

От Серебра к Беркуту: как улучшить свою игру

В этом руководстве вы узнаете, как правильно двигаться, выглядывать, прицеливаться, стрелять, действовать в клатч-ситуациях, дышать, концентрироваться, думать, найти подходящую чувствительность мыши, получать преимущество, использовать психологию и прочее, что поможет вам улучшить свою игру.

Введение

Я предпочитаю давать бесплатные занятия любому, кому они необходимы, но тут я подумал, что вместе с частными уроками я мог бы сделать небольшой учебник по игре, и тем самым помочь совершенствованию комьюнити Counter-Strike: Global Offensive. Я расскажу вам все, что я преподавал моим предыдущим ученикам и даже больше. Я обучил приблизительно 10 учеников, и большинство из них прошли путь от Серебра и Nova (золота) до Legendary Eagle Master (Легендарный Беркут-Магистр) и Supreme Master First Class (Великий магистр высшего ранга). Неплохо, правда? Итак, вы можете достигнуть этих званий и даже выше с помощью этой инструкции.

Моя цель заключается в том, чтобы помочь вам получить удовольствие, узнав, как улучшить свою игру. Я разделил обучающую программу на несколько разделов: Сначала будет ПРЕДОЦЕНКА, где мы подберем подходящую вам чувствительность мыши и проверим вашу точность. Затем будет раздел ВЫГЛЯДЫВАНИЯ/ДВИЖЕНИЯ, где я научу вас, как следует смотреть и двигаться. Далее раздел СТРЕЛЬБА сообщит вам, как должным образом прицеливаться, стрелять, и управлять вашей точностью и правильностью стрельбы. Затем я представлю ПСИХОЛОГИЮ – не совсем обучение, и объясню, как психология используется и может использоваться в соревновательной игре и научу вас оставаться спокойным и сосредоточенным на протяжении всей игры. Наконец, я добавлю несколько особых подсказок по различным проблемам и дам свое заключение.

Инструкция будет длинной и полезной. Я рекомендую вам закрыть все программы, взять ручку и бумагу, и записывать все по порядку для того, чтобы вам легче было запомнить. Исследования показывают, что запись важной информации помогает успешно её упорядочить и способствует поиску её в будущем. Я надеюсь, что вы наслаждаетесь инструкцией, и давайте же начнем.

Давайте начнем с Предварительной оценки.

Предварительная оценка: оценка ваших текущих навыков

Обычно, прежде чем начать обучение, я, как правило, смотрю, как мои ученики стреляют, думают, и на их реакцию, чтобы знать, что необходимо улучшить. Я прошу их загрузить карту Training_Aim_CSGO из Мастерской, которая помогает мне оценить их умения. Ниже я подробнее расскажу о том, как загрузить и запустить карту. Если у вас уже есть эта карта и вы знаете, как её запустить, то можете пропустить следующий раздел.

Предварительная оценка: загрузка и старт карты Training_Aim_CSGO

Чтобы загрузить карту, вы должны запустить меню вашей игры, затем выбрать ОДИНОЧНАЯ ИГРА С БОТАМИ, нажать Workshop (из мастерской), затем нажать Просмотреть мастерскую. Далее в браузере Стива откроется Мастерская CS:GO. Введите Training_Aim_CSGO и нажмите Ввод или кликните кнопку поиска. Найдите карту от AddictedPro и щелкните символ со знаком плюса. Если вы не видите значок плюса, вы можете легко нажать на карту и щелкнуть кнопку «+ Подписаться» под ней. Теперь вы можете вернуться к игре – карта должна быть доступной в списке карт.

Выберите карту, и нажмите Начать. Убедитесь, что выбран режим «Без ботов» и запустите карту. Как только вы появитесь на карте, вы будете находиться под ней. Прежде чем приступить к тренировке, убедитесь, что консоль доступна, затем откройте её.

Вы можете открыть консоль, используя кнопку [~], обычно она располагается возле кнопки [1]. Когда она откроется, введите “sv_cheats 1” и нажмите Ввод. Затем напечатайте “noclip 1”. После этого переместитесь в тренировочную область и напечатайте “noclip 0”, чтобы вернуться в нормальное состояние.

[На момент перевода статьи в мастерской уже были доступны карты .._fixed и ..._2 – прим.]

Предварительная оценка: тестирование Вашей точности

Итак, мы можем начать! Справа от вас есть различное оружие. Выберите M4A4, M4A1-S или АК-47 (поскольку карта еще не обновлена, чтобы получить M4A1-S, напишите в консоли give weapon_m4a1_silencer. Слева от вас находится пульт управления. Пока что не выбирайте там ничего. Есть различные виды тренировок, но сегодня нам нужен только один – Classic Fast Aiming.

Отправляйтесь к стрельбищу и приготовьтесь к стрельбе. Когда будете готовы, подойдите к кнопке START и нажмите E. Сделайте шаг назад и попытайтесь поразить максимальное количество целей. Каждый раз после попадания попытайтесь вернуться в середину прежде чем продолжить дальше.

В конце теста посмотрите результаты вашей стрельбы. Сколько целей вы поразили? Если больше чем 20 из 25, то всё в порядке. Не настолько метко стреляли? Значит вам нужно выбрать подходящую чувствительность.

Предварительная оценка: определение вашей чувствительности мыши

Хорошо, теперь попробуйте выполнить задание снова, чтобы определить, летят ваши пули в точки до мишеней либо за ними. Если ваш прицел не успевает прийти в нужную точку до исчезновения мишени, то это значит, что чувствительность вашей мыши слишком низкая. Попробуйте увеличить чувствительность. Если вы стреляете дальше, чем цель (т.е. прицел «перелетает» мишень), то это значит, что чувствительность мыши слишком большая. Попробуйте уменьшить свою чувствительность. Экспериментируйте, пока не почувствуете комфортную вам чувствительность. Вам необходимо поразить самые удаленные и близкие цели от центра без особых проблем.

Предварительная оценка: процент точности и тест «100»

Теперь, когда у вас есть подходящая чувствительность, попробуйте пострелять еще. Потребуется время, чтобы привыкнуть к новой чувствительности, поэтому рекомендую попрактиковаться несколько раз. Как только вы привыкли к ней, отправляйтесь к стенду с тренировками и ищите Amount (количество). Нажмите E и выберите 100. Подготовитесь, вы должны будете поразить 100 целей. Перед каждым выстрелом старайтесь возвращаться в центр. Старайтесь изо всех сил. Удачи.

Предварительная оценка: к следующему разделу

Теперь оцените свои результаты. Если вы поразили 40 из 100 мишеней, это значит, что ваша точность составляет 40%. Чем выше процент, тем лучше и тем точнее ваши выстрелы. Если у вас низкий процент – ничего страшного. Я пройду по многим подсказкам, позволяющим улучшить меткость. Эта карта просто великолепна для разминки, и я рекомендую вам ежедневно практиковаться на ней, выбирая различные тренировки на пульте управления. Ежедневные тренировки улучшили мою меткость с 60% до 98%, в результате чего я достиг звания Легендарный беркут-магистр.

Это была ПРЕДОЦЕНКА, теперь давайте поговорим о ВЫГЛЯДЫВАНИИ.

Движение/Выглядывание: как перемещаться

Движение – основная часть игры, а выглядывание располагается между движением и стрельбой. Выглядывание – процесс выхода из укрытия, чтобы атаковать противника или разведать зону. Но как бы круто не звучало выглядывание, оно может привести как к поражению вашей команды, так и к победе в раунде. Вы когда-либо обращали внимание, как люди «обнимают» стену в процессе раша точки А на Dust 2? Вы никогда не интересовались почему? Это потому что они используют ВНУТРЕННЮЮ ПОЛОСУ ДВИЖЕНИЯ. Внутренняя полоса движения – это внутренняя сторона стены или угла. Когда Вы используете внутреннюю сторону углов и стен, она может выступать в качестве защитного преимущества.

Движение/Выглядывание: внутренняя и внешняя полосы движения

Используя внутреннюю полосу движения, вы увидите вашего противника раньше, чем он увидит вас. Вы видите их плечи и готовы совершить выстрел – вот что дает вам

преимущество. Противник должен полностью показать себя, прежде чем мельком увидит вашу голову, но к тому времени будет уже слишком поздно. Теперь вы также можете противостоять перемещению по внутренней полосе, также перемещаясь по внутренней полосе и готовя таким образом сюрприз для вашего противника.

Вместе с внутренней полосой движения существует и внешняя. Внешняя полоса может быть полезна для нападения, поскольку это позволяет вам контролировать угол, и разделять угол на части, как пирог; тщательно проверяя угол, не подвергая себя особой опасности. Почему-то внешнюю траекторию обычно также используют недалеко от места закладки А. Внутренние и внешние полосы движения – привычное зрелище в играх профессионалов киберспорта.

Стрельба: "Как ты попадаешь КАЖДЫЙ раз в голову?"

Теперь поговорим о Стрельбе. Я получаю кучу вопросов о том, как мне удается раздавать хэдшоты. И ответ довольно прост. Просто целитесь в голову. Если вы постоянно целитесь в голову, то шансы потратить впустую драгоценные секунды, наводя ваш прицел на голову, уменьшаются. Несомненно, вы можете убить соперника выстрелами в туловище, но они занимают больше времени и вы рискуете потерять ценные единицы здоровья. Например, если вы придерживаетесь внутреннего угла и хотите иметь преимущество перед врагом, позвольте мне представить вам – ОЖИДАНИЕ. Ожидание даст вам достаточное время реакции, чтобы увидеть врага и позволяет ему оказаться в вашем прицеле, облегчая для вас его уничтожение. Мои ученики и я постоянно используем это, и это приводит ко многим хакузациям [hackusations – безосновательные обвинения в читерстве], когда на самом деле мы просто получаем необходимое нам время реакции и просто щелкаем каждый раз, когда враг пересекает перекрестие нашего прицела. Нет ничего проще этого. И этот простой хэдшот создал изобилие возможностей и преимуществ, которые могут помочь нам выиграть раунд.

Стрельба: стрельба на расстоянии

Чтобы стрелять точно, вы должны научиться стрелять соответственно точно на расстоянии. Вы не должны использовать зажим на парня в километре от вас в надежде на попадание в голову. Вы должны управлять этими выстрелами соответствующим образом. Например, если противник далеко от вас, вы должны стараться стрелять по одному патрону, – таким образом ваши выстрелы останутся точными и приведут к убийству. Если противник находится на средней дистанции, то необходимо стрелять очередью, держа кнопку огня в течение секунды или двух – это приведет к короткой очереди по 3-5 пуль, что позволит нанести серьезный урон сопернику. Только когда противник находится в непосредственной близости от вас, имеет смысл использовать зажим, при этом необходимо научиться управлять им с помощью рисунков разброса (recoil patterns) [которые можно найти в интернете – прим.].

Стрельба: рисунки разброса

У каждого оружия есть рисунок разброса. Приседания не влияют на разброс так, как это было в предыдущих частях CS. Я рекомендую вам изучить рисунки разброса наиболее часто

используемого вами оружия или оружия, стрельбу из которого вы хотите изучить. Знание рисунков разброса позволит совершать более точные выстрелы очередями и зажимом на средних и близких дистанциях.

Психология: новый, но все же важный фактор в соревновательной игре

Теперь я хочу представить новый раздел, о котором раньше никогда не говорили, но который имеет огромное значение в игре. Психология. Психология, хотите верьте, хотите нет – постоянный и доминирующий фактор в обычных, соревновательных и профессиональных матчах.

Точно так же, как и в любой другой игре, будь то шахматы, шашки, футбол или CS. Цель игры – победить противника. Перехитрить его. Быть лучше него. Получить ПРЕИМУЩЕСТВО, которое поможет вам в будущем. Есть много видов преимуществ: есть ЗНАНИЕ, УМЕНИЕ, ОПЫТ, и СИТУАТИВНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА, а также кое-что именуемое ИНТУИЦИЕЙ. Я собираюсь говорить о каждом по отдельности. Если вы получите преимущество перед другой командой, то вы победите. Главная задача CS – получить как можно больше преимуществ перед другой командой и победить их, используя те преимущества.

Психология: преимущество знаний

Давайте начнем с ПРЕИМУЩЕСТВА ЗНАНИЙ. Преимущество знаний – преимущества, полученные посредством звуковых сигналов, зрительных сигналов или командных/коммуникационных сигналов. Звуковые сигналы – когда вы слышите что-то, например вражеский выстрел, шаги или другие звуки, позволяющие вам понять, что другая команда делает или собирается сделать. Пример – вы слышите врагов, бегущих в тоннелях к месту закладки В на DD2. Звук шагов дает вам понять, что враг собирается выйти на место закладки В, и что вы должны подготовиться к рашу. Зрительные сигналы – когда вы видите что-то: врага в тоннелях, летящую гранату, флеш или дым. Вы можете обрести знания, основанные на наблюдении определенных вещей. Несколько флешек обычно приводит к рашу. Наблюдение бега всей команды по зигзагу (парапету) на DD2 говорит нам, что соперники направляются к точке закладки А. Преимущества знаний дают вам информацию о том, где соперники и что они делают, позволяют вам придумать направление движения вашей команды или остановить их, основываясь на том, что соперники собираются сделать. Раш 5-ю соперниками места закладки требует ротации большей части игроков вашей команды для защиты точки. Иногда слуховые и зрительные знания могут быть получены не лично вами, а от товарища по команде, который что-то увидел или услышал. Это поможет вам думать о том, как использовать ту или иную полученную информация.

Мне нравится приводить в пример следующую ситуацию, позволяющую объяснить чрезвычайно хорошее, но все же неудачное, неиспользованное преимущество знаний, которое чрезвычайно полезно. Когда КТ на DD2 пробегают двери по центру и видят двух снайперов с авр, каждый из которых производит по выстрелу и двоих парней, идущих позади авперов в левую сторону от них, что вы подумаете? “Хорошо, я почти избежал тех двух

выстрелов аур, наплевать”. Нет, вы должны думать: “Хорошо, ДВА снайпера, ДВА парня с автоматами, идущие по направлению к длине, один, может даже оба, направляются к длине или в тоннели, потому что я не видел, чтобы они пробежали позади снайперов в сторону В. Снайперы не будут участвовать в ближнем бою с аур, им удобнее смотреть дальние дистанции, такие как центр, длина на А или тоннели на В. Два винтовочника находятся на пути к длине, но также они могли отправиться рашить зигзаг. Еще есть один парень с неизвестным оружием, который, вероятно, смотрит тоннели”. Смотрите, как много информации я получил за первые 3 секунды раунда. И единственное преимущество, которое получила другая команда, состояло в том, что два КТ направились к точке закладки В. Вот так. Даже только с этими преимуществами у вас уже есть большой шанс на победу.

Психология: дезинформация преимущества знаний

Наряду с эффективной коммуникацией, есть также ДЕЗИНФОРМАЦИЯ. Чтобы помочь сформировать тактику и увеличить шансы на победу, команда должна использовать ЭФФЕКТИВНУЮ КОММУНИКАЦИЮ. “Последние 2 парня на В, у одного 30 hp, у другого с бомбой – 16 hp. Оба с аур”. Даже только одно это предложение содержит избыток точной информации, которая будет нами использоваться: последние два парня на В, один – 30 hp с аур, другой – 16 hp со вторым аур и бомбой, которую может заложить. ОТСУТСТВИЕ ПЕРЕДАЧИ или НЕЭФФЕКТИВНАЯ КОММУНИКАЦИЯ представляет собой что-то вроде “ВОТ ♥♥♥ИНЫ ДЕТИ! ПОСМОТРИТЕ НА ЭТИХ ♥♥♥КОВ! КАК ОНИ МЕНЯ УБИЛИ? ЧИТ ♥♥♥НЬИ! ХОРОШИЙ ЧИТ, БРО. СЛАБО СЫГРАТЬ СО МНОЙ 1 НА 1 НА ЛАНЕ?”

...

Итак, какую информацию вы получили из этого предложения? Мало общего с первым, да? В одной и той же ситуации эффективная коммуникация может привести к победе или к поражению в раунде. Даже когда коммуникация на необходимом уровне, у нее могут быть бреши. Я играл в матче, где у другой команды в живых остались два игрока, у первого – 3 hp, а у второго было 6 hp. Они заложили бомбу и ждали моего последнего товарища по команде, у которого осталось 70 hp для того, чтобы напасть. Мои товарищи по команде сказали: “Двое на В, у них есть бомба”. Это предложение содержит достаточное количество информации, но была упущена очень важная деталь, которая привела к потере нами раунда. Враги имели чрезвычайно низкие hp. Последний парень так боялся, думая о том, что он был против двух ребят с автоматами со 100 hp у каждого, когда в действительности один выстрел из его Р90, возможно, убил бы их. Он медленно приблизился к окну и был убит. Та же самая ситуация произошла пятью раундами позднее. На сей раз я сказал этим двум товарищам по команде назвать hp двух врагов, которые рашили их точку. “Один – 16 hp, второй – 28 hp”. Это простое предложение создало спокойствие в голове того товарища по команде, который умер 5 раундов назад. В той же самой ситуации просто зная то, что у него был шанс, и позволив ему снова пробираться через окно, он получил бы часть повреждения перед тем, как убить одного врага, затем повернулся и убил бы второго, имея около 50 hp и более чем достаточно времени, чтобы обезвредить бомбу. Это – самый прекрасный пример того, как простая

коммуникация, несколько слов, может привести к победе или поражению в раунде. Итак, теперь вы знаете, что ПРЕИМУЩЕСТВО ЗНАНИЙ –преимущество, которое дает вам знание о том, что происходит или что произойдет и поможет вам победить.

Психология: преимущество скилла

Затем ПРЕИМУЩЕСТВО СКИЛЛА. Преимущество скилла не нуждается ни в каком объяснении. Это скилл. У некоторых людей реакция лучше, чем у других, у некоторых лучше мышечная память, некоторые знают рисунки разброса и знают, как стрелять точнее, чем другие. Это – естественные преимущества, преимущества, которые исходят от игрока и его талантов. ПРЕИМУЩЕСТВА СКИЛЛА могут быть заработаны постепенно и со временем.

Психология: преимущество опыта

В добавок ко всему у нас есть ПРЕИМУЩЕСТВО ОПЫТА. ПРЕИМУЩЕСТВО ОПЫТА можно было бы считать преимуществом знаний, поскольку это действительно дает вам знание об игре и о том, что происходит. ПРЕИМУЩЕСТВО ОПЫТА формируется путем большого-большого количества игр и понимания того, что большинство людей сделало бы в определенных ситуациях. К слову я знаю, что если во вражеской команде на de_nuke будет снайпер, то он выйдет на улицу или на радио, чтобы смотреть рампу. Почему? Потому что я сыграл большое количество игр, в которых почти 98% авперов на нuke выйдут на улицу к коробкам, на улицу на бочку, или внутрь и посмотрят рампу. Всегда. ПРЕИМУЩЕСТВО ОПЫТА может быть получено с годами игры, но может быть получено также из нескольких раундов прежде. Если команда сэкономила три раунда и рашила скрипучий, и теперь они экономят в очередной раз, куда вероятнее всего они пойдут? Правильно, скрипучий. Они могли заставить вас думать, что пойдут через двери в другое место, но это другая тема и я буду говорить о ней позже.

Психология: ситуативное преимущество

СИТУАТИВНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО это преимущество, полученное из определенной ситуации, в которой вы находитесь.

Например, вы знали, что необходимое соотношение нападающих к защищающимся должно быть приблизительно 3:1 для того, чтобы нападавшие выиграли ситуацию? Это означает, что у двух защищающихся игроков, держащих их точки, есть больший шанс на победу в ситуации против 3 бегущих нападающих противников. Это работает в том случае, если у нападающих нет никаких других преимуществ перед защитниками, таких как знание того, где находится соперник или превосходное время реакции. Поэтому захват точек сложен как для КТ, так и для Т, потому что в определенной ситуации одна из сторон является нападением.

СИТУАТИВНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА могут быть получены путем использования гранат, бросаемых вами или соперником. Закидывание флешки на точку может создать ситуативное преимущество, когда вы легко можете войти на точку пока враги ослеплены, то же самое и с дымами. Брошенная граната может легко сказать вам, откуда она летит и где расположен соперник. Я не могу сосчитать, сколько раз я убивал людей, выдавших свое местоположение

брошенной гранатой. Как видите, СИТУАТИВНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА хороши для нападения, но они также хороши для защиты. Если вы слышите движение 5 соперников в тоннеле на В и вы их всех удачно ослепляете, эта вспышка дала вам СИТУАТИВНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО, потому что теперь вы видите их, а они вас не видят. Дым в тоннелях против раша даст вам ситуативное преимущество, поскольку вы видите пробегающих дым соперников раньше, чем у них появится время, чтобы выйти из дыма и понять, откуда в них стреляют.

Другое СИТУАТИВНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО может быть достигнуто, используя 5 ситуаций 1на1 вместо одной 5на1 ситуации. Я видел, что многие команды использовали столкновения 1на1, в результате чего соперник был разбит в пух и прах по одиночке. Почему? Потому что они создали различные 1на1 ситуации, занимали точки по одному вместо 5на1. Другой пример – когда вы в клатче, вместо того, чтобы ворваться на место закладки и собирать свинец от всех пятерых соперников, попытайтесь вытянуть их 1на1, эффективно выглядывая и играя с умом. Тащить в клатче не сложно и я позже углублюсь в детали о том, как психология поможет вам улучшить свои шансы и поможет вам стать мастером клатча.

Психология: секретный компонент успеха – Интуиция

Хорошо, наконец мы дошли до самого полезного фактора, который заставит ВСЕХ назвать вас читером. Нет, это не находится на каком-нибудь сайте в Интернете, это расположено, хотите верьте, хотите нет, глубоко в вашем мозге. ИНТУИЦИЯ, как бы сложно не звучало это слово, представляет собой простой прогноз. Да, прогноз. Что? Как мне может помочь прогноз? Позвольте мне представить вам – ИНТУИЦИЯ.

ИНТУИЦИИ труднее всего научить, поскольку её очень трудно объяснить. Но лучший способ объяснить её – показать вам её. Когда вы используете все преимущества, упомянутые выше, то можете использовать их, чтобы сформировать гипотезу или обоснованное предположение о том, что другая команда делает или сделает и получить преимущество перед ними. Делая так, вы настраиваете свой мозг на то, что гипотеза подтвердится, и когда вы сделаете так, то получите мощное усиление уверенности. Можно что-либо предположить и использовать это, но интуиция – своего рода инстинктивное чувство, в котором вы должны быть уверены. Не думайте, что «они пойдут по тоннелям, правильно?» лучше думайте «основываясь на том, что произошло в раунде, я ЗНАЮ и я УВЕРЕН, что они пойдут через тоннели» и представьте, как будто они находятся там и представьте их бегущими и действуйте. Эта уверенность – ваше предположение, поможет вам так: если они действительно выбегут, то вы будете уже готовы физически и, самое важное, морально. Другой команде будет казаться, будто вы ТОЧНО знали, что они собирались сделать, но не смогли ничего предпринять и это будет выглядеть как хорошее предположение, в которое вы поверили. Это – интуиция, позвольте мне показать это на примере:

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

Раунд начался. Я беру свое снаряжение и направляюсь к точке А. Я вижу, что мои товарищи

по команде смотрят точку В и длину, а центр нарочно оставлен без присмотра. Я представил, что я Т и двигаюсь по парапету, я выжидаю время и бросаю гранату. Потом я посмотрел и мельком увидел одного Террориста. Я выманиваю его, выхожу из-за коробки и снимаю его. Я вижу, что моих товарищей на центре и длине убивают. Я перемещаюсь, чтобы смотреть длину и спавн КТ на случай, если они побегут оттуда на точку А. Далее я прицеливаюсь, готовясь среагировать, и снимаю кого-то в яме. Это была бомба. Здесь оцениваю ситуацию. Бомба – приоритет. Соперники могут идти с центра через спавн КТ, длину или по парапету. Я вижу, что мой товарищ идет с В и становлюсь чуть более уверенным. Я бросаю световую гранату на спавн КТ, чтобы посмотреть и отстрелить ослепленных врагов. Далее я перемещаюсь в сторону парапета, дабы сократить угол своего обзора. Теперь я могу смотреть только две точки – длину и парапет. Что-то происходит и я замечаю, что мой товарищ по команде смотрит респавн КТ, там чисто. Тогда я перемещаюсь обратно, чтобы смотреть две точки, откуда они могут идти (ПАРАПЕТ и ДЛИНУ), больше о спавне КТ я могу не волноваться. Я думаю: "Если они хитры, то они попытаются зажать меня в угол одновременно с парапета и длины. Итак, я установил свое перекрестие в середине таким образом, чтобы одинаково быстро успеть среагировать на оба направления. Я ПРЕДПОЛАГАЮ, что сначала пойдет соперник с ПАРАПЕТА, а затем с длины, я посмотрел ПАРАПЕТ... и на самом деле, он был в пути и бросал гранату. Тогда я предположил, что второй может прикрывать товарища на парапете или пойти через длину, чтобы продолжить установку бомбу. Я установил прицел в середину и жду, пока он появится. Я был настолько уверен, что он появится на длине, что уже приготовился к выстрелу, и что я делаю: он выходит и я снимаю его. Тот последний выстрел, хоть и длился не более секунды, для меня продлился 3 секунды из-за моей сконцентрированности на игре и я поймал информацию быстрее чем обычно. Я называю это "эффектом матрицы" и я буду говорить об этом позже. Я успокаиваюсь после удивительного выстрела и готовлюсь к следующему раунду.

Психология: три зоны (разминка, "зона", усталость)

Каждый раз, когда вы играете в игры, ваше время разделено на три зоны. Сначала у нас есть Зона Разминки, затем "Зона" и Зона Усталости. Во время зоны Разминки вы пытаетесь восстановить мышечную память, память и знание предыдущих раз, когда вы играли. Вы разогреваетесь налегке во время этой зоны: в режиме дезматча или с помощью карты, которую я упомянул ранее (Training_Aim_CSGO). Следующая зона – "Зона". Наверняка вы слышали, как спортсмены говорят "Чувак, я просто был сегодня в зоне, вот почему результаты лучше, чем обычно" Да, зона существует на самом деле. "Зона" – это когда ваша мышечная память, память и реакции достигают максимального потенциала. Вам удастся хорошо играть, благодаря фокусировке, энергии и реакции. Эта зона является лучшей для игры. После зоны вы достигаете зоны усталости. Вы когда-нибудь уставали посреди ночи так, что начинали действовать крайне ужасно? Это – ясный знак того, что вы находитесь в зоне усталости и что вам стоило бы прекратить игру. Вы чувствуете себя усталым и изнурённым, потому что потратили впустую всю свою энергию, сосредотачиваемую в "Зоне". Если вы утомлены в зоне усталости, лучше всего прекратить играть и сохранить вашу энергию. Ваша усталость и

несосредоточенность не поможет победить вам и определенно не поможет победить вашей команде, так как они будут иметь на одного игрока меньше.

Крутость этих трех зон состоит в том, что они варьируются от игрока игроку. У меня есть ученики, которые говорят мне, что слегка разминаются перед тем как они будут в зоне в течение достаточно долгого времени, а когда устают, то прекращают играть. Некоторые говорили мне, что им требуется разминаться долго, чтобы достигнуть зоны, и что зона длится игру или две, а затем они быстро устают. У меня был один ученик, который сказал мне, что его зона охватывала первую игру после разминки, а затем появлялась усталость. Но он адаптировался к своим зонам и позже сказал мне, что сначала у него будет разминка, потом он играет одну игру, достигнув усталости прекращает играть, а спустя 3-4 часа, когда отдохнет, он снова разомнется, затем сыграет еще одну игру и будет повторять этот процесс каждый день. Это помогло ему достигнуть звания Легендарный Беркут-Магистр и помогло ему попасть в команду. Изучите свои зоны, приспособьтесь к ним. Не пытайтесь продлить “Зону”, потому что вы рискуете устать и не пытаетесь продлить разминку, потому что можете оказаться в “Зоне” в то время, когда вы разогреваетесь на дзэматче вместо соревновательного режима.

Психология: учитесь на своих ошибках

Теперь давайте поговорим о прогрессе, с которым я хочу вас познакомить, который я именую как УЧЕНИЕ НА СВОИХ ОШИБКАХ. Лучший способ продолжать учиться состоит в умении учиться на своих ошибках. Каждый раз, умирая, не жалуйтесь и не говорите “КАКОГО ЧЕРТА, Я ЖЕ БЫЛ В УКРЫТИИ!”, лучше думайте “Ничего себе, он перехитрил меня”. Потом напечатайте в чате “Хороший выстрел”. Признайте, что вы проиграли в этой ситуации и вы не можете ничего с этим поделать. Признайте, что вы умерли либо проиграли. Затем спросите себя ЧТО, КАК, ПОЧЕМУ, ГДЕ и КОГДА.

Что произошло? Вы проиграли раунд или просто проиграли перестрелку?

Как вы проиграли? Были вы чересчур агрессивны, а они чересчур пассивны? Были ли вы ослеплены? Задымлены? Подорваны?

Почему это произошло? Почему вы были слишком агрессивны в то время, когда все, что вам необходимо было делать, – это защищаться? Разве вы не слышали и не видели, что враги прибыли? Они поджидали вас?

Где это произошло? Это произошло на парапете? Это произошло на точке А? Откуда он убил меня?

Наконец подумайте: “Во сколько это произошло?” Это было в 2:50? Это было после того, как они забросали позицию световыми и дымом? Это было после того, как вы убили того парня снаружи? Это было после наступления?

Используйте все эти вопросы и сделайте вывод. “Я проиграл перестрелку, потому что решил, что они пойдут через пристройку, и решил действовать агрессивно и двинулся по рампе, но они ослепили меня, поскольку слышали меня, прибыли и ждали меня, в итоге я умер спустя 30 секунд”. Хорошо, теперь найдите ошибки. “Я был агрессивен в то время как я должен был защищать, в конце концов, я – КТ, и строчные буквы “ct” похожи на строчную букву d, которая намекает на диффенс – я должен защищаться. Оставалось 30 секунд, соперники должны были действовать быстро: заложить бомбу или спастись и не было никакого смысла мне атаковать их в то время, когда они должны были атаковать меня”. После того, как вы найдете ошибки, не делайте их в следующем раунде. Следующий раунд не будьте так агрессивны и если останется 30 секунд времени, то переждите его, возможно они будут спастись и вы легко выиграете раунд. Еще один пример: вас дважды подряд убил авпер на радио. В третий раз не делайте такой же ошибки, не идите в то же самое место, а бросьте дым на радио, заставьте снайпера ждать или переместиться, а затем защищайтесь. То же самое касается нападения.

Психология: эффект матрицы

Говоря о концентрации, когда вы очень сосредотачиваетесь на чем-то, вы погружаетесь в состояние, которое я называю “эффектом матрицы”. В «Матрице» есть сцены, где главный герой замедляет время и реагирует на быстрых скоростях. Что ж, я надеюсь, что вы поверите мне, если я скажу, что осуществлял такое во время игр. Фактически, я записал один такой эпизод после того, как я решил уделить больше времени концентрации в своих соревновательных играх.

Психология: резолюция

Видите, как Психология чрезвычайно важна в конкурентоспособной игре? Немногие знают об этом, но это является большим подарком когда вы играете, и немногие люди обучают этому, но я попытался и я надеюсь, что вы можете применить это в ваших интересах в соревновательных играх.

Окончание: финальные мысли

Это представляет собой урок. Я прихожу и спрашиваю учеников, есть ли у них какие-либо вопросы и отвечаю на них. Меня обычно спрашивают о раскидках гранат, которые я нашел, чтобы помочь увеличить ситуативные преимущества. И я стараюсь показать им, но новые места находятся каждый день и есть много обучающих программ, которые могут помочь вам получить преимущество. Если у вас есть какие-либо вопросы независимо от того, как бы глупо они не звучали, вы можете оставить их в разделе комментариев и я отвечу на них сразу, как только могу.

В течение многих лет, сколько я играл в видеоигры, и соревновательные и обычные, я учился использовать хотя бы немного размышления во всех играх, не только CS, и я могу ручаться, что это одинаково хорошо работает везде. Пункт этого урока должен заставить вас понять:

чтобы играть лучше, вы не должны играть больше, вы должны играть УМНЕЕ, перехитрить своих врагов, используя преимущества, которые вы находите и создаете, и также учиться на своих ошибках.

Я никогда не играю со своими учениками после того, как научу их помогать самими себе, а заставляю их проанализировать собственный геймплей без моей помощи.

Окончание: это просто игра

Хорошо, я хочу, чтобы вы знали, что это – только игра. Никто не может выиграть все игры, ничего страшного, если вы проигрываете, нет никакой потребности в том, чтобы посвятить этому всю вашу повседневную жизнь, и игра предназначена для того, чтобы быть забавой, в конце концов. Это просто игра, и вы, как предполагается, хорошо проводите время. Поэтому наслаждайтесь ей.

Спасибо за прочтение этой инструкции и я надеюсь, что вам удастся улучшить свою игру и надеюсь увидеть, что вскоре вы будете играть лучше. Вы можете добавить меня и задать мне любые вопросы или даже играть со мной время от времени. Вы можете также посетить мой веб-сайт (<https://addictedpro.wordpress.com/>) для получения дополнительной информации обо мне и The Addiction. Поделитесь этим со своими друзьями, чтобы также помочь им улучшиться. Я сделал эту инструкцию, чтобы помочь улучшить CS:GO комьюнити и помочь сделать его самым лучшим сообществом. Оставайтесь невероятными, оставайтесь более умными, и самое главное, Оставайтесь Addicted.

Попутно я хотел бы поблагодарить людей, которые помогли мне проверить эту инструкцию и также поблагодарить моих учеников, которые усовершенствовали свою игру и даже присоединились к конкурентоспособным командам. Спасибо.

Дополнительные примечания

Официальная группа! (<http://steamcommunity.com/groups/SilverToEagleOfficial/>) где вы можете встретиться и играть с другими людьми с такой же целью, как у вас! ХОРОШЕЙ ИГРЫ!

(с) 2014-2016 Энджел Чавес. Все права защищены. Копирование руководства и его содержимого без моего письменного согласия не допускается. Спасибо.