

ТРЕНИРОВКА И ПОДГОТОВКА КИБЕРСПОРТСМЕНОВ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ DOTA 2

© В. И. Дубатовкин, И. С. Х. Мусаев

Российский государственный аграрный университет – МСХА им. К.А. Тимирязева

В статье рассматривается описание компьютерной игры Dota 2 и способы подготовки киберспортсмена к участию в соревнованиях различных уровней. Для успешного прохождения игры необходимо тренировать коммуникабельность, взаимовыручку и партнёрство, стараться получить высокий уровень в сложной стратегии, чтобы сразиться в виртуальном мире с другими игроками, имеющими себя киберспортсменами. Помимо специальных навыков, игроку требуется развивать физические навыки, такие как быстрота реакции, выносливость, психологическая устойчивость. Требуется тренировка мышц рук и ног, тела и шеи, так как игрок по многу часов находится в статическом положении. Самым важным пунктом в тренировке игроков в Дота 2 является проведение анализа игры.

Ключевые слова: киберспортсмен, игра, матч, герой, умения, тренировка.

Киберспорт, также именуемый как компьютерный спорт, или электронный спорт – командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. В России признан видом спорта. Компьютерный спорт включает в себя такие игры, как: Hearthstone, Star Craft II: Legacy of the Void, DOTA 2, Heroes of the Storm. Для учебно-тренировочного процесса на первом этапе необходимо выбрать дисциплину (наименование игры). В зависимости от вида игры – командного или индивидуального, игрок просчитывает свои действия. Для успешного прохождения игры необходимо изучение всех нюансов игры [3]. В командных видах игры нужно тренировать коммуникабельность, взаимовыручку и партнёрство, стараться получить высокий уровень в сложной стратегии, чтобы сразиться в виртуальном мире с другими игроками, именуемыми себя киберспортсменами [5]. Здесь, как и в любом другом спорте, участники борются за почётный титул и денежный приз в условиях жёсткой конкуренции, а для того чтобы достичь серьёзных результатов, им необходимо заблаговременно готовиться и тренироваться перед ответственным матчем. Dota 2 представляет собой многопользовательскую игру в жанре MOBA («многопользовательская онлайн-боевая арена»), в которой сра-

жаются две команды по пять игроков. В игре участвуют две команды по пять человек. Одна команда играет за светлую сторону, другая – за тёмную. Конечная цель каждого матча – уничтожить вражескую «крепость», особый объект, принадлежащий противнику, и защитить собственную крепость. Каждый из десяти участников матча управляет одним персонажем, который называется героем; игроки выбирают героев из обширного списка, и каждый герой имеет свою узнаваемую внешность, силы и слабости. В ходе матча игрок выполняет определённую роль, как, например, «керри» или «саппорт», и герои могут по своим характеристикам лучше подходить для той или иной роли. В течение матча герой может получать очки опыта, зарабатывать золото, покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. «Керри» в начале матча относительно слабы, но по мере набора очков опыта становятся сильнее и получают доступ к способностям, позволяющим им легко побеждать врагов и в конечном счете добиться победы для всей команды. Способности «саппортов» позволяют оказывать помощь товарищам – например, восстанавливать потерянные очки здоровья. Если очки здоровья героя снижаются до нуля – например,

его одолевает в бою вражеский герой – герой в течение некоторого короткого времени считается «погибшим»; по окончании этого времени герой вновь появляется рядом с крепостью, и управляющий им игрок может возобновить игру. Уничтожение вражеского героя приносит его победителю большое количество очков опыта [1].

Каждый матч проходит на квадратной карте специального вида, где крепости обеих команд находятся в противоположных углах, а игроки рассредоточиваются по соединяющим эти крепости путям – «линиям». Помимо самих игроков, в игре принимают управляемые компьютером существа – «крипы» и неподвижные строения-«башни», свои с каждой стороны; они также участвуют в сражении, атакуют вражеских героев, крипов и башни противника и тем самым помогая «своей» команде. Туман войны, покрывающий большую часть карты, не позволяет игрокам следить за передвижениями противника [2].

Для успешных действий в компьютерной игре, как и в шахматах или шашках, важна тренировка игрока [4]. В тренировке игрока можно выделить пять основных аспектов:

- 1) тренажёр добивания крипов; расстановка вардов;
- 2) умение комбинировать способности героев и знание контрпигов;
- 3) отработка макро- и микроигры;
- 4) умение играть по плану и подстраиваться под игру соперника;
- 5) анализ игры.

Помимо специальных навыков, игроку требуется развивать физические навыки, такие как быстрота реакции, выносливость, психологическая устойчивость. Требуется тренировка мышц рук и ног, тела и шеи, так как игрок по многу часов находится в статическом положении [4].

Базовым умением для всех игроков будет умение добивать – «ластхитить» крипов на линии. Умение это столь важно, потому что именно за последний смертельный удар по вражескому юниту (герою) начисляется награда в виде внутриигровой валюты – «голда». За полученные «голды» герой может приобретать различные предметы, которые кардиналь-

но влияют на исход сражения. Однако для их приобретения, как правило, необходимо накопить значительную сумму «голдов», имеющих свойство частично теряться при смерти героя, поэтому, чем быстрее они будут вложены в артефакт, тем меньше шанс их потерять при очередной драке с врагом.

Другим первостепенным умением, но на этот раз для другой игровой роли – саппорта (помощника), будет расстановка вардов по карте. Так как большая часть карты скрыта «туманом войны», не позволяющим следить за противником, то для лучшего контроля карты саппорт должен расставлять варды двух типов – одни позволяют на 8 минут развеять «туман войны» в значительном радиусе вокруг себя, другие позволяют видеть любые невидимые объекты, будь то вражеский герой или вражеский вард.

Каждый из героев в игре обладает минимум четырьмя способностями. За добытых крипов и вражеских героев начисляются очки опыта. Когда шкала этих очков полностью заполняется – герой получает один уровень, и шкала снова обнуляется. Очень многие способности можно сочетать, чтобы получить желаемый эффект. Например, вместо того, чтобы применять несколько «станов» (оглушений, выводящих противника из строя на короткое время) одновременно, гораздо эффективней давать их по очереди, тогда суммарное время «контроля» врага увеличится. Однако эффективность даже самой сильной комбинации из способностей игрока может стать нулевой. Следует помнить, что многие способности сводят на нет негативное влияние других «скилов» (умений персонажа) соперника или даже обращают их против него самого. Если это учитывать, то ещё на стадии выбора и запрета героев можно обеспечить себе половину победы.

Игру можно условно разделить на макро и микро составляющие. К макроигре следует отнести: перетяжки игроков в различные части карты, выбор стратегии по ходу игровой ситуации, контроль рун «баунти» и «рошана». Микроигра – это действия игроков в каждый конкретный момент времени, точность применения предметов и способностей, отслеживание перемещений противника. Микроигру проще

всего отрабатывать с «ботами» – героями, которыми управляет компьютер. Как правило, ошибки в микроигре спортсмен видит сам, и скорее всего ему не хватает только скорости реакции и внимательности. Совершенно иная ситуация складывается с макроигрой. Для того чтобы принимать грамотные решения в этой сфере, необходим большой игровой опыт. Связано это с тем, что макроигра охватывает сразу всё игровое пространство разом, и наблюдать за всей картой непосредственно невозможно физически. Однако с опытом игрок может с большой точностью предсказывать действия соперника и принимать должные решения относительно них.

Как и в любой другой игре, в Доте 2 её игрокам необходимо иметь план действий на матч. Обычно игроки заранее обыгрывают в домашней атмосфере различные варианты развития событий при данном выборе героев. Несмотря на это, в процессе игры может возникнуть ситуация, когда по объективным причинам не получается в точности следовать выбранной стратегии. При таком развитии событий у коллектива есть два пути развития событий. Первый – продолжать, несмотря ни на что действовать в рамках уже наигранной стратегии и пытаться навязывать свой темп игры, оказывая, таким образом, мощное давление. Второй – начать играть от ошибок соперника. Такой вариант действий стоит предпринимать, когда герои твоего драфта позволяют затянуть игру на длительное время, или же когда вашему коллективу для решительного удара не хватает всего нескольких уровней или предметов.

В любом случае необходимо чётко понимать, чем в данный отрезок времени занимается каждый герой вашей команды, поскольку отсутствие плана в значительной степени влияет на эффективность временного ресурса, и можно легко упустить хороший момент для контринициации.

Самым важным пунктом в тренировке игроков в Дота 2 является проведение анализа игры. Как нигде, в компьютерной игре есть возможность просмотреть свой матч секундно и даже глазами противника. На этом этапе становятся заметны все ошибки в макро/микроигре, и в вардинге, и в драфте героев. От того, насколько критично и тщательно будет просмотрен реплей матча, во многом зависит дальнейший успех команды на соревнованиях. Для более детального анализа игры в Доте 2 существует платная подписка, основанная на искусственном интеллекте, которая подскажет, что следовало сделать в той или иной ситуации, и где был допущен просчёт в действиях игрока [2].

Таким образом, разобрав основные особенности тренировок киберспортсменов, можно понять, насколько сложен путь команды на профессиональную сцену. Даже для самых скромных результатов начинающему игроку придётся наиграть как минимум 1000 часов, что значительно больше, чем во многих играх за пределами компьютера [3]. А это, в свою очередь, требует от спортсмена высоких волевых качеств и работы над совершенствованием навыков игры не только в учебное время на тренировке, но и в домашних условиях.

Литература

1. Режим доступа к статье: <https://kvaipc.tb.ru/dota2>
2. Режим доступа к статье: <http://bada.net.ru/foto-vseh-geroev-doty-2.html>
3. Дубатовкин В.И. Инновационные методы тренировки в шахматах // Актуальные проблемы и перспективы развития индивидуально-игровых видов спорта: Материалы Всероссийской научной интернет-конференции 2017. ФГБОУ ВО РГУФКСиТ. С. 48-51.
4. Рабочая программа учебной дисциплины «Физическая культура». Индивидуально-игровые виды спорта // Руссу О.Н., Мелентьев А.Н., Дубатовкин В.И., Бархатова Л.А., Березинская Н.А. / ФГОС ВПО 3-го поколения. Москва, 2015.
5. Педагогическое моделирование психологических взаимоотношений в смешанном многоядерном многоуровневом коллективе и консалтинговые услуги в организации автономных туристических путешествий // Мелентьев А.Н., Дубатовкин В.И., Мусаев И.С. Х. / Педагогический журнал. 2019. Т. 9. № 1-1. С. 631-637.

TRAINING AND PREPARING CYBER ATHLETES IN A DOTA 2 COMPUTER GAME

© V. I. Dubatovkin, I. S. Kh. Musaev

Russian State Agrarian University – Moscow agricultural academy named after K.A. Timiryazev

The article discusses the description of the computer game Dota 2 and how to prepare an esportsman to participate in competitions at various levels. For the successful completion of the game, it is necessary to train sociability, mutual assistance and partnership, try to get a high level in a complex strategy in order to fight in the virtual world with other players who call themselves cyber athletes. In addition to special skills, the player needs to develop physical skills, such as speed of reaction, endurance, psychological stability. It requires training the muscles of the arms and legs, body and neck, since the player is in a static position for many hours. The most important point in training players in Dota 2 is to analyze the game.

Keywords: cyber athlete, game, match, hero, skills, training.

REFERENCES

1. The article is available at: <https://kvaipc.tb.ru/dota2>
2. The article is available at: <http://bada.net.ru/foto-vseh-geroev-doty-2.html>
3. Dubatovkin V.I. (2017) 'Innovatsionnye metody trenirovki v shakhmatakh' *Aktual'nye problemy i perspektivy razvitiya individual'no-igrovyykh vidov sporta. Materialy Vserossiiskoi nauchnoi internet-konferentsii*. [Innovative training methods in chess. Actual problems and prospects for the development of individual-game sports. Materials of the All-Russian Scientific Internet Conference 2017. Federal State Budgetary Educational Establishment of Higher Educational Institution of Higher Education and Science of the Russian Federation]. FGBOU VO RGUFKSiTS. Pp. 48-51.
4. Russu, O. N., Melentyev, A. N., Dubatovkin, V. I., Barkhatova, L. A., Berezinskaya, N. A. (2015) Rabochaya program ma uchebnoi distsipliny "Fizicheskaya kul'tura" Individual'no-igrovye vidy sporta. [The working program of the discipline "Physical Culture". Individual-game sports]. FGOS VPO 3rd generation / Moscow.
5. Melentyev A. N., Dubatovkin V. I., Musaev I. S. Kh. (2019) 'Pedagogicheskoe modelirovanie psikhologicheskikh vzaimootnoshenii v smeshannom mnogoyadernom mnogourovnevnom kollektive i konsaltingovye uslugi v organizatsii avtonomnykh turisticheskikh puteshestvii' *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical modeling of psychological relationships in a mixed multi-core multi-level team and consulting services in organizing autonomous tourist trips. Pedagogical magazine]. Vol. 9. No. 1-1. Pp. 631-637.