая в сложных ситуациях. Такая игра приносила свои плоды. Уровень моего союзника был одинаковый с вражеским мидером. В то же время, я постоянно получал опыт с этой линии. Скорее всего хороший денай своих крипов плюс перевод внимания на себя, лишал противника какой-то части опыта.

***В миде я постоянно харасил противника.*** Само лучше получалось это делать на range герое с купленным venom orb'ом. Для многих это был необычный билд, мало кто пользуется этим артефактом на суппорте. Но к моему стилю игры – это подходило очень круто. Попробовав пару раз, я понял, что лучше всего это работало на Potme, Wind Runner. У этих героев большая дистанция атаки, хорошая анимация замаха, плюс ко всему можно было быстро уйти от фокуса, используя прыжок или быстрый бег. Мобильность этих героев помогала мне избежать ряда ошибок. Бывало, что я просто впитывал урон, размениваясь 30-50 секунд ударами с вражеским героем, а затем просто уходил на базу, лечиться.

***Вскоре я понял, мои действия неэффективны,*** любой мидер играет через банку и ему не составляет труда постоянно её абюзить. А я не могу постоянно безнаказанно харасить, я должен выбирать момент, когда на меня не будут переключаться вражеские крипы, когда он не сможет дать мне тычку в ответ, поэтому лучше всего не ставить целью постоянно его бить. Когда появляется момент, нужно изредка его протычковывать, оставляя 2/3 от жизней. На потме для роам игры намного больше возможностей. Уже на втором лвле этот герой может создавать дикое давление в миде. Я могу находиться в невидимой для врага зоне и оттуда покидывать стрелы. Не факт что я попаду, но противник будет постоянно отвлекаться на предполагаемую область и пытаться не пропустить очередную стрелу. Очень часто противник видит, что ему нечего ловить в миде. Он стягивает к себе суппорта, который якобы будет помогать ему стоять на линии. На самом деле эти перетяжки ослабляют вражескую триплу и мой хардлайнер может забирать с линии дополнительную экспу с меньшим риском.

***Если игра с первых минут не задаётся,*** то я обычно занимаюсь контролем рун. А если мне везёт, то я пытаюсь как можно быстрее реализовать полученный бонус. Одной из важных составляющих роуминга являются удачные ганги. А если ваша команда не хочет драться и просто пассивно фармит карту, то игра начнёт идти для вас плохо. Существует тонкая грань, примерно на 10-15 минуте игры. Если ты сможешь сделать несколько убийств, то это обеспечит тебе необходимые слоты. Минимум, который нужен.

***Самое важное в роуминге – создать момент, раскатать линию.*** Показать слабое место в системе врага и надавить, что есть силы. Вот этим я обычно и занимаюсь с 10 минуты. Я развязываю драки, я делаю действия, которые стягивают противника в выгодные для меня области. Я ожидаю сражения, поэтому у меня есть дополнительное время подготовиться к нему. Когда противник стягивается, я уже готов к драке. За счёт моих слотов и позиции, превосходства в мобильности, у меня есть все шансы на хороший исход. Один, два фрага в такой ситуации, дадут мне больше, чем пятиминутный фарм леса.

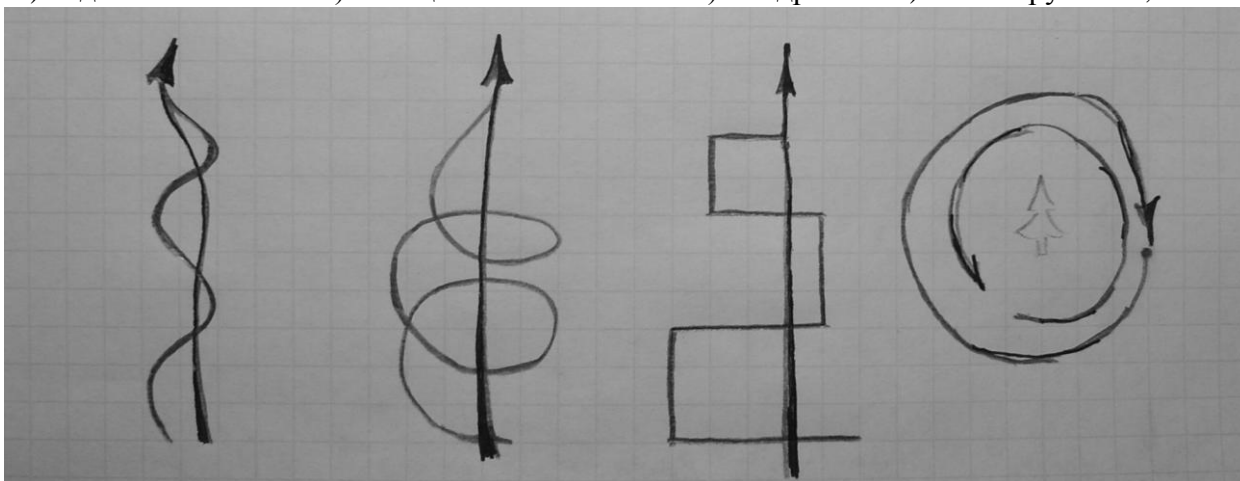
***Что Potme, что Drow, что Antimage принцип один и тот же, но подходы совершенно разные.*** Выбор позиции, эффективность применения сил. На этих героях, можно отточить в себе яркое представление того, что ты можешь делать для команды. Какая позиция принесёт наибольшую пользу, а какая будет неэффективна. Вся игра сводится к тому, чтобы заставить противника ошибиться. Заставить его драться в невыгодных условиях, вынудить его сделать необдуманный шаг. Такие мобильные герои как: qop, weaver, potm – короли 10-20 минуты. Т.к. могут быстрее других героев находить слабые места противника.

***Ошибка – это, когда враг теряет позицию,*** когда враг начинает делать необдуманные вещи, когда у него остаётся мало времени на принятие решения. В пабе

работает такая схема: максимальное развитие способностей одного героя. Этот герой получает overlvl, он способен без чьей либо помощи забирать слабые цели врага. Такой герой способен подавить действие в зачатке. Т.е. мы примерно знаем, что противник будет пушить впятером. Так вот этот герой способен перехватить врага на подходе к своим, навязать драку в не удобном месте. И самое важное, растянуть силы врага на карте. Ликвидация действия в зачетке, вот что делают мобильные герои. Они отрезают возможности противнику создать действие, они заставляют врага резко менять планы, перестраивать игру. *Остановить бетонный каток можно, не дав водителю подойти и завести мотор, не дать ему возможность вставить ключ зажигания, не дать ему шанса повернуть его и нажать на педаль газа.*

Для такой игры идеально подходит Bounty Hunter с форсстафом. Раскидывающий метки на 15 минуте игры и подрезающий вражеских суппортов. Он акцентирует внимание на себе. Как будто говорит: "Я здесь, уделите внимание мне. Поиграйте со мной в догонялки". Противник будет покупать сентри, ловить ВН, а всё это время на другой части карты будет комфортно фармить его союзник. Bounty Hunter будет развлекать ребят. Лишая их возможности делать другие действия. Главное убедить противника, что прогнать ВН очень важно, что это первостепенная задача. Играя на ВН, есть ряд уловок. Которые помогут отвести внимание на себя.

1) Подмонсовывания 2) Танец пьяного ёжика 3) Квадрат 4) Бег вокруг ёлок;



***В роуминге очень важно уметь заострять внимание врага на себе.*** Усилить роуминг может пару героев, работающих в связке. Роуминг по сути – это отыгрывание времени у врага, т.е. своего рода развод, в котором врага вы заставляете делать неэффективные мувы. Мувы приносящие в разы меньше денег и опыта, мувы которые не идут врагу на пользу. Мой соло роуминг заканчивается на 15 минуте, т.к. герои противника уже будут иметь 6+ лвла к этому времени. Мои дальнейшие перемещения по вражеской половине будут рискованными. Нужен будет дополнительный обзор слепых зон. Вообще после 15 минуты бегать одному нет смысла. Т.к. эффективность фарма на гоам суппорте слабая. Это время лучше использовать на командные перемещения. Если бы я изначально играл в фарм, я бы положил определённые артефакты, увеличивающие мою скорость собирания золота.

***Фарм на роам героев не эффективен,*** это последнее, чем я должен заниматься в игре. Это действие я буду делать, если других вариантов не останется. Наиболее эффективнее будет реализовывать силу магических заклинаний. Бегать с союзниками в поисках приключений. Если же в игре вы испытываете трудности, то необходимо

находиться на карте в том месте, где наибольшая концентрация сил в вашей команде. Некоторые люди думают, что наличие определённых слотов выиграет за них игру. Это не так, какие бы ни были у тебя слоты, есть определённый момент в игре, который определяет дальнейшее развитие твоей команды, определяет то, насколько твои действия в дальнейшем будут эффективны. И за этот момент нужно драться. Бездействие может привести к безответным отдачам.

Слоты роуминг героя, как и большинства суппортов не требуют значительных денежных вливаний. Своего рода, конструктор из мелких деталей. Кто бы ни говорил, что стилишь плохо. Но именно для этой роли нужно уметь добивать, уметь сделать последний удар. Это ваш главный источник дохода.

*Роуминг интересное занятие, с одной стороны постоянные перемещения по карте, с другой возможность предугадать действия врага и подавить агрессию в зачатке. Ты можешь стать абюзой своей команде, беспомощным куском, лёгкой мишенью для врагов. Но с другой стороны, только так ты сможешь оценить пользу от своих действий в игре. Только побывав на дне, ты сможешь ощутить силу действий. Этим самым ты расширяешь границы своих возможностей.*

## Анализ сыгранных матчей



В раздумьях суть.  
А в ней немало,  
Того, о чём мечтаю я.  
Бездушным пеплом я растаю,  
В закате завтрашнего дня.

И в миг всё рушится порою,  
Мазайку снова не сложить.  
А мой корабль вновь ловит  
море,  
Он заставляет меня жить.

Просторы жизни велики,  
Их просто не схватить руками.  
Ты как и я, я как и ты,  
Мы рождены богами.  
05.08.2012 fuNNypeople

Когда я только начинал набирать обороты, в игре для меня всё казалось просто. Ты берёшь героя, активно играешь и выигрываешь. То, что я делал, хорошо работало в пабе, перенести эти действия в командную игру, было непростой задачей. Существовало два фактора, которые делали мою игру неэффективной.

Первым было построение игры. Командная игра строиться на совершенно другой модели. Тем более я играл на суппортах, я должен был играть под игроков, а не под себя. Я должен был играть в связке с другим суппортом. Но к этому я не привык, для меня это было скучно. Пока человек додумается, что я от него хочу, проходило много времени. Я пытался учить второго суппорта, объяснял ему мувы, но в конечном итоге он или посылал меня на все четыре стороны или просто уходил в другую команду. В пабе я привык раскачивать линию, унижать противников. Я играл на их ошибках. Если противник читал мои действия, если он не ошибался, у меня был в лучшем случае сапог. Я постоянно нападавал, и с каждым фейлом сил становилось меньше и меньше, а противник чувствовал себя всё сильнее и сильнее. Наступал такой момент, когда я отправлял своё маленькое войско в самое пекло и от него ничего не оставалось. Люди начинали злиться, им надоело так играть. Постоянные драки превращали игру в муть. Я не мог дать анализ своей игре. Потому что была гребанная туча действий, а я не умел разлаживать то, что делал. Мне необходима была помощь. Только ждать её было неоткуда. Я учился на своих ошибках.

Второй проблемой были сами люди. Их нестабильность и их мнения. Каждый думал по-своему. Если после игры мы начинали что-то обсуждать, то командный чат не утихал. Каждый пытался высказать своё мнение. Никто никого не слушал, каждый считал себя правым. В такой обстановке мы не анализировали, мы ругались между собой. У каждого были претензии к команде. Каждый цеплялся хоть за что-то. Но никто не видел своих ошибок. Никто не говорил, что вот тут я нафейлил, вот тут я это сделал неправильно. Это можно представить так: пятеро человек по кругу передают горячую картошку, каждый хочет перевести агрессию в другую сторону, постоянно передавая картошку другому. В итоге, после таких разборок я вообще не понимал, почему мы проиграли. Я скидывал это на то, что противник сильнее. Оправдывался плохой сыгранностью. Говорил себе: "Это не наш уровень, нам ещё нужно пару месяцев поиграть". Если же разговор обрывался на мне, я пытался рассказать о ближайших планах. Пытался сделать тренировки интересными. Но обычно меня никто не слушал. Мы расходились.

Новый игровой день был темнее предыдущего. Были разговоры типо: "Опять этот герой. Дай мне что-нибудь нормальное. У тебя слабый пик". Меня давили со всех сторон, день за днём, зажимая мою свободу. В конце недели у меня не было никаких мыслей в голове, вся моя аналитика складывалась с мнений людей о том, как всё плохо. Я не знал, как сделать лучше. К каждому человеку я искал подход. Я изошрёнными методами делал мега глобальные пики, которые всех устраивали. Но получалась какая-то каша. За недели упорных тренировок, игра превратилась в испытание на прочность. Я сравнивал наши игры в своём блоге, пытался отыскать ответ. Почему за месяц мы так и ничего не наработали. Я уже не чувствовал того стремления, для меня всё становилось безразличным. Я видел, как во мне угасала та искорка, которая всегда грела моё сердце. Просмотрев около 20-ти игровых дней, я пришёл к выводу, что я месяц топтался на одном месте. Я понял, что с игр я толком ничего не выносил. Я постоянно откладывал аналитику

в сторону. “Проиграли, ну ладно, завтра выиграем”. Да и не с кем было анализировать игру.

Моя команда не росла. Когда мы играли со слабыми противниками, на карте было блатовство: “Ой, я не туда пошёл. Ой, я умер. Тут я не поставил вард, черт с ним”. Никто серьёзно не воспринимал игры. Когда же противник был примерно на одном с нами уровне. В игре были постоянные качели. То в нашу сторону, то в сторону противника. Причём мне казалось, что в игре должна быть логика. А получалось следующее: “Врываемся. Гиро не прожимает бкб, дсу не хватило манны на стену. Один из суппортов завтыкал”. Наши действия были хаотичны и не укладывались в мою горячую голову. Нужно было найти способ, выносить с игры нужную мне информацию. Причём неважно выиграли мы или проиграли. Я начал капать анализ, создавать как можно больше понятных мне областей.

### ***Первым я проанализировал игру в трипл линии.***

Представьте такую вещь, вы играете трипла на триплу. Ваша задача проста, выиграть линию, которая идёт в изи с отличным фармиллой АМ'ом. По сути трипла будет выиграна, если количество денег и опыта у вас будет больше чем у противника. По другому, если вы лишите вражеского сагу возможности фармить, если вы сможете ему помешать это делать. Свои действия вы будете направлять на внесения существенной погрешности в экономику команды противника, а именно в количество денег и опыта, заработанное вражеским сагу героем на линии. Вы будете пытаться затруднить развитие вражеского кери, вам нужно найти эффективный способ облегчить себе игру. Отсюда вытекают следующие подходы:

1)Внесения дисбаланса в систему противника. Ловить противника на ошибке *“Загулявший суппорт, выгодная позиция. А теперь представьте что ваш противник не ошибается, он не подставляется, он пулит своего керри фласками, тот на ровне с вами фармит, как выйти из этой ситуации победителем, тут нужно менять подход, и все силы вкладывать в следующее, а именно навязывать противнику свою игру. Держать его в напряжении, постепенно расшатывая построенную им систему.*

2)Выматывание противника на линии. *“Сюда подходят герои с хорошим АОЕ. Живучий керри, трипл лайн вроде этого: weaver, kotl, wr - т.е. вы постоянно будете харасить с безопасной дистанции, тем самым увеличивая шанс ошибки противника, забирая инициативу в свои руки”*

3)100% комбо, проще говоря, комбо убивающее в 100% случаев: *“ 2 замедления + стан, 3 стана, замедление + стан + доп.урон, -броня, проклятие и т.д.”*

4)Погрешность. -Урон от бейна, съесть своего крипа от Lich'a и прочие заклинания, делающие погрешность в фарме вражеского кери.

Самое важное, трипла которую вы взяли, должна быть простой, понятной. Она должна на первый взгляд быть прямой, чем проще трипла, тем меньше сил вы будете тратить на то, чтобы подстроиться вашими героями под противника. Противник будет сам подстраиваться под вас. Играя под вас противник будет выжидать, он будет выдумывать как лучше подойти, чтобы разыграть действие с наибольшей пользой, а всё это затраты времени, которого порой так не хватает в игровых моментах.

### ***Далее попытался дать анализ продуктивности выбора героев.***

Я размышлял над тем, какой из подходов к игре эффективнее. А именно как нужно делать пик. Как подходить к выбору героев, сидя на капитанском месте.

На собственном опыте могу сказать, что мыслить можно только отталкиваясь от собственных представлений, убеждений, от собственных моделей, существующих в вашей голове. Также, если вы способны понимать, что вам говорят тиммейты, то проанализировав, сложить их мнение со своим. То, что ты не способен представить, или вообще не знаешь, как это работает, не лучший вариант для пика. Проще всего, когда всё

и без слов понятно. Хотя, с другой стороны, опытный противник сможет прочитать ваш пик, для него это будет, как открытая книга. Поэтому я расскажу о ряде уловок, которые помогают, можно так сказать, выиграть пик:

1) Отдать противнику всё, что он хочет. Т.е. ты будешь уверен на 200% , будешь уверен в том, что противник возьмёт тебе известную связку, если ты им дашь такую возможность. *“Т.е. если ты заведомо знаешь, через что играет противник, ты можешь подготовиться и придумать контр страту”*

2) Отталкиваться от личных особенностей игроков, в умении исполнять лучше всех отдельных героев. Мастер мишки, вивера, QOP'ы и т.д. *“В этой ситуации, вы по максимуму облегчите себе жизнь в плане стратегий. Т.к. будете отталкиваться от своих сильных сторон, и уже к ним добирать нужные в этой игре дизейблы и прочее.”*

3) Набрать героев, непонятных для противника, чтобы до конца противник не смог увидеть всей картины, а вся картина открывалась только на последней стадии пика. Т.е. своего самого ключевого персонажа, свой козырь нужно придержать на ласт пик. *“Это как в покере: противник уже открылся, а у тебя ещё есть последняя карта, которая может решить ситуацию в твою пользу ”*

4) На первых пиках взять героев, которыми возможно стабильно исполнять разные роли. Это вам даст гибкость в пике, уверенную адаптацию, т.к. вы сможете подстроиться своих героев под героев противника, продуктивно расставив линии, выбрать роли и позиции на карте. *“Допустим первые пики следующие: NAIX , ALH , WR . Все три героя могут находиться на разных ролях, от суппорта до хардлайнера. Т.к. вы уже будете видеть первые пики противника, во сможете выстроить для себя, комфортную игру.”* Нужно постоянно задавать сложные для себя вопросы, искать ответы на которые, будет в первое время затруднительно. Главное запустить процесс мышления, и в скором времени это сработает, в какой-то момент вас ударит в голову поток информации, вы что-то поймёте. Вопросы могут быть следующие:

В какую доту мы играем?(пуш, ганг, фарм)

На что мы будем делать ставку в игре? (жир, маг урон, физ урон, мобильность)

Чем нам может помешать противник?

Как мы расставим линии?

За счёт чего мы сможем набрать преимущество?

За счёт чего мы сможем наращивать преимущество?

Что нам делать в игре после 10 минуты?

Нужно запомнить одну вещь, дота вариативная игра, требующая определённого уровня понимания, чтобы дотянуться до определённого уровня, нужно научиться понимать простые вещи, нужно научиться, не усложнять себе жизнь. Размышления лишь добавляют переменные, закрывая простую истину пика. Нужно стараться максимально открыто и плоско оценивать свои шансы. Мы должны играть с преобладающими чувством игры, а не мыслями, порою должны действовать интуитивно. На мысли нужно время, т.е. нужно делать выводы, рассуждать, размышления приводят к увеличению времени реагирования. Лишь наши чувства, способны дать самую быструю реакцию, они дают тебе право просто идти вперёд и интуитивно делать, выигрывая время, улучшая твою игровую эффективность.

\*\*\*

*Описанное выше маленьким краем раскрывает механику игры. Но есть такое понятие как человеческий фактор. Я попытался описать чувства, эмоции, которые происходят с геймером в процессе игры. Описать то, что отбирает большую часть игрового внимания.*

В нашей с вами голове, идёт постоянный поток размышлений, воображений, мы всегда о чём-то думаем, что-то представляем. В игре наше внимание разделяется на несколько объектов и поэтому очень важно направлять своё внимание, на необходимые команде действия. Ускорять и расширять поток мыслей помогает концентрация. Чем

сильнее вы сконцентрированы на объекте, тем быстрее вы сможете принять правильное решение, но тем меньше вы будете воспринимать то, что происходит вокруг объекта.

*Неопытный фармила полностью концентрирует своё внимание на добивании крипов, это уносит с его головы контроль над картой, он в таком состоянии может фармить до бесконечности, поэтому ему очень важна помощь суппорта, а именно направление его внимания на нужные команде моменты, т.е. суппорт будет давать информацию о том, что сейчас происходит на карте и что мы будем делать дальше.*

Опытные игроки, умеют разделять своё внимание, делают они это следующим способом:

1) Доводят свои действия до автоматизма *"добивание крипов, вардинг, поход за руной, перемещении - т.е. эти действия не загружают временную память человека, у людей это доведено до автоматизма"*.

2) Точка отсчёта. *"Например 6 лвл, 15 минута, появление меки – ключевые моменты, после которых команда начинает что-то делать вместе."*

3) Между однообразными действиями, игрок просматривает лвл'а , смотрит на позиции противников на карте и т.д. .

Ваше внимание зависит от многих факторов, вы можете постараться исключить ненужные для вашего внимания моменты, что улучшит вашу игру, за счёт появления дополнительного времени.

### **Факторы внимания**

Я написал на листик всё, на что расходует моё внимание в игре. Самые существенные объекты, использующие большую часть мозговых и нервных ресурсов, я подчеркнул. У нас в голове идёт несколько потоков, на которые разделяется наша мозговая активность. Затраты времени на принятие решений, зависят от сложности поставленной задачи. На моё восприятие окружающей действительности влияет следующее:

\*Чувствую, выливаю эмоции

\*Слышу ушами

\*Вижу глазами

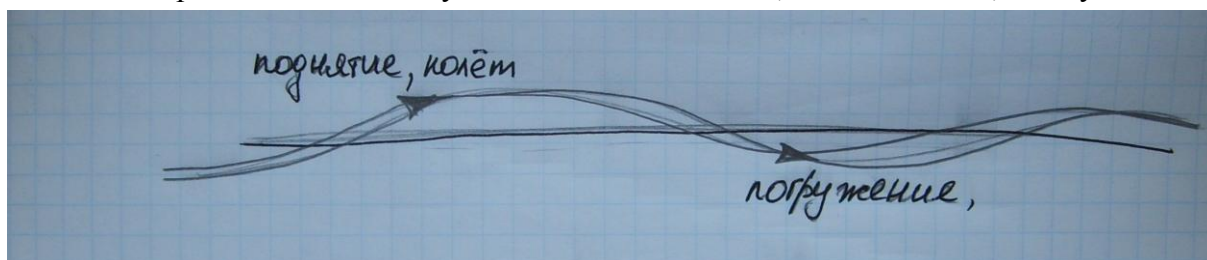
***Чтобы освободить своё внимание, я поочерёдно отключал каждый из пунктов.***

Первым я отключил эмоции. Это было непростой задачей. Оказывается, я играл на эмоциях. То серое, то черное, то бурое, то белое, то тёплое, то высокое. Отключив эмоции, я стал бездушным камнем, я смотрел на одни лишь факты. Я начал замечать закономерности, которые возникали в игре. Я больше внимания стал уделять нашим перемещениям по карте. Я смотрел на наши действия со стороны логики. Постоянно играя со слабыми командами, оказывается, я сам был слабым. У нас в голове существует такой принцип: "Если схема работает, зачем её менять?" Мы будем играть по старому, пока это будет актуально. Поэтому слабые команды не способны заставить тебя шевелиться, их давление на тебя будет не существенным, т.к. ты будешь твёрже. У нас в подсознании существует принцип эффективности. *Если в уличной драке вам придётся защищаться против 90 килограммовой туши. Вы не станете красиво бить ногами, вы не станете применять техничные приёмы с фильмов. Вы просто ударите что есть силы в самые незащищённые места врага. Вы ударите его ногой в пах, либо рукой в горло, либо пальцами в глаза, если ваша тактика провалится, вам останется лишь одно – бежать. Любой не сталкивающийся с этим человек, сделает так же. Если же вы матёрый хулиган. Вы будете наряду с этими приёмами знать ещё несколько. Но принцип останется тот же, в уличной драке всё развивается быстро. Никто не будет ждать, пока ты станешь в стойку. Пока ты разомнёшься. Тебя положат за первые 2-3 секунды.*

В доте то же самое. Вы будете действовать так, как будет эффективнее. И понять, насколько хороша ваша модель, можно будет только с командой вашего уровня.

Отключив эмоции, я начал видеть игру в других красках. Я стал замечать, как горят отдельные игроки моей команды. Как один кидает всю игру пустые разговоры, плачется, ноет, ему постоянно чего-то не хватает. Я начал видеть себя со стороны. Начал замечать свою игру, как оказалось, моя игра была однотипной. “Берём триплу в хард, нападаем на втором лвле, убиваем. Затем ещё нападаем, ещё нападаем, постоянно нападаем”. Отключив эмоции, я увидел новые возможности. В то время, я написал интересную статью об экономике в доте. Я смог увидеть логику в своих действиях. Действительно, выигрывая триплу противника, я давал дикий бонус команде по опыту и деньгам. Но я не видел других возможностей. Если противник мало ошибался, мне действительно было сложно выиграть линию. А если дела шли не очень на одной из соло линий, то моё стояние в харде, превращалось в маленький уровень суппортов. И лёгкую победу для противника.

Я стал обращать внимание на появление слотов у наших основных героев. Мы ждали бкб на верталёте и сразу навязывали драку. Ждали дагер на магнусе и начинали что-то делать. У нас появлялись отправные точки. Что-то стрикало в голове и я начинал действовать. Потихоньку я вытеснял эмоцию за эмоцией. Но я понял одно, игра не возможна без эмоций. Нельзя разделять целое, что есть в нас. Эмоции – это естественный процесс, который делает нас теми, кто мы есть. Нужно научиться направлять эмоции, заставлять их работать на тебя. Нужно плыть в их потоке, то поднимаясь, то опускаясь.



**Тот же самый принцип описывает отношения к хорошему и плохому.**

Следуя логике хорошее не возможно без плохого. Это целое не делимое явление. Чтобы лучше понять, представьте: вы катаетесь на велосипеде. Чтобы начать движение, вы должны поочерёдно работать ногами. Нажав одновременно на две педали, вы не сдвинетесь с места. Этот пример показывает, не стоит выделять только хорошее, не стоит всё внимание акцентировать на нём. Как хорошее, так и плохое – это целое неразделимое явление, существование одного невозможно без существования другого. Это явление будет постоянно чередоваться: плохое, хорошее, плохое, хорошее и т.д. А то, как ты будешь реагировать на происходящие циклы в твоей жизни, будет определять твоё развитие и твой дальнейший путь. Нужно научиться использовать силу течения. Силу потоков, которые существуют в тебе. Эмоции, чувства способны с дикой силой нести тебя. Не стоит лоб в лоб встречаться с потоком, нужно использовать силу этого потока и направлять её на нужные тебе действия.

**Следующим я отключил слух.**

Играя, я задумывался об эффективности, о действиях и поступках которые мы совершаем. Никому не секрет, что практически вся дота завязана на передвижениях, на разного рода, стратегиях и вытекающих из них действий.

Во время игры, мы с вами не только видим, что происходит на карте, мы слышим своих много разнообразных звуков. Кто-то любит играть пабчики с музыкой. Включает

то, что ему нравится, и таким способом, настраивается на игру. В этом случае, музыка является фоном, который сливается со всем, что происходит в игре, и уже через 3-5 минут человек не слышит её, человек не думает над смыслом произведения, музыка задаёт ритм его действиям. Некоторая музыка типа "транс" циклично сочетается с происходящим, заставляет человека чувствовать определённые эмоции сильнее, т.к. большая часть игры состоит в фарме, постоянном добивании крипов, то музыка стирает границы времени, и кажется, что всё идёт быстрее, исчезает напряжение в игре.

Я очень люблю играть с приятной музыкой, обычно я включаю что-то под настроение. Бывает просто radio, бывают отдельные альбомы. Согласитесь, играть и слушать вдвойне приятно. Наверное, никто особо не задумывался, но музыка не несёт смысловую окраску. Т.к. многие песни бессмысленный набор слов, но сочетание этих слов, делает рифму, т.е. логическую цепочку тональностей, и по этим окрашенным тональностям, мы с вами путешествуем, а море из длительностей отдельных звуков просто не даёт устать нашим ушам.

Что же происходит, когда мы играем в командной игре. Тут нет нашей любимой музыки, тут только голоса тиммейтов, неприятный скрежет, какой-то фон и много других раздражающих звуков, выводящих нас из себя. Как говорится, всё накапливается, и скайп с тиммейтами не исключение. Так вот, звуки в командном чате, далеки от классического звучания фортепьяно, эти звуки, в своём роде, несут смысловой характер, т.к. мы не задумываемся над красотой звучания голосов, мы пытаемся понять и уловить нужную нам информацию. Мы всегда находимся в состоянии ожидания, ожидания командных действий, ожидания какой-то важной информации. Если взять звуковую дорожку общения в скайпе во время командной игры, и начать её анализировать, то можно прийти к выводу, что смысловая составляющая слов не так сильно воздействует на нашу психику, как тональность голоса, манера с которой произносятся слова.

Главной составляющей слов, влияющих на нашу психику, является эмоциональность, это значит, что слово можно произнести по-разному, в него можно вложить доброту, ласку, злость. То есть его можно окрасить в любой нужный цвет. Больше всего для clan war'ов, подходят короткие фразы с максимально ёмким содержанием, высказанные монотонно, с чёткой дикцией.

Практика показала, что эмоции вредят игре. Т.к. эмоции способны заряжать человека, как негативом, так и позитивом. Они не несут смыслового содержания, и в принципе, для игры они не существенны. Но у нас с вами всё-таки есть душа, мы не роботы. Поэтому, если каждый будет вкладывать что-то своё простое, и в то же время необыкновенное в своём роде, звуки в конфе станут чище и проще, и пользы от них будет больше.

#### ***Следующим я отключил слух.***

Отключил музыку. Выключил скайп. Отключил все звуки, которые были слышны моим ушам. Создал спокойное, тихое пространство. Я слушал тишину. У неё, однако, есть своё неповторимое звучание. Такое тонкое, игривое. Отключив звуки, я всё внимание отдал тому, что видел. Я начал делать в разы больше руками. Я постоянно просматривал своих союзников. Наблюдал за текущим счётом. У меня появилось больше времени, для наблюдения за картой. Время будто замедлялось. Я смог делать намного больше, чем раньше. Играя без звука, меня ничто не отвлекало. Моему потоку мыслей никто не мешал. Я был в своей тарелке. Делал что хотел, играл, основываясь на том, что видел. И то, что я видел своими глазами, было достовернее того, что обычно мне плели тиммейты. Как говорится: "Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать".

#### ***Последним я отключил маторику,***

Отключил осязания. Я включал реплей своей игры, включал вид от первого лица и просматривал по несколько раз. По игре я увидел, мои действия оставляли желать

лучшего. В скайпе было всё наоборот, всем нравилось то, что я делал. У меня, конечно, получались некоторые моменты, но люди меня хвалили не заслуженно. Я видел свою игру убогой: в моей игре было много ненужных кликов, движений в разные стороны. Я делал много лишнего. Я как та бабуля у магазина: “Пошла в магазин за покупками, встретила подругу, забыла, что шла в магазин, вернулась дамой”. Я увидел себя настоящего, я увидел то, каким меня видят люди, моё чсв резко упало в низ. В последующих играх я научился наблюдать за собой со стороны, пытался быть открытым. Играть с каждым разом становились легче. Учёные говорят, чтобы пианисту запомнить движение, нужно повторить действие около 20 000 раз. Тогда твой мозг не будет спрашивать у тебя почему, он просто сделает без лишних размышлений. Так и я пытался сделать привычкой, постоянно следить за собой. Это приносило свои плоды. Я чувствовал, что играл сильнее. Мне уже не интересно было играть в командах уровня семи-про. Я что-то понял, мне нужно было идти дальше.

*Когда ты что-то понимаешь, тебе становится легче играть. Как будто от тебя открывается ненужный груз, который ты тащил за собой всё это время. Ты словно на крыльях поднимаешься выше, чувствуется не с чем ни сравнимая лёгкость.*

Если ты отключишь зрение, то твоё внимание переключится на другие, не заметные тебе вещи. Ты начнёшь думать, что-то представлять, воображать. Будешь размышлять на темы, о которых раньше не задумывался.

В любом случае, этот принцип отключения внимания мне помог. Это рабочая схема, которая приводит твои действия в порядок, вносит в них логику. Берёт с твоего подсознания вещи и делает их тебе понятными. Разделение большого на маленькое, тренировка отдельных составляющих, увеличивает твою силу в разы. Обостряет в нужный момент необходимые области восприятия. Обостряет определённые чувства, задействует адреналин эмоций, включая хладнокровность логики, бесстрашие авантюриста.

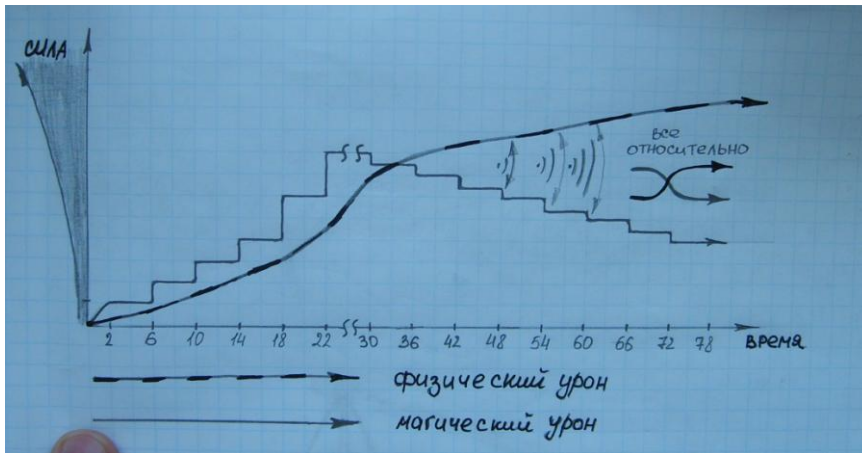
Если сравнивать профессиональных спортсменов одиночных видов спорта, то у них существует чёткая программа, по которой они работают. Это подводит себя в наилучшую форму к надвигающимся соревнованиям. Специальные тренировки, направленные на укрепления организма, на улучшение техники и прочего. Дота – командная игра, именно поэтому сила состоит не в отдельных игроках, а в возможностях команды в целом. В задачах, которые может она решать. В видах действий, которые могут выполнять игроки этой команды, в их сложности. Рассмотрение отдельных игроков, не даст полной картины игры. Нужно смотреть на систему в целом, на возможности, которые появляются при взаимодействии игроков.

### **Общая картина игровых взаимодействий**

Вы должны понять, любая команда должна стремиться к стабильности. Стремиться к такому состоянию, когда будет наименьшее количество ошибок. А если ошибки и будут возникать, то существенного влияния на игру они не должны оказывать.

Я придумал некую схему, которой я обосновывал актуальность пика. По этой схеме я мог понять условия, которые были мне необходимы для развития. Это схема ярко отражала максимальную актуальность в игре. Я образно поделил героев по актуальности. Актуальность я обосновал магическим и физическим уроном.

По графику видно, что на 10-25 минуте возникает рассвет магического урона, на



этих минутах герои получают максимальный уровень заклинаний, и поэтому магический урон с 10-25 минуту наиболее актуален. 25 минута является наивысшей точкой магического урона. После 25 минуты актуальность магического урона

падает. Это связано с тем, что противник также как и прежде получает опыт и деньги. Уровень жизни растёт, а магический урон не увеличивается. Также по графику видно, что физический урон, плавно набирает актуальность. И герои с физическим уроном становятся сильнее после 20 минуты, а за счёт того, что польза от магического урона падает с каждой минутой, то физический урон на этом фоне начинает резко увеличивать свою пользу.

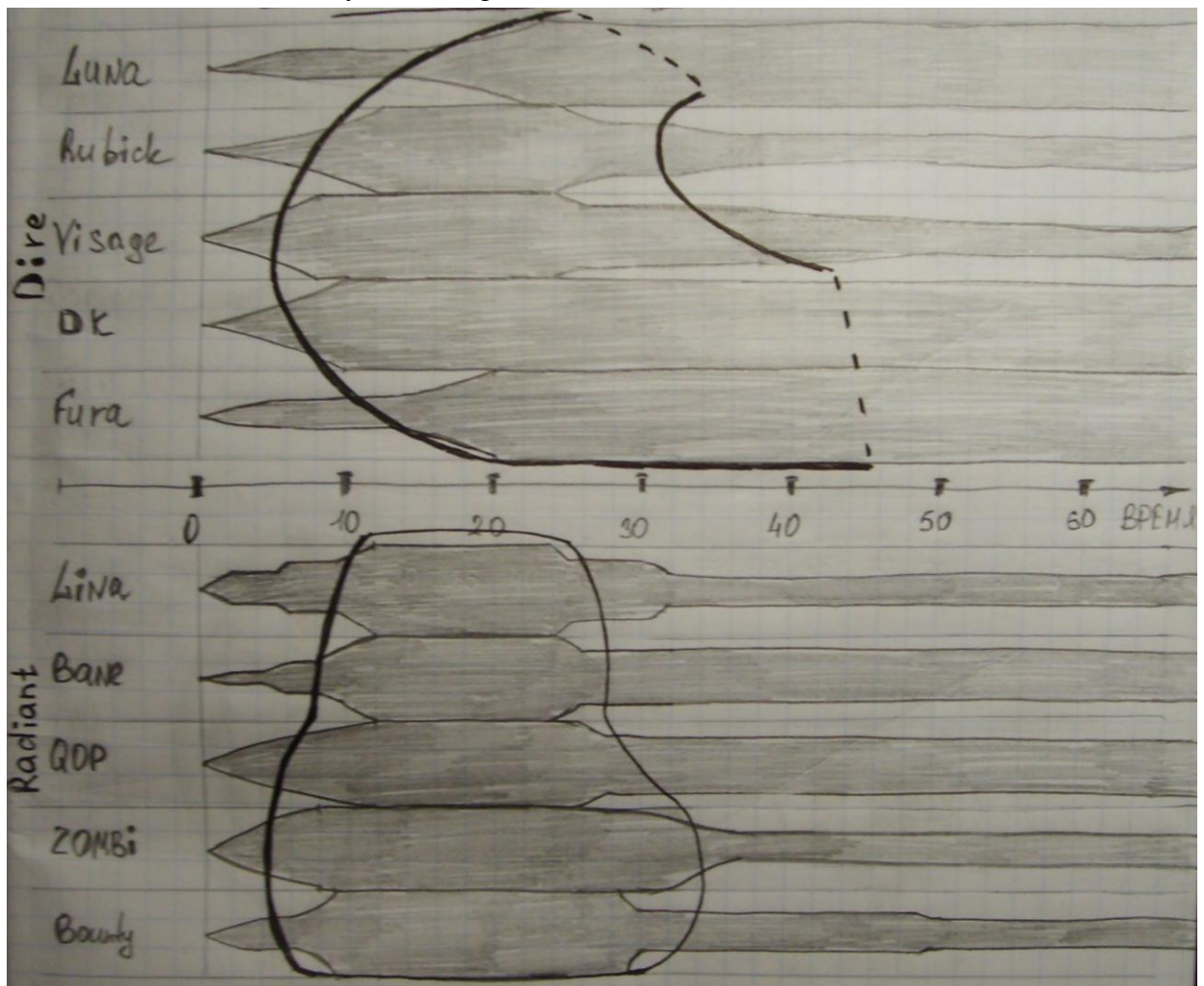
На принципах построения этого графика, я построил схему актуальности пиков. Я сравнил следующие пики:

Luna, Rubick, Visage, Dragon Knight, Furion

Lina, Bane, QOP, Zombi, Bounty Hunter

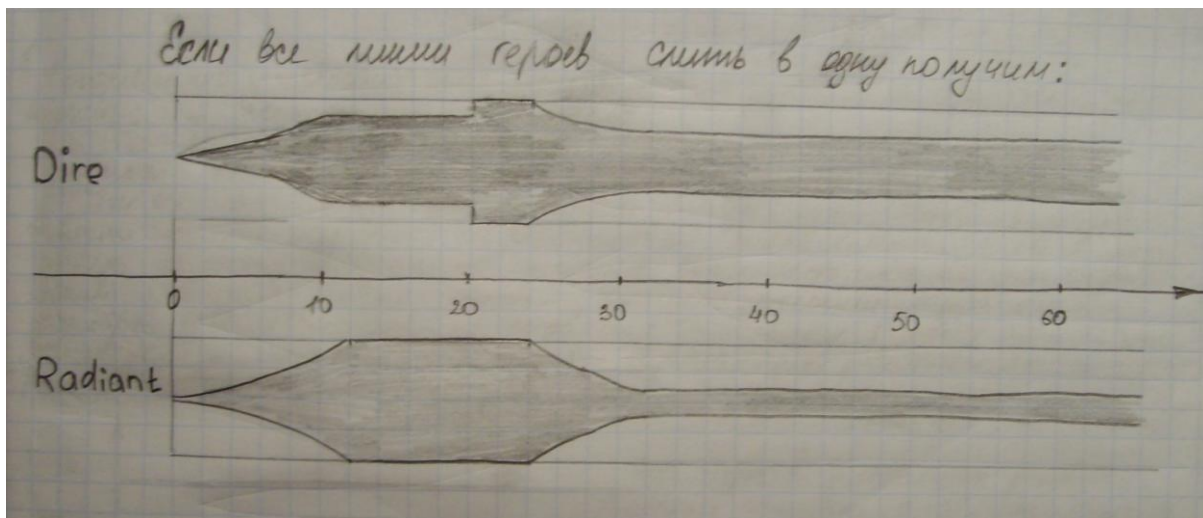
**Dire vs Radiant**

Выглядит она следующим образом:

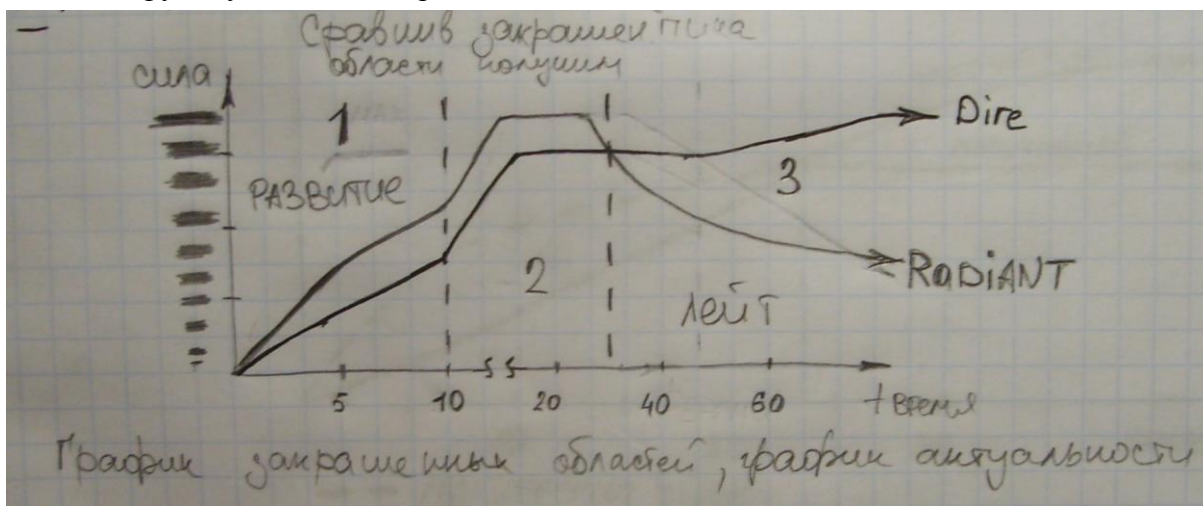


У Radiant пик не лейтовый, затягивание игры для них обернётся проигрышем. Dire выбрали некую гибкую схему героев, способных драться на ранних минутах. Как заметно по схеме, пик Dire не так эффективен на ранних минутах, как у Radiant'ов. Чтобы обыграть противника, если тот не будет делать ошибок, Dire должны затянуть игру до 25-40 минуты, где будет актуален физический урон. Именно тогда, их луна и дк, будут весомыми героями в сражении. Толщиной линий, я условно обозначил актуальность героев. Чем линия толще, тем герой на этой минуте актуальнее. Если линия тонкая, значит, возможности малы на этой минуте. Сопоставив толщину линий для каждого пика, я могу изобразить график актуальности пиков. Он будет выглядеть следующим образом:

Если все линии слить в одну, то получим следующее:



По-другому это можно представить так:



Чтобы научиться пикать, научиться видеть общую картину игры, вы должны понять одну вещь. Всё относительно: “Муха пролетающая над собакой, будет казаться маленькой, слон на фоне небоскрёба уже не кажется таким большим”. Если есть с чем сравнить, то сразу видна разница. Так и в анализе пиков. Мы должны отталкиваться от задумки противника, нам необходимо понять, на что враг делает ставку, на что он способен. Если вы найдёте в его пике брешь: промежуток времени, где он наиболее слаб, наиболее зависим от появления артефактов, уровней героев. Ваше маленькое действие, на фоне бездействия противника, окажется грандиозным, действие даст вам значительный перевес.

Графики актуальности пиков, можно упростить. Есть несколько основных моделей игры, которые наиболее часто используют:

*\*Push - активная игра с 5-25 минуты, нападение. Для пуша характерно: подбор активных героев, с наибольшей актуальностью на ранних минутах игры, с набором сильных магических заклинаний.*

*\*Gang – активная игра связки героев 5-15 минуты. Для ганга характерны мобильные герои, способные быстро перемещаться на карте, изменять игровой вес линий. Ставка делается на неожиданное появление дополнительных сил. Игра в ганг, подобно молнии. Сильный удар в выделенную область.*

*\*Farm – сейвовое стояние на линиях, игра от защиты. Для фарма характерны живучие герои, способные выжить в сложных ситуациях, способные в короткие сроки зарабатывать много золота. К этим героям подбираются особые суппорты, их немного, суппорты способны защищать вышки, отталкивать линии. Суппорты, имеющие сильные АОЕ рассказы, суппорты способные защитить фармилу.*

Если вы наберёте героев только с магическим уроном, то ваша активность должна приходиться на 5-25 минуты игры, где ясно просматривается эффективность магических заклинаний, их наибольшая польза. От реализации вашей магической силы, на данных минутах и будет зависеть наращивание преимущества в игре. Если вы будете активно использовать ваши магические возможности, то на фоне противника, вы будете выглядеть сильнее. Ведь противник сделал упор на физический урон, который набирает обороты после 20 минуты игры и магические заклинания у него на порядок слабее. Поэтому, если вы сможете активно давить, навязывая противнику свою игру. Ваши усилия приведут вас к победе, т.к. возможностей на этой минуте игры у вас больше, вы будете чувствовать себя сильнее.

Как я уже говорил в игре всё относительно, один и тот же пик может работать только при определённых условиях. Поэтому в пиках обычно используют набор гибких героев. Героев способных сыграть по ситуации. Героев не зависимых от каких-то определённых слотов. Глобальные же модели игры сохраняются: пуш, ганг, фарм. Часто мы не видим чистого фарма, есть некая смесь. Вот это и называется гибкостью. Когда один и тот же герой может как фармить, так и гангать.

По графику актуальности, можно понять, когда ваши действия принесут вам наибольшую пользу. Этот график может показать слабые места противника, его рабочий диапазон пика. График четко очерчивает зависимость вашего пика, от пика противника.

## Осязаемые моменты. Лидер.



Сейчас, быть может лишь сегодня,  
Я отыщу себя на миг.  
Я отыщу своё спокойство,  
Не утонув в объятьях книг.

Сейчас, быть может лишь сегодня,  
Я прогуляюсь в облаках.  
Я прогуляюсь лишь немножко,  
Скитаясь там, в своих мечтах.

Быть может, я открою тайны,  
Вот этих талых берегов.  
Быть может, я познаю счастье,  
открыв себя в созвездии снов.

Быть может, я познаю радость,  
Быть может, буду я мечтать.  
О той не сбывшейся надежде,  
Что не хочу так оставлять.

\*\*\*\*\*

Она засела в моём сердце.  
Она спокойно в нём горит.  
Сейчас, быть может, лишь сегодня,  
Смогу я чувствовать, любить.  
fuNNyреорле 12.10 .2012

### **Стремись к осязаемому.**

Когда-то мы что-то пробуем впервые. Порой мы живём тем, что каждый день мы испытываем всё новые и новые чувства. Играя в игру, наш интерес к ней постепенно угасает. Чем больше ты открыл в этой игре нового для себя, тем меньше там осталось открытый. Бывают такие моменты, когда ты видишь что играл раньше на уровне выше, чем сейчас. Ты видишь, что тебе и твоей команде в целом, ещё далеко до того что было раньше. Ты начинаешь ставить перед собой и своими тиммейтами далёкую цель, которую ты не можешь чётко разглядеть. Эта цель закрыта большим холмом, необъятными просторами полей, вековыми лесами.

Ты наметил цель, но путь к этой цели полон опасностей. И ты ведёшь за собой людей в слепую, ты перестаёшь замечать, что происходит вокруг тебя. Ты не смотришь под ноги, ты не замечаешь камня, о который ты спотыкаешься. Ты не чувствуешь как твои ноги оказываются в трясине, как ты с головой погружаешься в тёмный омут, как ты царапаешь себя, в очередной раз пробираясь через лесной бурелом. Ты не пытаешься отдохнуть в пути, ты постоянно куда-то спешишь. Но ведь наша жизнь состоит не из больших побед, большая победа это результат твоего пути, а сам путь состоит из отрезков времени: отрезков сна, бодрствования. Эта большая победа состоит из маленьких промежутков, маленьких побед, которые день за днём превращают твоё дело во что-то стоящее.

Отсюда я ввожу понятие осязаемого. Это то, что находится рядом с тобой. Это то, что можно почувствовать, потрогать, увидеть. Если каждый день для тебя будет проходить с маленькой победой, то за пару недель победы превратятся во что-то большое. С каждым новым днём ты будешь идти легче, увереннее. Ты начнёшь замечать те мелочи, которые происходят вокруг тебя. Которым раньше не придавал значения, которые воспринимал как должное. Ты научишься использовать и направлять свои маленькие победы. Будешь использовать то, что способен достать руками, к чему способен дотянуться.

Многие игроки идут вслепую. Они не видят то, что происходит вокруг них. Они не пользуются маленькими возможностями, которые у них есть. Я встречал таких игроков, которые не хотели играть со слабыми командами, когда не было возможности постоянно играть с сильными. Они, как будто, крутили пальцем у виска, подсмеивались, мол: ” Я лучше вообще не буду играть, чем играть с такими противниками”. Есть игроки, которые уверены, что им нужен сильный состав, чтобы играть, иначе он не будет тратить своё время.

Всё состоит из маленького, любое большое можно разделить на маленькое. Этот принцип помогает понять, куда ты сейчас идёшь, где ты находишься. Он помогает каждый день чувствовать маленькие моменты, которые с тобой происходят. На которые ранее ты не обращал внимания. Самое важное, ты начинаешь чувствовать жизнь, чувствовать её такой, какой она есть на самом деле. Ты чувствуешь, что происходит с тобой сейчас и это круто.

\*\*\*

Я заметил, что все привыкли искать сильных игроков для своей команды.

Для всех неуверенных в себе команд присуще явление +1,+2 – это как тяжёлый груз, тянущий команду на дно. Дело в том, что когда группа людей 3-4 человека играют вместе долгое время, у них вырабатывается чувство доверия друг к другу, чувство уважения. Люди поддерживают друг друга, их планка ЧСВ (чувство собственной важности) повышается. Стараясь найти +1,+2, люди начинают быть очень разборчивы, им нужно найти лучший вариант из возможных, т.к. их планка ЧСВ поднялась, они начинают упускать очень важную деталь, они перестают быть человечными, они становятся хищниками, нападая на слабого тиммейта и в очередной раз убеждаясь, что нужно продолжать поиски. Поиски затягиваются на долгие недели, при этом общий уровень игры этих друзей ухудшается, т.к. каждый чувствует себя лучшим, никто не уделяет

внимания на свои ошибки, всё внимание приковывается к очередному новичку, очередной жертве, которую разберут на кусочки.

Каждого нового игрока, команда будет проверять изощрёнными методами. Команда тратит недели, месяцы и в итоге ничего не находит. Мб они не там ищут? Они осознают, что за это время они не продвинулись ни на шаг, они остались на том же самом месте. Многие теряют из виду то, что у них есть рядом. То, что само собой происходит, они отталкивают это и идут за неизвестным непонятным. У них есть надежда в завтрашний день, надежда найти сильного игрока.

Если задуматься, то за два месяца можно было дойти до того же уровня, с тем что у тебя есть сейчас. Т.е. нужно играть развивая своё. А люди, которым ты будешь интересен, сами тебя найдут, сами захотят с тобой играть, потому что увидят твой успех, успех в развитии себя и своей команды. Эта совокупность маленьких побед, превратиться в грозный тег твоей команды, с тобой будут хотеть играть, тебя будут уважать.

Я раньше ставил определённую планку, но ничего так и не смог найти. Возможно, если бы я использовал то, что всегда было рядом со мной, я смог бы подняться выше, чем сейчас. Я играл бы в другой команде, возможно ничего бы этого и не было. Я лишь могу говорить о том, что есть у меня сейчас и с этим сейчас что-то делать.

Думаю, вы согласитесь, играть со слабыми противниками не так интересно, как если бы это были команды уровня star серии. Обычно, в играх со слабыми командами, я ставлю себе и команде в целом микро задачи. С микро задачами играть становится интереснее. Потому что ты сам создаёшь себе напряжение. Нагружаешь себя условиями, факторами риска. Как капитан, я люблю наблюдать за общей картиной. Смотрю целостность выполнения поставленной задачи. Порой, люблю делать необдуманные вещи. Опираясь на одни лишь чувства, я делаю спонтанное действие, у которого малая вероятность хорошего исхода, и анализирую, что происходит дальше. Я пытаюсь повысить важность игры, выбирая определённый пул героев.

То, что осязаемо, то, что перед тобой. Нужно это использовать, нужно к этому идти.

### **Лидер. Осязаемые моменты.**

В каждой команде, должен быть лидер. Лидер нужен, прежде всего, для принятия глобальных решений. Очень часто координатора путают с лидером, это две разные вещи. Координатор работает над связыванием действий отдельных звеньев. Лидер же контролирует общие положения на игру, принимает самые важные игровые решения. Несомненно, лидерами не рождаются, ими становятся. Каждый сам для себя выбирает, будет ли он подчиняться, либо будет управлять. Как правило, лидер активен. Он является основным генератором идей. Вся ответственность лежит на его плечах. Именно поэтому частое перенапряжение, частые проигрыши лишают команду центрального звена, оно выходит из строя, требует восстановления. Лидер способен направлять работу системы. На него приходится самый большой психологический удар, как в игре, так и после игры. Он несёт прямую ответственность за игровые моменты.

Существование лидера в команде, в разы облегчает игру. Лидер, одним словом способен разрешить любую спорную ситуацию. Игроки ждут ключевого слова от лидера, они выбирают подчиняться. Они уходят от сложностей, от ответственности. Слово лидера для них не обсуждается. Оно принимается как должное. Я часто встречал команды, где каждый пытался впихнуть свои 5 копеек. Каждый пытался показать, как он работает на команду. Но это приводило лишь к частым спорам, постоянным сменам капитана. То пикает один, за ним другой, а там и третий. И так по кругу. Люди не могут найти ответственного человека. А если и находят, они его дают.

Лидерами не рождаются, ими становятся. Именно по этому, в команде нужно сразу найти и обозначить такого человека. Очень часто в команде лидер занимается всем: он выбирает героев, координирует, объясняет. Делая эти действия, человек только усугубляет командное положение, так как лишает инициативы всех остальных. Я считаю, что лидер должен отвечать только за глобальные действия. Должен разрешать спорные моменты. Всем второстепенным должны заниматься другие игроки. Слово лидера - весомый аргумент в сложившейся проблеме. Эта система 1+4 будет работать эффективнее, если люди наконец-то поймут, зачем они играют и чего хотят добиться в этой игре.

Я встречал моменты, когда меня не воспринимали всерьёз. Когда моё мнение в игре постоянно подвергалось критике. Я потерял лидерское место, потерял осязаемую часть игры, мои решения постоянно высмеивались, более авторитетными игроками. Именно о таком случае я хочу рассказать.

### **Лидер – направляющая сила команды**

В то время, моя команда играла аматорку. У нас были серьёзные планы, мы хотели стать лучшим. Мы уделяли очень много времени игре. Кто-то уходил, кто-то приходил. В любом случае мы куда-то шли. Мой поток мыслей и представлений с дикой силой нёс меня и команду в неизвестном направлении. Мы стремились играть сильнее, точнее цель у нас была попасть в про серию. Такая детская цель, которая требовала лишь одного. Выигрывать фасткапы на starladder'e. Вот мы и играли нон-стоп фасткапы. Я каждый день регистрировался на 1-2 возможных турнира. Тренировки были направлены на набивание очков. Уже тогда в моём маленьком кораблике появилась трещина. А началось с простого стремления найти скиловых игроков.

Пытаясь найти очередного бойца, я перебирал всевозможные варианты. Тупо по самому простому шаблону. Где играл? Какая роль? Сколько лет? Мои поиски были не эффективны. Дима посоветовал взять проверенного игрока, с которым некогда играл раньше. Это был игрок, успевший поиграть пару недель на Starladder'e, в белорусской команде PowerRangers, буду называть его Mars. Уровень игры его был высокий. Найти игрока такого уровня, было невозможным, это тоже самое, что отрыть клад с золотом и бриллиантами. Он имел лучший скил в моей команде, он имел определённый опыт игры против сильных команд. Я питал огромные надежды на игру с ним. Однако, поиграв с ним пару дней, возникло ряд проблем, которые я не мог решить. Дело в том, что большую часть времени мы тратили на споры. Мы ругались между собой. Говорили о разных вещах. Если раньше все прислушивались ко мне и моему мнению, то теперь всё начало меняться. Все мои мысли, все поступки были под сомнением. Оказывается, я играл не правильно. Я не правильно выбирал героев, давал не правильные команды. Оказывается, я вообще не умею играть в доту. Этот про игрок каждую игру спорил со мной. Ситуация накалялась. Но я ничего не мог поделать, я держался за одного игрока в команде, за Диму. А Диме нравилось играть с Mars'ом. Мне приходилось каждую игру его терпеть. Меня каждую игру поливали чем-то плохим и нехорошим. Дело доходило до того, что уже после первой игры мне не хотелось играть.

Этот игрок ставил себя выше капитана. Опишу один из игровых моментов:

*На стадию тиков банов.*

Mars: проговаривай всё что будешь пикать банить. Говори, почему ты это банишь и зачем ты это берёшь.

Fr: Зачем мне проговаривать всё что я делаю? Это бред. Никто так не делает.

Mars: Я должен понимать, что ты поступаешь правильно, а не берёшь героев от балды.

Fr: Баню Wisp'a, потому что я не знаю как против него играть. Баню мишку, потому что он сильный герой.

Mars: говноаналитика...

Fr: Если ты такой умный плавай сам.

Mars: Ты капитан, ты и плавай.

Fr: Беру Naix, потому что он сильный керри, будем с ним драться против вражеской триплы.

Mars: ихихихи...

.....

Молчание

Mars: У противника пик лучше. Что ты набрал? Я не буду играть этим говном, играй сам.

Человек раз за разом рушил построенный мною силуэт лидера. После недели игры с ним, я уже не мог различать, что правильно, а что плохо. Меня высмеивали каждую игру, если я говорил, то соберёмся вместе и будем пушить. Сразу летел вопрос от Марса, объясни почему, объясни зачем? Эти вопросы просто сбивали меня с толку. Такое ощущение, что я не играл, я купил билет на передачу “умники и умницы”, я должен был постоянно обосновывать то, что я делал. Этот игрок постоянно выставлял меня дураком на глазах у всей команды. С моим мнением уже не считались. Если раньше моё слово что-то значило, то теперь я был неуверенный в себе человек, который уже не мог быть капитаном. Не мог вести за собой людей. На душе лежал груз, который топил меня в пучине страхов и сомнений. В итоге я потерял инициативу, потерял желание играть. Потерял те цели, к которым шёл. Мне вбили в голову, что я ни на что не способен. Я опустил руки, отдал пик и координацию этому про игроку.


Всё шло не плохо. Тренировки немного изменились, было немного не привычно. Мы что-то проигрывали, что-то выигрывали. Это была уже не моя дота. Мы играли по новой не знакомой мне схеме. Совершенно другие пики, другой стиль игры. Игра мне не нравилась, во мне что-то угасло. Я не мог себе объяснить, для чего я играю. Мне всегда нравилось наблюдать за процессом издали, нравилось следить за происходящим. Принимать весомые игровые решения. А тут я стал простым исполнителем, я стал игроком, который ставил варды, бегал по карте и постоянно к кому-то подстраивался. Я заметил одну вещь, общее настроение команды упало. У нас не было радости в голосе, все играли с напрягом. Кто-то был сонный, кто-то просто хмурый. Про игрок нас ничему не учил, с ним невозможно было что-то обсудить. Потому что слушать он не хотел, он всегда гнул свою линию, а мы должны были под него подстраиваться.

Только потом я понял, что лидеру присуще организация игры. Лидер должен уметь направлять людей, уметь находить к каждому подход, давать человеку то, что он хочет. Открывать в людях желание и стремление. Давать игрокам возможность работать в команде. Такого опыта Марс не имел. За две недели игры, он сумел разбить, построенную мной систему. Он кикнул двух игроков с состава, он вёл себя непозволительно хамски. Как будто он пришёл в чужой дом, порылся в холодильнике, поспал в кровати, перевернул всё с ног на голову и ушёл. Так и случилось, он написал мне, что не может больше играть, спасибо за игру, удачи.

Он оставил меня не с чем. Он истощил мои силы, сломал мою уверенность. Разбил вдребезги мою веру в себя и ушёл. Я был в полном смятении. Только через неделю я понял, что игра с ним была ошибкой. Что я неправильно строил свой подход. Я стремился найти как можно сильнее игрока, для которого я был нубом. Который навязывал свою линию, который в итоге сломал меня, сломал команду. Я постоянно отталкивал от себя игроков, которые хотели со мною играть, которые хотели меня слушать. Я сам того не понимая стремился к разрушению. Только сейчас я понимаю, что мне нужны были люди, готовые со мной играть. Готовые меня слушать. Люди, разделяющие мои представления и моё мнение. Только такая система стремится к построению новых связей, т.к. игроки будут хотеть строить с тобой отношения, строить с тобой новые дорожки, связывающие ваши мысли. А с Марсом было всё наоборот, он навязывал команде своё мнение. Он давил своим авторитетом. Он мог это делать лишь потому, что у него были козыри на руках. Он успел поиграть в про командах, он чего-то добился, а мы были никто. Для него мы были бутылкой виски, которую он опустошил и выкинул в мусор. Для него мы были перевалочной базой, которую он использовал.

Я понял, что мне нужны люди, которые хотят играть со мной. Которые будут хотеть иметь что-то общее, будут ко мне тянуться. Я должен был научиться искать подход к людям. Научиться притягивать к себе интересных игроков. Я должен был общаться и играть так, чтобы люди хотели со мной идти дальше. Я должен открыть в себе новый путь, путь лидера. Путь человека, уверенного в своих силах.

## Стабильность уровня игры



Мы как вода, стекающая с гор.  
Берём начало по крупицам.  
Собравшись в каплю,  
Мы стекаем к небесам.  
Стекаем, чтобы вновь с горы  
спуститься.

---

Осевши где-то в небесах

---

И так текут мгновенья и минуты,  
И мы обратно начинаем новый  
круг.  
Я знаю, нет лучшего маршрута.  
Обрушившись на землю, я  
оставлю звук.

И зазвонит кругом,  
Поднимется гул, эхо.  
И пусть дрожит моя земля.  
Я знаю, я рожден быть в силуэте,  
чего-то большего,  
Обо что крутится земля.

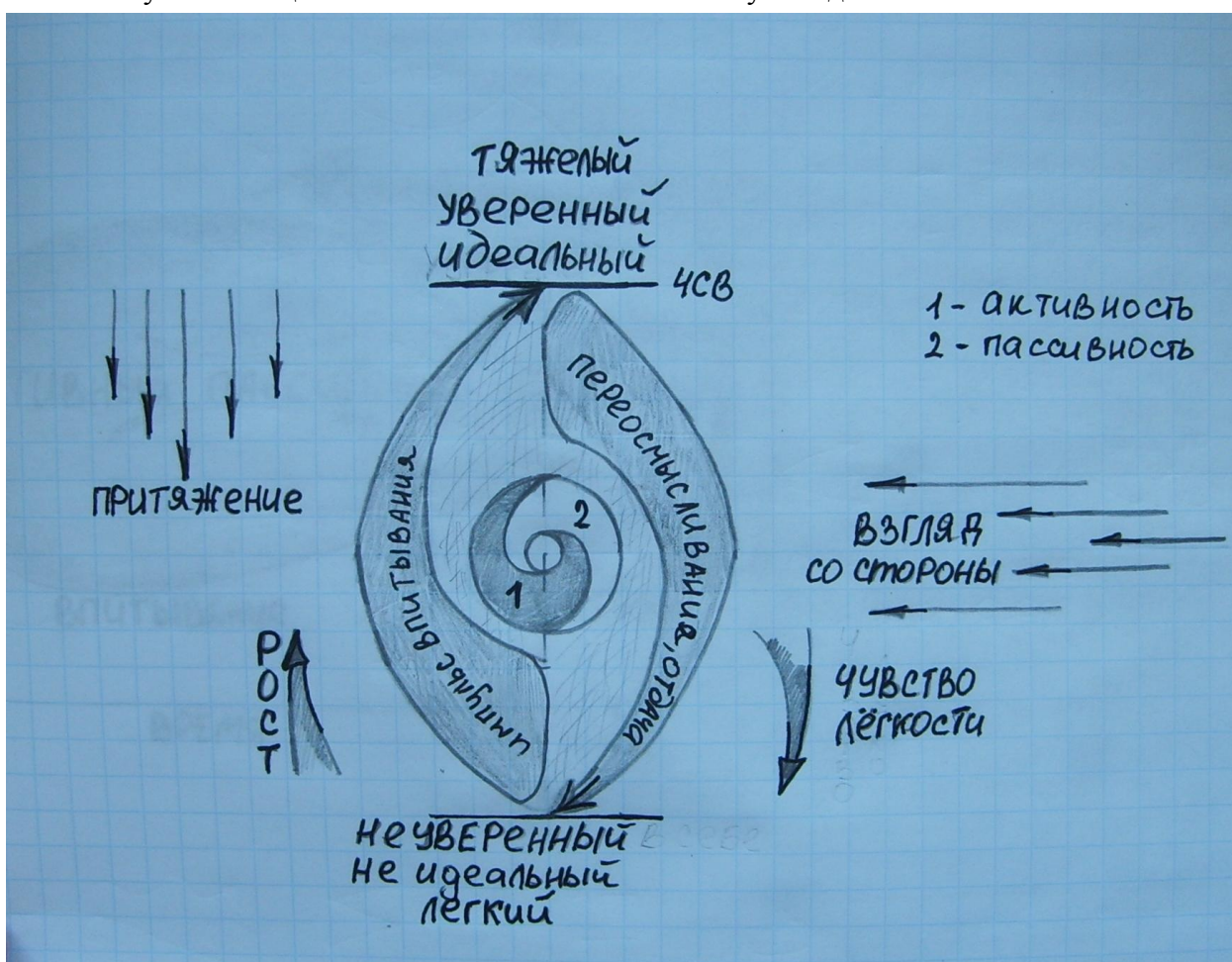
fuNNpeople 18.01.2012

Процессы, которые происходят на нон-про, или той же профессиональной сцене похожи на замкнутый круг. Словно я заново читаю одну и ту же книгу и каждый раз для себя открываю что-то новое. Моя стабильность неразрывно связана с круговоротом. Как только мы начинаем играть, для нас возникают области, в которые мы суём свой нос. Мы постоянно повышаем планку и к ней стремимся. Без планки невозможно развитие. Планку можно связать с ЧСВ. В какой-то момент каждый понимает, что он дошёл к тому, чего так долго добивался, что он дотянулся до того, к чему так долго стремился. В какой-то момент человек находится на вершине своей важности. Он сравнивает себя с другими игроками, понимает, что достиг многого в игре. Он забрался так далеко, он на вершине построенных иллюзий, иллюзий перетекающих в реальность. Он там, где были единицы, и этим он может гордиться.

Я могу выделить два процесса, которые происходят в игроках:

\*Путь поглощения

\*Путь отдачи



Любая цель поставленная человеком представляет собой особую планку, к которой игрок постоянно стремится. Движение к этой планке является затухающим по своей структуре. Это всё напоминает изображение выше.

**В начале круговорота** ”подъём с глубин дна”, имеется мощный импульс. Толчок, сила которого будет настолько большой, насколько человек сможет вообразить ценность того, что получит взамен. При подъёме к этой планке, человек активно впитывает информацию. Причём, чем ближе он находится к цели, тем меньше он впитывает. В то же время, он начинает активно что-то делать. Он активно использует полученные знания. Чем активнее он применяет, тем сильнее растёт его уверенность в себе, в собственных

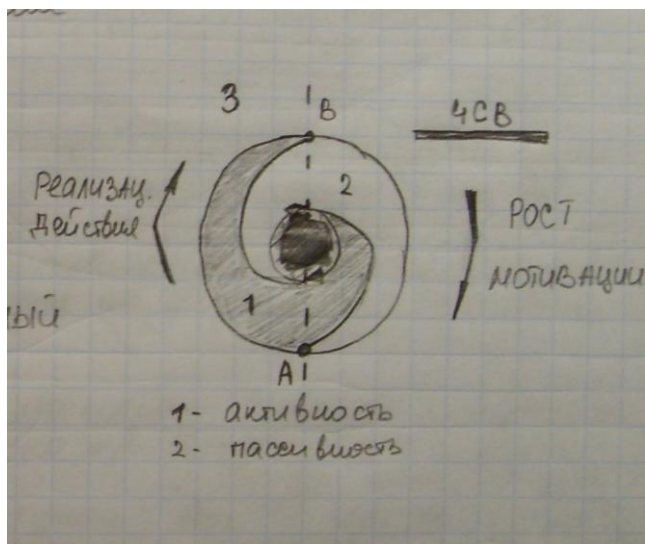
силах, в своих действиях. Накопленный опыт постепенно переходит в конкретные действия, которые уменьшают расстояние к этой планке. Впитывая, игрок реализует полученное знание, он практикует. Именно поэтому в круговом процессе чётко видны законы пропорции, происходящие в нас.

Воспринимаемые нами модели требуют практики, чем выше игрок поднимается к планке, тем увереннее он начинает себя чувствовать. После достижения поставленной цели, человек перестаёт впитывать, он перестаёт меняться. У него пропадает мотивация играть. Ему нужна новая цель, новая высота, которую он будет покорять.

**Чтобы поставить новую цель, новую планку, ему нужно замкнуть круг.** Необходимость замкнуть круг, связана с необходимостью убрать чсв, характерное для вершины. Переосмысливание помогает человеку спуститься с небес на землю, помогает отыскать новые силы, для нового толчка. Ему нужно отпустить всё, что впитал. Ему необходимо переработать, отдать. В процессе отдачи, человек переосмысливает то, что с ним происходило, он начинает видеть себя с новой стороны, чсв его падает. Он начинает видеть новые возможности, чем больше он будет отдавать, чем быстрее он будет переосмысливать. Тем быстрее он окажется в исходной точке А. Процесс отдачи и переосмысливания, является наиболее сложным, в психологическом плане. Этот процесс лишён активности, это пассивное, безынициативное время. Человек отдаёт, он переосмысливает то, что с ним происходило, он перерабатывает полученный опыт. Чем сильнее он отдаёт, тем быстрее падает его чсв, тем больше возникает в его голове новых идей, новых возможностей.

**Новый круг начнётся с большим импульсом**, т.к. человеку будет мало прошлых ощущений. Ему необходима новая высота, движение к которой будет описано новой кривой. Это движение будет иметь часть повтора от прошлого и часть нового. И так круг за кругом, год за годом.

Мы растём такими кругами, кто-то быстрее, кто-то медленнее. Круг школы, круг студента, круг жизни. На нашем с вами пути, идёт налаживание несколько кругов одновременно. Что-то начинается, что-то заканчивается. Мы можем даже не замечать некоторых кругов, которые проходят для нас незаметно. Ты был мальчиком, стал юношей и т.д. Для некоторых кругов есть определённое время. Некоторые же круги мы очерчиваем сами. Для себя выбираем пути, по которым взбираемся и потом падаем. Принцип всегда один. Подняться к планке, переосмыслить, упасть, оттолкнуться и



взлететь ещё выше. Следующая планка будет стоять выше предыдущей. Она даст нам новый импульс, новую силу, с которой мы будем двигаться вперёд. Переосмысливание очень важно для кругового процесса, так как в этом случае человек видит себя со стороны и может четко очертить свои возможности. Увидеть пути дальнейшего развития.

**Находясь на вершине**, в точке В. Человек испытывает сильные чувства, которые затмевают его разум. Он не способен трезво оценивать себя. Т.к. считает свои достижения очень важными, своё мнение ставит выше всех остальных. В

этот момент он будет находиться под ярким чувством собственной важности. Если вы заметили по рисунку, в центре есть круг, его структура показана выше.

**Круг, находящийся в центре эллипса**, показывает возникновение активности, при затухании пассивности. Центральный круг, показывает взаимодействие этих процессов. Получение информации, впитывание, сопровождается активными действиями. Человек находится в поисках моделей, в постоянном выборе. Он активно меняет себя, подбирая нужный угол, нужную деталь. В центре этого круга есть ещё один круг, его структура показана ниже, он измеряет временный диапазон активности и пассивности.

Для **переосмысливания**, характерна пассивность, отсутствие видимых действий. Своего рода, отдых. Причём движение к цели может идти годами. А переосмысливание возникает внезапно. Внезапно человек начинает видеть мир по-другому, этот процесс появляется из ниоткуда. В миг человек спускается с небес на землю. Он может прийти к этому сам, чьи-то слова, чьё-то мнение могут резко изменить его состояние.



Показать ему жизнь под другим углом. Переосмысливание помогает видеть шире, чувствовать глубже.

Здесь работает **закон притяжения**, который может объяснить появление затухания движения, возникновения пассивности и активности действий. **Движение** к планке становится возможным благодаря импульсу, возникающему в начале пути. Человек ощущает, к чему он сможет прийти, он осознаёт, что получит, подобравшись к этой планке. Именно начальный импульс даёт возможность человеку преодолеть притяжение, возникающее на пути движения к планке. Притяжение постоянно замедляет движение игрока, забираясь всё выше и выше, человек расходует силу импульса.

Когда игрок **забирается** на некую вершину, возникает чувство важности. Открытие новых высот показывает человеку, что его силы были не напрасны, он испытывает самые сильные, самые яркие эмоции, которые затмевают его сознание. На самой вершине человек уже не способен впитывать, он способен только отдавать.

Человеку необходимо спустить вниз. **Спуститься** человеку помогает притяжение. Спускается человек в разы быстрее, чем подымается. Спускаясь, человек набирает скорость, набирает силу для нового импульса. С этой новой силой человек отталкивается от поверхности, очерчивая ещё больший круг. Пассивность, возникающая при движение в обратном направлении, описывается силой притяжения, силой свободного падения.

### Состояния игрока.

Говорят, у человека есть несколько состояний. Я на своём опыте могу выделить следующие состояния:

- \*Психологическое состояние П-стержень.
- \*Физическое состояние Ф-стержень.

Верующие люди видят ещё одно состояние человека - духовное равновесие, состояние духа. Я заметил, что все эти состояния перекликаются между собой. Какой-то раздражающий фактор ведёт к психологической нестабильности, а она в свою очередь задевает физическое состояние. Яркий пример возникновения таких нестабильностей можно наблюдать на ланах. Волнение, дополнительная физическая, эмоциональная нагрузка выводят игрока из состояния равновесия. Стабильность – это то, как ты способен справиться с возникающим давлением, то насколько тебя что-то волнует, что-то задевает. Как ты будешь реагировать на то, что происходит с тобой и командой.

Я буду рассматривать два состояния человека П-стержень и Ф-стержень. Первый

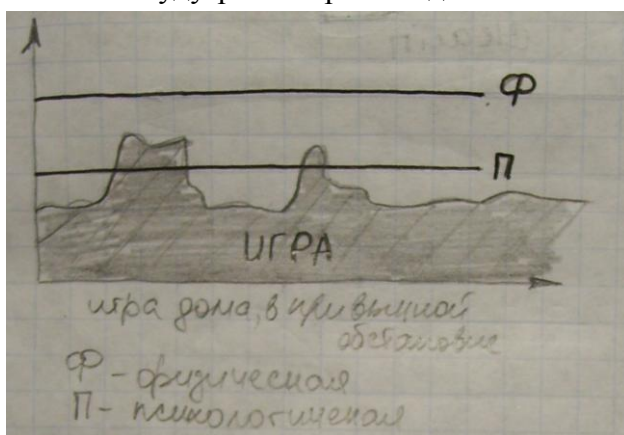
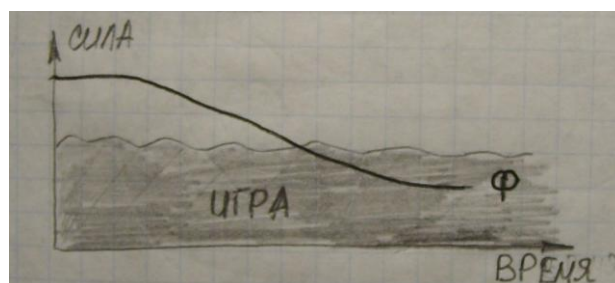


график отражает П и Ф состояния игрока. Игрок проводит матчи **в комфортных для себя условиях**. Играя в домашних условиях, человек испытывает незначительный дискомфорт, который никак не отражается на уровне его игры. К этим условиям он привык. Поэтому его П и Ф состояния имеют стабильные положения. В таком состоянии он максимально экономно расходует свои силы, т.к. раздражающие факторы незначительны. К каждому из них,

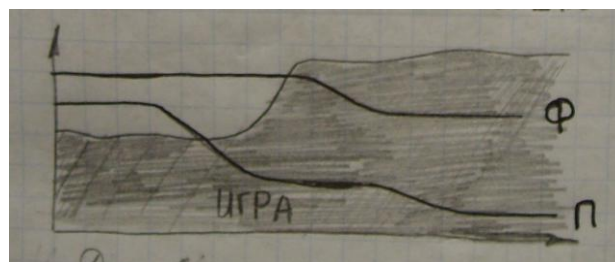
он привык. Как видно из графика, игра задевает П-стержень человека, но влияние на этот стержень незначительное, поэтому он не изменяется. Игрок адаптировался к воздействиям такого рода.

**Наши силы не бесконечны**, наибольшая активность человека приходится в часы бодрствования. Поэтому для нас длительная игра и игра в ночное время физически сложнее. По графику видно, как таят наши силы, как замедляются процессы с течением времени. Поэтому есть некое время 4-6 часов, в которые игрок может плодотворно работать. Игра на 12-15 часу будет уже не такой продуктивной, как вначале тренировки. Именно поэтому игроку необходим отдых. Это реально делать между играми. Наиболее эффективнее это делать в момент приёма пищи с последующим часовым сном.



Есть такое понятие **“игрок подгорает, горит”**. Этот график отражает

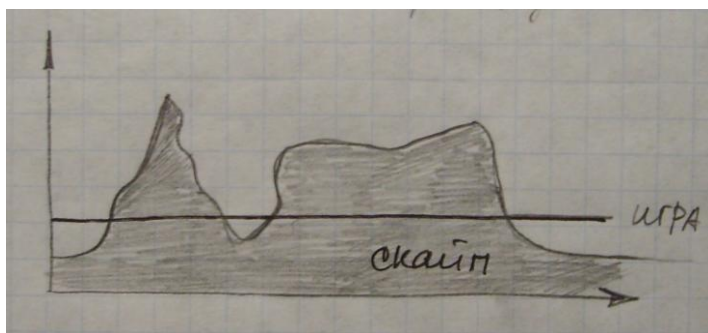
эмоционально нестабильного человека, которого сильно цепляют моменты в игре. У него проседает П-стержень, это ведёт за собой ухудшение психического состояния, которое выплёскивается в негативные эмоции. Что ведёт к ухудшению физического состояния игрока. Также



воздействие игры на человека увеличивается, он начинает теряться в игре. Он не понимает, что происходит. Что он должен делать, теряются ориентиры, возникает паника, которая приводит к игровой пассивности и бездействию. Говорят, человек ломается, т.е. теряет активность. Игрок чувствует сильное проникающее воздействие, которое он не в

силах погасить. Возникают мысли быстрее закончить игру, быстрее избавиться от этого нехорошего чувства. Игрок начинает делать необдуманные вещи, которые приводят его к ошибке, а команду к поражению.

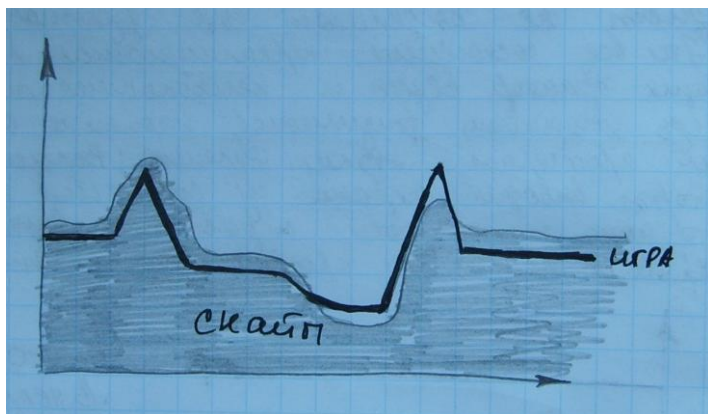
**Схему стабильности состояний можно применима для скайпа.** Наше восприятие так устроено, если мы видим только часть картины мы можем делать неверные выводы. Зритель, наблюдающий за игрой, не слышит то, что происходит в игровом чате игроков. Он не видит всей игровой обстановки, он ощущает лишь видимую часть. Мы часто можем слышать, как комментаторы, обсасывают игроков. Мол, он сделал это не так, вот тут он растерялся. Тут он ошибся. Но никто не представляет, почему так



произошло. Как я уже говорил, существенная часть нашего внимания уходит на командный чат, на общение между собой в игре. Иногда происходящее в самой игре далеко от того, что творится в скайпе. На графике мы видим спокойную размеренную игру, игру с плавными перемещениями с минимальным

количеством драк. Закрашенная область показывает нам, что твориться в командном чате, там бушует буря. Идёт активное обсуждение, обсасывания моментов. Строятся предположения, именно поэтому игроки воспринимают игру активной, командный чат не утихает. Всем кажется, что в игре происходят активные движения, на самом же деле действий минимум, а разговоров максимум. Именно поэтому теряется картина игры. Когда же в игре появляются действительно активные моменты, на фоне остального они не видны, они стираются в этой густой туче аналитики.

Я склоняюсь к следующему. **Нужно стремиться к такой системе, когда**



**происходящее в игре, будет возникать пропорционально скайпу.** Буря в игре будет нести поток эмоций, рассуждений. Игровой штиль будет временем спокойствия, временем отдыха, будет нести тишину и размеренность. Это график выглядит экономнее предыдущего, это то, к чему стоит стремиться. Это то, что приходит с опытом.

**Наши стержни требуют закалки, постоянно проходя через испытания, они укрепляют свою структуру.** Человек перестаёт реагировать на то, что с ним происходит. Стержни замедляют некоторые процессы в организме, открывая их тогда, когда этого действительно нужно. Конечно, не все процессы мы можем контролировать, есть то, что нам неподвластно. Бессознательные действия, это далеко не изученная область. Бессознательное, порой, движет нами, заставляет делать нас необдуманные вещи. Бессознательное находится в самых далёких областях нашего сознания.

*Осознанное, не всегда значит эффективное, я встречал игроков. Которые от балды играли сильнее, чем, если они пытались делать что-то обдуманное, пытались вложить в голову правильные действия. Нужно меньше думать, это вредно...*

Есть такое понятие, как чувство мяча, чувство силы. Оно вырабатывается в результате упорных тренировок, упорного каждодневного труда. Игроки, воспитывающие в себе такое чувство, могут его контролировать. Могут вызывать это чувство в нужные для себя моменты. Я заметил важность игрового настроения. Именно поэтому, я постоянно настраиваюсь на важные встречи. Я включаю любимую музыку и настраиваюсь на предстоящий матч. Для меня настрой, это тот же самый гимн на поле для футболиста. Та же самая маршевая “Катюша” для солдата. Это что-то ценное. Это то, что открывает моё бессознательное, открывает мне пути к новой силе, с которой я буду играть в разы сильнее. Часто поддавшись этому чувству, я играю как рысь, я рву зубами всё, что стоит у меня на пути. Во мне возникает дикая сила необузданного зверя, которая приводит меня к победе.

Только упорные тренировки откроют для вас новые возможности.

Надеюсь, вы нашли для себя что-то новое.

Я выражаю благодарность, всем тем, кто верил в меня и был со мной до конца.

Спасибо, удачи.

fuNNypeople Always SmiLe 26.09.2013