

Od Srebra do Orła: Jak Udoskonalić Swoje Umiejętności w Grze.

W tym poradniku nauczysz się jak poprawnie poruszać, wychylać, celować, strzelać, wykorzystywać sytuacje nie do wygrania, oddychać, jak się skupiać, myśleć podczas gry, pomoże znaleźć odpowiednią czułość, jak zdobyć przewagę nad przeciwnikiem, omówię psychologie i wiele innych cech by poprawić jakość twoich umiejętności.

Wprowadzenie

Zazwyczaj daję darmowe lekcje dla wszystkich osób, które oto proszą, ale doszedłem do wniosku, że zamiast robienia prywatnych lekcji, mogę stworzyć poradnik o tym i pomóc dla społeczności Counter Strik'a Global Offensive. Nauczę ciebie wszystkiego, czego nauczyłem moich studentów. Miałem 10 uczniów i większość z nich dostała się z srebra i nowy do Mistrzowskiego Legendarnego Orła. Nie najgorzej, nie? Możesz osiągnąć rangę, o której wspomniałem powyżej z pomocą tego poradnika.

Moim celem jest pomoc ci czerpać radość z gry wiedząc jak udoskonalać swoje umiejętności. Podzieliłem poradnik na wiele poddziałów: Na początku będzie Wczesna ocena, gdzie znajdziemy ci odpowiednią czułość i przetestujemy twoją celność. Następnie omówimy sekcje PEEKING/MOVEMENT (wychylanie/poruszanie), gdzie nauczę was jak poprawnie się wychylać i poruszać. Następnie sekcja STRZELANIA przeprowadzi cię jak poprawnie celować, strzelać i kontrolować precyzję i celność. Następnie, wprowadzę PSYCHOLOGIE do tej mieszanki, coś, co nie wiele poradników pokazuje, i wyjaśnię jak Psychologia jest używana i może być wykorzystana w grze rankingowej, i także nauczy jak zachować spokój i skupienie w trakcie gry. Na koniec dodam parę dodatkowych wskazówek na różne problemy i podsumuje moje myśli.

Poradnik jest zaplanowany by być długi i owocny. Zalecam by zamknąć wszystkie programy, wziąć długopis i papier i robić notatki by nic nie zapomnieć. Mam nadzieje, że poradnik się spodoba, zaczynamy! **Tłumaczenie jest robione ręcznie, więc za wszelkie błędy przepraszam i mam nadzieje, że poradnik mojego kolegi ci pomoże. **

Ocena wstępna: Oszacowanie twoich umiejętności

Zazwyczaj, przed daniem lekcji, sprawdzam jak moi studenci strzelają, myślą i reagują by wiedzieć, co poprawić. Mówię im by ściągnęli Mapę Training_Aim_CSGO 2 z warsztatu by oszacować ich umiejętności. Jeśli posiadasz już tą mapę to śmiało możesz pominąć tą sekcję.

Ocena Wstępna: Ściąganie I Start Trenowania Na Mapie Training_Aim_CSGO

Aby pobrać mapę, najpierw trzeba przejść do zakładki Gra, a następnie wybierz w trybie offline z botami kliknij na warsztat, a następnie kliknij przycisk Wyświetl Warsztat. Po tym wyskoczy okno Steam z Warsztat CS: GO. Znajdź Training_Aim_CSGO i wciśnij enter lub kliknij przycisk Szukaj. Umieść kursor myszy nad pierwszą mapę AddictedPro i kliknij ikonę ze znakiem plus. Jeśli nie widzisz znak plus, kliknij na mapę, a następnie kliknij przycisk Subskrybuj. Teraz możesz wrócić do gry i mapa powinna być dostępna na liście map z warsztatu.

Kliknij na mapę, a następnie kliknij Dalej. Upewnij się, że pierwszy podpunkt Bez Botów jest zaznaczony, a następnie kliknij przycisk Dalej i czekaj aż mapa się załaduje. Gdy jesteś na mapie, pojawisz się pod miejscem treningowym. Aby dostać się na obszar szkoleń, trzeba się upewnić, że konsola jest włączona, a następnie otworzyć ją.

Możesz otworzyć konsolę za pomocą klawisza tyldy, zwykle obok przycisku 1 na klawiaturze. Po otwarciu, wpisz "sv_cheats 1" naciśnij ENTER. Następnie wpisz "noclip 1" i naciśnij ENTER. Powinieneś być w stanie spojrzeć w górę naciskając W i przejść do obszaru szkolenia, a następnie wpisz "noclip 0", aby powrócić do normalnego stanu.

Ocena Wstępna: Testowanie Twojej Celności

Dobrze, więc jesteś już na mapie! Na prawo masz różne bronie. Wybierz albo M4A4, M4A1-S lub AK-47, (jeśli mapa nie jest zaktualizowana, w celu dostania M4A1-S należy ponownie otworzyć konsolę i wpisać "give weapon_m4a1_silencer", bez cudzysłowów). Na lewo będzie panel kontrolny. Nie ruszaj jeszcze niczego. Istnieją różne rodzaje szkoleń w obsłudze, ale dziś potrzebny jest tylko jeden, nazwany Classic Fast Aiming.

Skieruj się w kierunku strzelnicy i bądź gotów do strzału. Jak jesteś już gotowy, przejdź do przycisku Start i wciśnij E. Zrób krok do tyłu i spróbuj trafić jak najwięcej celów. Za każdym razem, kiedy trafisz w cel, staraj się wrócić na środek kursorem przed przejściem do następnego celu.

Następnie sprawdź, jak Ci poszło. Ile razy udało ci się celnie trafić? Jeśli trafiłeś więcej niż 20 na 25 to zrobiłeś dobrze. Jeśli nie? Być może trzeba znaleźć odpowiednią czułość.

Ocena Wstępna: Czułość

Dobra teraz spróbuj ponownie, Zauważ czy twój celownik jest za albo przed celem. Jeśli jest przed celem to znaczy, że twoja czułość myszy jest za niska. Spróbuj ją trochę zwiększyć. Jeśli przejeżdżasz celownikiem przez cel znaczy to, że twoja czułość jest za wysoka. Wtedy należy zmniejszyć czułość. Próbuje aż nie znajdziesz odpowiedniej i wygodnej dla Ciebie opcji.

Ocena Wstępna: Celność i Test 100 (Setki)

Teraz, kiedy już masz odpowiednią czułość. Spróbuj kolejną rundę na strzelnicy. Może to zająć trochę czasu, aby przyzwycząć się do nowej czułości, więc upewnij się, aby poćwiczyć parę razy. Gdy już się przyzwyczaisz, przejdź do panelu i poszukaj „AMOUNT”. Umieść kursor na nim, naciśnij

E i wybierz 100. Przygotuj się; musisz s trafić 100 celów. Upewnij się, aby powrócić do środka tarczy przed zrobieniem następnego celu. Postaraj się jak najlepiej. Powodzenia.

Ocena Wstępna: Do Następnego Sekcji

Następnie sprawdź, jak sobie poradziłeś. Jeśli trafiłeś, 40 na 100, co oznacza, że masz średnią dokładność 40%. Wyższy procent oznacz że masz większą dokładność w strzelaniu. Jeśli otrzymujesz niski procent, to jest w porządku. Doradzę ci na wiele sposobów jak poprawić twoje celowanie. Ta mapa jest doskonała do rozgrzewki i polecam, abyś codziennie ćwiczył różne ćwiczenia na panelu sterowania. Codzienne ćwiczenia poprawił mój cel od, 60% do 98%, gdy stałem się Legendarnym Mistrzowskim Orłem

To była Ocena Wstępna, teraz porozmawiajmy o wychyleniach.

Poruszanie Się/Wychylenie

Ruch jest istotną częścią gry, a wychylenie, jest pośrednikiem między ruchem i strzelaniem. Wychylenie jest akcją polegającą na wychyleniu się z osłony i zaatakowaniu obserwowanej powierzchni. Wychylenie nie jest zawsze najlepszym wyborem, ponieważ może doprowadzić do przegranej rundy, ale też do jej wygranej. Czy zauważyłeś, że ludzie mają tendencję do przytulania ściany na długiej, gdy rachują na Bomb site A na Dust 2? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś, dlaczego? To, dlatego, że korzystają wewnętrznej linii. Wewnętrzną część gdzie znajdują się ściana jest używana, jako osłona by zwiększyć przewagę.

Poruszanie Się/Wychylenie: Wewnętrzna I Zewnętrzna Linia

Podczas korzystania z wewnętrznej, zobaczysz przeciwnika szybciej niż on zobaczy ciebie. Widzisz ich ramię i jesteś gotowy do strzału, co daje przewagę. Przeciwnik musi się wychylić się w pełni w celu ujrzenia twojej głowy, ale w tym czasie, jest już za późno.

Szeroki pas może być przydatna do ataku, ponieważ daje kontrolę nad kątem i pozwala podzielić kąt na sekcje, jak ciasto; dokładnie sprawdzając obszar, nie narażając się. Szerokie kąty są również stosowane zwykle w pobliżu omlsytu A. Szerokie kąty i wewnętrzne kąty są częstym widokiem w profesjonalnych grach esports.

Strzelanie: "W Jaki Sposób Dostaje Heady Za Każdym Razem?"

Teraz porozmawiajmy o strzelaniu. Dostaje wiele pytań, w jaki sposób mam strzelać by zabić Headshotem. A odpowiedź jest bardzo prosta. Po prostu cały czas próbować celować w głowę. Jeśli stale dążysz do głowy, jest mniejsze prawdopodobieństwo stracenia cennych sekund dostosowując swój celownik na headshot. Oczywiście, można zabić strzałami w ciało, ale trwa dłużej, a ryzyko utraty cennego zdrowia jest większe. Na przykład, jeśli trzymasz kąt wewnętrzny, i chcesz mieć przewagę nad wrogiem, pozwól, że przedstawię ci PRZEWIDYWANIE. Przewidywanie to jest akcja polegająca nadaniu sobie wystarczająco dużo czasu reakcji, aby zobaczyć wroga i pozwolić im wejść w pole twojego celownika, co ułatwia dla ciebie, aby go wyeliminować. Moi studenci i ja

używamy tego stale i prowadzi do wielu "hackusations", kiedy tak naprawdę tylko daliśmy sobie trochę więcej czasu na oddanie celnego strzału. Ten mały trik daje nam wiele możliwości i przewagę, którą można wykorzystać do wygrania rundy, czyli po krótce zawsze trzymamy celownik na wysokości głowy przeciwnika.

Strzelanie: Strzały Z Daleka

Aby strzelać precyzyjnie, musisz nauczyć się strzelać odpowiednio na podstawie odległości. Nie można sprawować (strzelać ciągiem bez przerwy nazywamy to sprayem) do przeciwnika, który jest oddalony o kilometr licząc, że uda ci się, choć raz go trafić. Co trzeba zrobić, to odpowiednio kontrolować strzały. Na przykład, jeśli przeciwnik jest daleko, należy spróbować strzelania jedną kulą na raz, tak, że strzały padają precyzyjne i prowadzą do zabicia. Jeśli przeciwnik jest w średnim zasięgu odpowiednim trybem strzelania powinna być seria, która najlepiej robić poprzez przytrzymanie przez 1 lub 2 sekundy przycisku opowiadającego za strzał, gdyż prowadzi do krótkiego impulsu 3-5 pocisków na średnim obszarze i może zrobić duże uszkodzenia. Tylko, gdy przeciwnik jest bardzo blisko nas można sprawować, ale i tak należy zastosować "spray pattern" (wzory odrzutu).

Strzelanie: Spray Patterns (Wzory Odrzutu)

Każda broń ma wzór odrzutu. Wzór, który nie jest zmieniony pod wpływem kucania jak w poprzednich Counter Strikach. Polecam w zapoznaniu się ze wzorami odrzutów twojej najczęściej używanej broni. Znając wzorce odrzutu można prowadzić dokładniejsze strzelanie. Odrzut morza poćwiczysz na strzelnicy, którą już zainstalowaliśmy.

Psychologia: Nowy, Ważny Czynniki Gry Rankingowej.

Teraz mam zamiar wprowadzić nową sekcję, o której nikt nigdy nie próbował wyjaśnić, ale ma ogromne znaczenie podczas gry. Psychologia. Psychologia wierz w to lub nie jest stałym i dominującym czynnikiem w grze rankingowej czy profesjonalnej.

Podobnie jak w przypadku innych gier, czy to w szachy, warcaby, piłkę nożną, lub Counter Strike. Celem gry jest pokonanie przeciwnika. Przechytrzyć go. Być lepszy od niego. Aby uzyskać przewagę. Istnieje wiele rodzajów przewagi: są nimi wiedza, umiejętności, doświadczenie i przewaga sytuacyjna, a także coś, co nazywamy intuicją. Mam zamiar porozmawiać o każdym indywidualnie. Jeśli masz przewagę nad drugim zespołem, wygrywasz. Głównym celem Counter Strike jest by zdobyć jak najwięcej przewagi nad przeciwnikiem by go pokonać.

Psychologia: Wiedza

Zacznijmy od przewagi poprzez wiedzę. Zaletą wiedzy jest zarówno korzyści uzyskane przez bodźce dźwiękowe, bodźce wzroku lub bodźce zespołu, czyli komunikacyjne. Bodźce dźwięku są, gdy słyszysz strzały wroga, kroki lub inne dźwięki, które pomogą Ci zdobyć wiedzę o tym, co robi inny zespół lub ma zamiar zrobić. Przykładem jest, gdy słuchasz wrogów chodzących w tunelu na Dust, 2 którzy zmierzają na B. Dźwięk kroków daje wiedzę, że wróg idzie na B, i że należy

przygotować się do nadchodzącego ruchu (wejścia na bombsite). Bodziec Wzroku jest, gdy coś widzisz na przykład wroga w tunelach, rzucony granat odłamkowy czy hukowy. Na przykład granat hukowy rzucony na bombsite może oznaczać, że wróg chce zaatakować. Widząc cały zespół, który biegnie na Kocie na Dust 2 zazwyczaj oznacza, że przeciwnicy zmierzają na A. Wiedza zawiera informacje o tym, gdzie drugi zespół jest i co robi, aby pomóc wymyślić taktykę dla swojego zespołu i Ciebie, aby zatrzymać ich na podstawie tego, co zamierzają zrobić. Gdy 5 przeciwników biegnie w danym kierunku to oznacza żeby całą obronę przenieść na ten fragment mapy, ale tylko, jeśli jest się 100 % pewnym. Czasami umiejętności rozpoznawania celów przez wzrok i znajomość nasłuchu nie będą dla ciebie jasne i trudne do wychwycenia, ale z czasem będziesz się przyzwyczajał, czasami sojusznik coś widział lub słyszał i ci zakomunikuję z kąd nadchodzą przeciwnicy. Korę pomogą ci nad wymyśleniem planu działania i się przygotować.

Lubię używać tej sytuacji, gdy to wyjaśniam, ale niestety w tej sytuacji nie udało się wykorzystać wiedzy, którą zdobyliśmy a mianowicie. Gdy CT na Dust 2 przejdą przez podwójne drzwi, i widzą dwóch snajperów, którzy strzelili i 2 facetów idących za snajperami udających się na lewą stronę, co o tym myślisz? „Uff, naszczepcie udało mi się nie dostać z AWP ”Nie o tym powinienes myśleć, powinienes zwrócić uwagę i wychwycić najważniejsze informacje, czyli cos takiego "Dobrze, dwóch snajperów, dwóch ziomków z kłaczami idących na długą, jeden prawdopodobnie miał bliski spawn na długą i jest w drodze lub porusza się do tuneli, bo nie widziałem go, gdy przechodził za snajperami. Snajperzy nie będą walczyć w krótkim zwarcu no chyba, że przyjdzie taka potrzeba, najprawdopodobniej będą próbowali zabić kogoś z dystansu jak na przykład na środku, długiej na A, albo tunele na B. Dwóch przeciwników z karabinami zmierzają na długą albo wybiorą dłuższą drogę na kota. Nie zapomnijmy o 5 przeciwniku, który najprawdopodobniej idzie w kierunku tuneli". Zobacz ile informacji udało mi się otrzymać z pierwszych 3 sekund rundy.

I jedyną przewagę, jaką ma drużyną przeciwna to to, że na B jest dwóch przeciwników i jeden z nich może bronić podwójnych drzwi. Po przez takie korzyści masz większą szanse by wygrać

Psychologia: Wiedza-Dezinformacja

Wraz z efektywną komunikacją jest też dezinformacja. W celu stworzenia przewagi i stworzeniu taktyki i zwiększeniu przewagi potrzebna jest efektywną komunikacja. "Dwóch ostatnich jest na B jeden ma 30 HP i drugi ma 16 HP i ma bombę, prawdopodobnie mają snajperki" to zdanie posiada OGROMNĄ ilość poprawnych informacji, które można wykorzystać. Dezinformacja albo nieefektywna komunikacja brzmi mniej więcej tak „TE JEB*** KUR** PATRZ NA TYCH JEBA** LEWAKÓW ♥♥♥♥♥ RUSKIE CHU** JAK ONI MNIE ZNOWU ZABILI!! CHEATER ♥♥♥♥♥, CHOĆ 1 VS 1 CIOTO”

...

Teraz, jakiego rodzaju informacje dostałeś z tego zdania? Nie zadurzo w porównanie do pierwszego, ale dowiedziałeś się, że to Rosjanie. Nawet w tej samej sytuacji, efektywna komunikacja może poprowadzić cię do wygranej. Ale nawet, gdy informacje wydają się rzetelne i

solidne mogą mieć jakieś braki. Byłem w grze gdzie przeciwnikowi zostało 2 graczy, jeden miał 3 HP a drugi 6 HP.

Podłożyli pakę i czekałem na mojego ostatniego kolegę z drużyny z 70 HP do zaatakowania.

Jeden z naszych powiedział „2 jest na b i jeden ma bombę”. To zdanie ma dużo informacji, ale brakuje jednego i to najważniejszego, który doprowadził nas do przegranej rundy. Przeciwnicy mieli mało HP. Moj kolega był przestraszony, że był przeciwko 2 terrorystów, którzy mieli po 100 HP i w dodatku mieli kałachy. Kidy w rzeczywistości jeden strzał z jego p90 mógł zabić ich obu.

Ta sama sytuacja nastąpiła 5 rund później, zwróciłem uwagę żeby podali ilość HP ile zostało dla przeciwników „jeden ma 16 HP a drugi 28hp” to proste zdanie stworzyło pewność siebie i kolega, który zginął 5 rund wcześniej, że udało mu się ich zabić i rozbroić bombę. To są najlepsze przykłady, w jaki sposób efektywna komunikacja może poprowadzić cię do zwycięstwa.

Psychologia: Przewaga Poprzez Umiejętności

Następną cechą przewagi są umiejętności kore nie trzeba zbyt rozpisywać. To są umiejętności. Jedni mają lepszą reakcję od innych inni mają lepszą pamięć mięśni, inni znają wzór odrzutu i wiedzą jak strzelać celnie. To jest naturalna przewaga, przewaga, która pochodzi od gracza i jego talentu. Ta umiejętność można zyskać poprzez czas i systematyczność.

Psychologia: Doświadczenie

Następnie mamy doświadczenie, doświadczenie może być używane za wiedzę o grze i co się w danym momencie dzieje. Doświadczenie przychodzi z wielu rozegranych gier, które dają się świadomość, co ludzie najczęściej robią w danej sytuacji. Jestem pewny, że Terrorysty mają snajperkę na miopię Nuke, snajper może iść do radia by patrzeć na rampę albo na dwór obserwować hangar. Czemu to wiem? Ponieważ rozegrałem tyle gier, że w 98 % przypadku tak właśnie postępowali. Doświadczenie nie zdobywa się tylko z czasem, ale też można wywnioskować, co się dzieła przez ostatnie kilka rund. Jeśli drużyna przeciwna grała się sagę (tylko pistolety by pozbierać trochę pieniędzy) i poszła na Rampę przez te 3 rundy następnym dobrym wyborem by było pójść na zielone drzwi (squeaky).

Psychologia: Przewaga Sytuacyjna

Następnie przewaga sytuacyjna, która przychodzi w niektórych momentach. Na przykład czy widziałem ze stosunek 3:1 atakujących to obrony jest potrzebne by wygrać daną sytuację. To znaczy, że 2 obrońców ma większą szansę wygrać pojedynek z 3 atakującymi. Działa to wtedy, gdy drużyna przeciwna nie ma jakiejś dominującej przewagi nad obrońcami jak wiedza gdzie się znajdują albo po prostu znacznie lepszy czas reakcji. Dlatego zajmowanie bombastów jest zawsze trudniejsze od jego bronięcia. Przewaga sytuacyjna może nastąpić poprzez granaty jak granat hukowy, który daje ci możliwość wejścia na bombosite, gdy przeciwnicy są oślepieni tak samo może działać także granat dymny. Ale też rzucony granat może dać wiedzę o tym gdzie się dana osoba znajduje i przygotować się na nią. Mokę w tunelu na B może dać ci przewagę sytuacyjną, ponieważ Możesz ich zobaczyć, jako pierwszy, gdy wychodzą z dymu.

Następna przewagą sytuacyjną jest osiągnięcie 5 1v1 zamiast 1 5v1. Widziałem wiele drużyn, którzy atakowali pojedynczo bombsite i byli zgromieni przez jednego gracza. Czemu? Bo stworzyli sytuację 1v1 przy ataku zamiast 5v1. Następnym przykładem jest clutching (wygranie rundy bez niczyjej pomocy np.: w sytuacjach 2v1, 3v1, 4v1, 5v1), kiedy ktoś wybiega na 5 graczy i stara się ich od razu zabić to jest skazane na niepowodzenie ta osoba powinna wychylać się stopniowo za rąga i eliminować graczy pojedynczo poprzez zastosowanie linii wewnętrznej i zewnętrznej, o której wcześniej wspomniałem.

Psychologia: Sekretnym Składnikiem Zwycięstwa Jest Intuicja

Okej, doszliśmy do czynnika, który robi z ciebie osobę, na którą wszyscy będą wołać hacker. Nie to nie jest umieszczone na żadnej podejrzanej stronie, ale w naszym umyśle wierz w to lub nie. Intuicja to po prostu ZGADYWANIE. Tak zgadywanie. Co? JAK ZGADYWANIE MOŻE MI POMÓC WTF..... Pozwól, że ci to wyjaśnię.

Intuicja jest jedną z najtrudniejszych rzeczy do nauczenia jak i do wyjaśnienia. Alę najlepszym sposobem by ci to wyjaśnić jest pokazanie ci. Kiedy będziesz wstanie wykorzystać całą przewagę o której starałem cię nauczyć, możesz użyć tego do stworzenia hipotezy albo przypuszczenia co przeciwna drużyna robi albo zamierza zrobić i nastawiasz się, że twoja hipoteza jest poprawna i robisz to, co wydaje ci się najstosowniejsze. Możesz wtedy dostać ogromnego kopa do pewności siebie. Nie myśl tak "Chyba Pojda tunelami „ pomyśl „ Wiem gdzie byli, więc na pewno zmierzają w stronę tuneli” Wyobraź sobie gdzie oni są i jak biegną i stań w takim miejscu by dokończyć swój plan. Kiedy nadejdą w to miejsce będziesz przygotowany psychicznie i mentalnie.

To jest intuicja teraz pokażę ci jak to wygląda w moim przypadku

<https://www.youtube.com/watch?v=pwuC1bYCTt8>

Runda zaczyna się normalnie. Kupuje sprzęt i ideę w kierunku bombsitu A. Widzę, że moi koledzy są na B i na długiej, opuszczając środek na umyślnie. Wyobrażam sobie, że jestem terrorystą i poruszam się do Kota, rzucam wyliczonego z czasem granatka. Wychylam się i widzę bok terrorysty. Mówię, że jeden jest na kocie, ale udaje mi się go zabić. Widzę, że moi koledzy na środku i długiej są zabici, przez to przechodzę na rampę by oglądać i ustawiam celownik gotowy do strzału i udało mi się zabić go, gdy wskakiwał do piachu (piaskownicy). Bomba jest najważniejsza. Mogą nadejść z CT spawn, długiej albo z kota. Widzę sojusznika idącego do tunelów na B i zyskuje trochę pewności siebie, rzucam flacha do CT, bo spodziewam się, że ktoś tam może być i odrazu, gdy grant eksplodował wychyliłem się by kogoś zabić, kiedy są oślepieni następnie przechodzę na kota, bo zgadłem, że najpierw zaatakują z kota a dopiero później z długiej i byłem gotowy zabijając jeszcze 2 jednego na długiej i jednego na kocie. Ostatniego na długiej zabiłem poprzez FLICK Shot, którego nazywam Efektem Matrixa, o którym opowiem później.

Psychologia: Trzy Strefy (Rozgrzewka, "Strefa", Zmęczenie)

Nie ważne, kiedy grasz, twój czas jest podzielony na trzy strefy. Pierwszą jest Rozgrzewka, następną „strefa” a na końcu strefa zmęczenia. Podczas rozgrzewki próbujesz odzyskać pamięć mięśniową i wiedzę z poprzedniego razu, kiedy grałeś. Rozgrzewka jest łatwa, idziesz na deatchmatch albo na mapę, o której pisaliśmy Trainig_Aim_CSGO. Następną strefą jest ”STREFA”, którą osiągasz, kiedy pamięć mięśniowa i reakcja są w najlepszej formie. Wtedy grasz bardzo dobrze, ponieważ jesteś skupiony i masz dużo energii. Następnie następuje strefa zmęczenia. Czy kiedykolwiek byłeś tak zmęczony wieczorem, że szło ci jeszcze gorzej niż 2 gry wcześniej? To jest znak, że wkroczyłeś do strefy zmęczenia i powinieneś przestać grać. Jesteś zmęczony, ponieważ zażyłeś energii potrzebną na skupienie i dobrą reakcję podążasz ”strefy”. Gdy grasz zmęczony to uniemożliwia ci to uczenie się poprzez gry gdyż stajesz się poddenerwowany i tracisz skupienie i chęć do gry.

Fajna rzecz na temat trzech zon jest taka, że różni się dla każdego gracza. Mam uczniów, którzy mówili mi, że potrzebują tylko chwilek na rozgrzewkę i są gotowi do gry w ”strefie” przez dłuższy czas i później sięgają zmęczenia i przestają grać. Niektórzy mówili, że muszą się rozgrzewać bardzo dużo by dostać się do ”strefy” i mogli zagrać 2 gry i trafili do strefy zmęczenia. Jeden z moich studentów powiedział, że najlepiej gra w pierwszej grze po rozgrzewce i tylko ta gra jest u niego w ”strefie”. I grał jakieś 3 gry dziennie powtarzając ten proces przez jakiś czas i udało mu się dostać do Legendarnego Mistrzowskiego orła i pomogło zostać zrekrutowanym przez klan. Sprawdź swoje strefy i trzymaj się ich i ich nie przedłużaj, ponieważ możesz dostać się do strefy zmęczenia, ale także nie przeciągaj rozgrzewki gdyż możesz wejść w ”strefę” podczas deathmatch zamiast w grze rankingowej.

Psychologia: Nauka Poprzez Błędy

Teraz przedstawię ci sposób jak powinieneś uczyć się na własnych błędach. Najlepszym sposobem na kontynuowanie nauki jest nauka na błędach, bo zawsze przedstawia nowe rzeczy, nad którymi trzeba popracować. Za każdym razem, kiedy zginiesz nie marudź i nie mów, że ”Co kurw* byłem za ścianą” lepiej pomyśl ”To było dobre jak on to zrobił muszę się tego nauczyć”. Zaakceptuj, że zginąłeś i nie popełniaj błędu po raz drugi. Mrzesz zadać pytanie składające się z 5 czynników CO? JAK? CZEMU? GDZIE? KIEDY?

CO się stało? Przegrał pojedynek czy rundę?

JAK to przegrałeś? Byłeś zbyt agresywny albo grałeś zbyt pasywnie? Zostałeś oślepiiony przez granat?

CZEMU tak się stało? Czy byłeś zbyt agresywny, jeśli powinieneś być po prostu ustawiony pasywnie? Czy widziałeś lub słyszałeś nadchodzących przeciwników czy może czekali na ciebie?

Gdzie się to stało? Czy stało się to na długiej? Ci stało się to na bombsite? Skąd mnie zabili?

Kiedy to się stało? Było to przy 2:50 min? Było to po granacie hukowym smoku?

Użyj tych pytań by dojść do wniosku „Przegrałem pojedynek by myślałem, że wejdą do kurnika na Nuke i postanowiłem zaatakować ich biegnąc przez płocze, ale mnie fleszowali i usłyszeli moje kroki i poczekali na mnie aż wybiegnę i zabili mnie”. Teraz znajdź błędy i nie rób tego w następnych paru rundach.

Psychologia: Spokój I Skupienie.

Teraz nauczę cię jak zachować spokój i skupienie w trakcie gry. Na wszelki wypadek, jeśli byś nie widział, twoje ciało cały czas tworzy energie by zasilić twoją koncentrację i mięśnie. Nie marnuj energii na krzyk i złość. Ucz się poprzez błędy, tak naprawdę powinieneś być wdzięczny za błędy, ponieważ wiesz, że możesz się z tego uczyć. Patrz na sposób, jaki oddychasz nie zapowietrzaj się oddychaj spokojnie nawet w Clutch Situations. Czy kiedyś byłeś tak podenerwowany podczas gry? Że zacząłeś się pocić, bo wiesz, że jesteś ostatni przy życiu? Czy chcesz się dowiedzieć jak się tego pozbyć. Po pierwsze musisz się skupić i zdobyć jak najwięcej informacji na temat przeciwników by poczuć się pewnie, ponieważ gdy podwyższasz swoją pewność siebie masz większą szansę na wygraną. Ale pamiętaj, że gdy wygrasz i jesteś nabuzowany energią lepiej się uspokój i wiesz kilka oddechów, bo nie chcesz iść z taką energią na następną rundę to może się źle skończyć.

Psychologia: Efekt Matrixa

Jak bardzo skupiasz się na jednej rzeczy to to robisz bardzo dobrze ja to nazywam efektem matrixa. W filmie Matrix, są sceny gdzie protagoniści zwalniają czas i reagują w szybkim tempie. Mam nadzieję, że uwierzycie mi, że mi się to udało podczas gry. Faktycznie, udało mi się nawet nagrać to, kiedy zaczęłam skupiać się bardziej na grze i ich osobnych elementach.

Psychologia: Analiza

Widzisz jak psychologia pomaga podczas gry to jest BARDZO ważny element gry. Nie wiele ludzi ma o tym pojęcie, ale ma to miejsce w każdej grze, w której uczestniczysz i nie za wiele osób stara się to wyjaśniać, ale ja to zrobiłem i mam nadzieję, że wykorzystasz to w swoich grach.

Zakończenie: Ostatnie Myśli

Zazwyczaj po lekcjach pytam się moich uczniów czy mają jakieś pytania i odpowiadam na nie. Zazwyczaj dostaje pytanie o miejsca gdzie najlepiej rzuca się granaty by mieć przewagę podczas ataku czy obrony, ale w Internecie jest tyle poradników na ten temat, że z łatwością znajdziesz te, które będą ci potrzebne, ale jeśli masz jakieś pytania i nieważne jak głupio mogą brzmieć możesz nie być jedynym, co może mieć takie pytanie i odpowiem na nie jak najszybciej jest to możliwe [Proszę o pytanie po angielsku gdyż twórca jest anglojęzyczny].

Przez wiele lat grania w gry wideo 4 fun i takich profesjonalnych nauczyłem się myśleć w taki sposób nie tylko w Counter Striku, i mogę zapewnić, że to działa. Kluczem tej lekcji było byś nauczył się, że nie musisz grać dużo by być lepszym, ale musisz grać mądrze, musisz stawiać się mądrzejszy od przeciwników i uczyć się na błędach.

Nigdy nie gram z moimi uczniami potnym jak ich nauczę by mogli sami dochodzić do wniosku, co należy poprawić.

Zakończenie: Następnym Razem Nie Graj Sam

Jeszcze parę spraw, jeśli nie masz żadnych znajomych albo ludzi, którzy są online, wiele ludzi mówi, że granie samemu to zły pomysł, ale ja lubię myśleć na odwrót. Ja dostałem się z Mistrzowskiego obrońcy II do Mistrzowskiego Legendarnego orła grając sam i nauczyłem się, że gdyż widzisz kogoś, kto dobrze gra umie się komunikować i po prostu wydaje się dobrą osobą do gry po prostu zaproś go i zagrajcie razem.

Zakończenie: To Tylko Gra

Oklej na zakończenie chce ci powiedzieć, że to jest tylko gra. Nie każdy może wygrać każdą grę, jeśli przegrasz to nic się nie stało, gry są stworzone by było umileniem czasu a nie maszyną do wkurwiania, więc baw się.

Dziękuję za przeczytanie tego poradnika i mam nadzieję, że poprawiliście swoje umiejętności, i mam nadzieję widzieć was jeszcze lepszych w przyszłości. Możesz mnie zaprosić jak masz ochotę i zapytać się, o co chcesz a nawet zagrać, co jakiś czas. Wpadnij też zobaczyć moją stronę (<https://addictedpro.wordpress.com/>) aby dowiedzieć się więcej o mnie i o "Addiction". Podziel się ze znajomymi tą wiedzą albo pudlingujcie im poradnik by mogli się czegoś nowego nauczyć.

Jeszcze na szybko chciałbym podziękować dla ludzi, którzy mi pomogli przy stworzeniu poradnika jak i dla moich uczniów, którym udało się dołączyć do drużyn. Dziękuję!

Dodatkowe Informacje

Oficjalna Grupa Steam Silver to Eagle Student Group

(<http://steamcommunity.com/groups/SilverToEagleOfficial/>) gdzie możesz spotkać ludzi takich jak ty!

(c) 2014-2016 Angel Chavez Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie tego poradnika jest niedozwolone bez mojej pisemnej zgody, dziękuję.