

Мастерство в Q

Эта статья предназначена узкому кругу читателей, разделяющих мою страсть к Q. «Профи», играющий в лиге больше года, вряд ли откроет для себя что-либо новое (хотя бывает, что лучшие игроки совершают нелепые ошибки из-за лени или невнимательности). Однако я надеюсь, что ты имеешь некоторый опыт игры в команде. Новичкам, незнакомым с общими терминами, рекомендую пообщаться с опытными игроками и поискать себе команду.

§0. К чему нужно стремиться?

Итак, ты начинаешь путь со средними физическими данными (общий совет травмированным игрокам и прочим мутантам: лечитесь или бросайте это потное дело, скорее всего Q не для вас..), зная правила Q, и мечтая сдвинуть горы (или там покорить вершины). Твоя первая серьезная цель – получить звание «профи». Выигрывать чемпионаты и становиться мастером-универсалом будешь позже. Сперва нужно сосредоточиться на базовых навыках. Как в песне Тату, «простые движения» должны превратиться в рефлекс, автоматические реакции на ближайшее осознанное окружение игрока. Не слишком сложно завернул? 😊 Некоторые начинающие игроки чересчур усердствуют над своей «физухой» и быстро получают травмы, которые еще дадут знать о себе впоследствии. Просто будь аккуратен. После осознания технических основ, когда в ближней дуэли ты будешь автоматически менять стойку, мы займемся развитием обще-игровых качеств: внимательностью, координацией, физическими данными. На этом этапе важно почаще задумываться о своих действиях в процессе игры. Арена уже хорошо знакома, поэтому можно и побегать. Учти, что над «физухой» опытные игроки работают перед каждым чемпионатом, так что тут «нет предела совершенству». =) Последняя, и на мой взгляд, важнейшая составляющая мастерства – понимание игры. Развивать его помогают командные обсуждения, наблюдение за игрой других «профи», в огромной мере самоанализ. На самом деле, есть только одно качество, без которого стать мастером невозможно – способность к самоанализу. К сожалению, как развивать или компенсировать данное качество я не знаю. И вообще не верю, что без самоанализа можно подняться выше уровня «мяса». Все остальные качества можно развивать. Дерзай!

В развитии важен баланс. Если быстро бегать по тупой траектории ни о каком улучшении техники говорить не придется, ибо убивать будут издалека. Недостаток внимательности будет мешать развитию понимания. Игроку с плохой реакцией не поможет никакая стойка. Быстрый и техничный, но невнимательный игрок никогда не сыграет на максимум. Самый общий совет: запоминай свои недочеты, неверные движения, открывшийся в дуэли датчик, анализируй конкретные ситуации после игры. После каждой неочевидной смерти ищи взглядом откуда тебя сняли. Думай во время игры!

§1. Стреляй максимально часто.

Начнем с простого: стрелять нужно постоянно, поддерживая максимально высокую частоту выстрелов. Согласно чемпионатным настройкам – четыре выстрела в секунду. Чем чаще стреляет автомат, тем туже датчики (в момент выстрела жилет не обрабатывает попадания в тебя). Но не слишком усердствуй. Многие неопытные игроки нажимают на курок пять-шесть раз в секунду, а автомат делает всего два-три выстрела. Причина в том, что если нажимать курок чаще установленного максимума, автомат будет «захлебываться»: последний выстрел произойдет на долю секунды раньше предыдущего, но перерыв до следующего выстрела будет весьма велик. В свободные секунды в начале игры найди «рабочую частоту» и дальше старайся ее поддерживать постоянно. Распространенные проблемы оборудования – тугий, слишком разболтанный или западающий курок – мешают держать нужную частоту. Многие жалуются на автомат, несут его на замену и т.д. Это неправильный подход. Любая неисправность курка (кроме полной потери контакта) может быть скомпенсирована аккуратностью при нажатии. Проверяй качество курка до начала игры, ищи способ нажимать его так, чтобы не западал. Пробуй нажимать кончиком пальца, серединой первой или второй фаланги. Пробуй слегка отжимать курок от стенки по которой он плохо скользит. Проверь, одинаково ли реагирует курок на нажатия на кончик, и на середину. Несмотря на простоту вопроса (или именно из-за его простоты), многие «профи» не обращают достаточно внимания на правильное нажатие на курок. Они чаще ловят «отраженку», проигрывают дуэли из-за запавшего курка и т.д. А ведь почувствовать

идеальный темп нетрудно. Сосредоточься на своей стрельбе один раз и в дальнейшем ты будешь автоматически стрелять правильно.

§2. Тренируй меткость.

Важно уметь стрелять навскидку, из-за перегородки и в движении, и попадать с первого, максимум второго выстрела. На честном оборудовании дуэль выиграет тот, кто первым попадет противнику в открытый датчик. Для этого нужно развивать связь между руками и взглядом. В некоторых стойках стрелять вдаль проще, чем в иных, но тренировками это отличие сводится на нет. Для начала научись попадать указкой в желаемую точку с первого выстрела. Выбери мишень, постреляй по ней стоя на одном месте, затем двигаясь пешком. Целься по указке (старайся не целиться по автомату, вообще забудь про него). Попробуй стрелять одиночными из-за перегородки и опускать автомат между выстрелами. Дай автомату волю, не прижимай к груди. Сохранение стойки при стрельбе из-за перегородки не так важно. При помощи указки со временем ты подстроишь движения рук под выбор цели взглядом. Позже, опять же по указке, научись стрелять в точку в движении и сохраняя стойку.

Для быстрого достижения приемлемого уровня меткости нужно сконцентрироваться на стрельбе, а не увлекаться игрой. Трать свободные секунды на пристрелку, стрельбу навскидку в проходы, дырки на мосту и пр. Многим начинающим игрокам не хватает и нескольких десятков игр, чтобы наработать навык «увидел-убил» (не путать с одноименной концепцией), однако при должной концентрации это возможно всего за несколько тренировок.

§3. Стреляя из-за перегородки, не подставляй дуло.

Задача: снять противника, который тебя видит, возможно стреляет по тебе, возможно бежит к тебе, а может, просто стоит за другой перегородкой. Критерий – эффективность. Важно освободиться от оков стойки (ее мы обсудим немного позже) и научиться правильно работать автоматом. Есть три основных способа. Ты можешь просто выставить автомат из-за перегородки и начать стрелять (большинство начинающих игроков стреляют именно так, не очень метко при том).. И получишь лучик в дуло. А при стрельбе с моста – в боковину. В общем, способ неверный. 😊

Второй способ лучше, но требует хорошей реакции, координации и скорости: нужно стрелять нерегулярно, выбрасывая автомат из-за перегородки ровно на время выстрела. Целиться нужно заранее, как бы сквозь перегородку. Важна резкость движений и меткость. Поразить тебя сложнее, но все равно можно. Многие москвичи используют подобную технику – держат автомат за головой и выбрасывают справа из-за головы для выстрелов. Корпус при этом практически неподвижен, работают только руки. Способ, вообще говоря, красивый и техничный. Весьма эффективен при стрельбе с моста вниз.

И наконец, ты можешь совершенно не подставляясь, гарантированно снять противника, просто если будешь аккуратен. 😊 Основа простая – в дуле приемный датчик расположен слева, а излучатель – справа. Поэтому ты можешь стрелять в противника так, чтобы он датчиков вообще не видел. Самый распространенный случай – стрельба справа от перегородки: прислоняешь автомат к краю, так чтобы противник видел только правую половину дула и жаришь по нему. Можно стрелять слева от перегородки, хотя правшам не очень удобно – нужно переворачивать автомат вверх рукоятками. При стрельбе с моста автомат держи горизонтально, рукоятками вправо.левой рукой при этом неплохо бы прикрыть правую боковину автомата, иначе есть шанс поймать «отраженку» от перил моста. Вообще говоря, для стрельбы вполдула вовсе необязательно прислонять автомат к перегородке. Достаточно придерживаться концепции «не показывать приемную линзу». Следи, чтобы указка попадала в край перегородки. Если указка пляшет по противнику, вероятно ты слишком сильно выдвинул автомат. Помни, правила запрещают закрывать приемную линзу автомата любыми частями тела, а перегородкой – не запрещают.

С ростом меткости и развитием общей координации движений ты научишься стрелять из-за перегородки не теряя стойки, выбрасывая автомат на каждый выстрел не дальше необходимого (вполдула относительно края перегородки).

§4. Всегда прикрывай датчики.

Эффективность стойки во многом зависит от стиля. Общий совет: тот факт, что ты первым увидел противника (до того, как он тебя) не означает, что не нужно закрываться! Стоять открытым и стрелять в тугие датчики, а потом удивляться, что противник развернулся и убил тебя с одного выстрела – по меньшей мере глупо.

Основная цель стойки – закрытие максимума датчиков, прими это как данность. Ты можешь возразить: например уважаемый камрад **Кладенец** совсем не закрывается.. Я отвечу так, если ты уникально внимателен, никогда не подставляешься под перекрестный огонь, и всех снимаешь с первого выстрела, стойка тебе уже не нужна (да и статья эта вряд ли расскажет тебе что-нибудь новое). Иначе, закрывайся.

Самый общий элемент – левый локоть всегда прикрывает передний датчик сбоку, двигаться нужно левым боком вперед. Автомат можно держать вертикально или горизонтально, прижимать к груди или к голове – это зависит от личных предпочтений, удобства. Прижимая автомат к груди рукоятками вниз, ты обеспечишь максимальную закрытость спереди, но боковина автомата станет желанной мишенью издали, и для стрельбы тебе придется поворачивать корпус. Двигаясь по задней линии или играя на мосту автомат лучше всего держать горизонтально (рукоятками от себя). На мосту – поднимая стреляющую половину автомата над бордюром для выстрела. На задней линии – прижимая автомат к груди, прикрывая грудной датчик еще и правым локтем – можно добивать защитников противника (даже невзирая на ситуацию на мосту).

Я во всех случаях (кроме игры на мосту) предпочитаю прижимать автомат к голове, отодвинув его назад настолько, чтобы дуло оказалось в районе скулы. Так легче стрелять прицельно не теряя стойки, можно дуэлиться, очень неплох контроль автомата.

§5. Основные принципы дуэли. updated

Не хочу писать много буковок о конкретных движениях в дуэли. Все равно у каждого игрока вырабатывается своя техника и стиль. Вместо этого я постараюсь выделить основные принципы, на которых строится победа в дуэли. После каждой проигранной дуэли обычно есть пара секунд «на подумать» – старайся сразу находить свою ошибку, анализируй, запоминай, исправляй. Кстати, некоторые игроки иногда собираются на выходных по утрам специально для тренировки дуэльной техники – там есть шанс потренироваться с более опытным дуэлянтом.

Ближняя дуэль – самая острая часть игры, в моменты дуэлей очень хорошо проявляется техническое мастерство игрока. Дуэли бывают разные: свой актив, встреча актива, перестрелка накоротке. В любой из этих ситуаций важно стрелять с максимальной частотой, правильно закрываться, быстро двигаться и метко поражать открывшиеся датчики противника. Старайся стрелять в боковину автомата – это самая чувствительная зона. Очень важно чувствовать свои **габариты**. Развивай координацию, работу ног и корпуса – ты должен научиться убирать датчики с линии огня ровно настолько, чтобы их нельзя было поразить. Лишние пять градусов поворота – и слишком открывается другой датчик. Наклоняясь в дуэли вниз не забывай поворачивать корпус влево, чтобы убрать задний датчик. На тренировке уточняй у партнера в какой датчик он тебя снял и старайся сразу корректировать стойку.

Будь **непредсказуем**. Правило простое: чем короче движения, тем чаще ты можешь их совершать. Размашистые движения корпусом («маятник», наклоны, скручивания) очень предсказуемы, как бы не были быстры. Для противника с хорошей реакцией ты будто на месте стоишь. Поэтому старайся перемещаться хаотично, нешироко, но часто и резко. В идеале, **за секунду** ты должен совершать четыре рывка корпусом, и два-три прыжка «от стопы». Звучит слишком круто? ☺ Ладно, достаточно двух-трех рывков в секунду, но они должны упреждать прицеливание оппонента. Хорошая координация позволит тебе убирать датчики с линии огня при каждом его выстреле. Помни, обманывать нужно противника, а уворачиваться и закрываться – от его автомата. Даже если противник не видит твой задний датчик, он может в него попасть, выкинув автомат.

Не давай загнать себя в угол. Не прижимайся к стенке – твой задний датчик найдет отраженка (если ты не на очереди, конечно). Не приседай, если противник нависает (частая ситуация на мосту) – потеряешь равновесие, упадешь на пятую точку и проиграешь дуэль. Если противник давит, дуэль на месте, не уступай, ложись на стойку, в случае конфликта апеллируй к судьям или администраторам (физические контакты в Q запрещены). Аналогично, со своей стороны, не толкайся, не напрыгивай, не нависай – грубая игра не красит.

§6. Используй преимущества своего актива. updated

Свой актив – во-первых, способ пересечь простреливаемое пространство, во-вторых, способ убить самого неудобного соперника (или самый тугой жилет). Также, это простой способ захватить позицию (например на мосту). Важен **тайминг** – старайся сделать первый выстрел максимально рано (сразу по окончании актива). Для тренировки попробуй продолжить фразу автомата (вертикальные линии – границы секунд): defense shield | active ... | active ... | **active** – первый выстрел нужно делать ровно в тот момент, когда начинаешь произносить третье слово **active** (автомат произносит два). Когда научишься делать свой первый выстрел не слушая автомат, сможешь предсказывать первый выстрел актива соперника. Но не увлекайся первым выстрелом. Промах (нелегко попасть по подвижному противнику) или оказавшийся тугим датчик помешают тебе. Нужно всегда делать первый выстрел вовремя, но не рвать курок сильнее обычного, а сразу начинать стрелять четыре выстрела в секунду.

Кроме тайминга, на своем активе важен **рывок**. В момент первого выстрела нужно убрать датчики с линии огня противника и резко атаковать. Варианты: движение вперед вправо с атакой заднего датчика (правша против правши), прыжок вверх с атакой линзы в дуле или боковины автомата, резкое отклонение корпуса влево (или прыжок) с атакой боковины автомата, приседание с атакой грудного датчика. Если противник держит автомат горизонтально (обычно ручками от себя) очень просто поразить его в боковину автомата в прыжке вверх. Против левши подойдут синхронные (с ним) колебания, с атакой грудного датчика / дула при сгибании и спинного при распрямлении. Внимание! По аналогии с первым выстрелом, который не должен стать последним, первый рывок не должен превращаться в неподвижную стойку.

И третья особенность твоего актива, отличающая его от всех остальных видов дуэли – возможность **имитации**. Ты можешь сделать обманный рывок за секунду до первого выстрела, чтобы противник дернулся и раскрылся. Можешь постоять у энерджайзера лишнюю секунду (после зарядки), затем неторопливо приблизиться к противнику и сыграть актив без стойки (для примера рекомендую понаблюдать активы **Дениса** из **Иксов**) – многие игроки неверно оценивают момент твоего первого выстрела и не будут готовы к дуэли. Наконец (самый распространенный вариант), ты можешь быстро подбежать к противнику, изобразить активную дуэль, затем смерть (за секунду до первого выстрела), и как только противник отведет автомат в сторону снять его первым выстрелом (мастерски этой имитацией пользуется **Димон** из **Мюслей**). Еще один очень простой и действенный вариант – имитация расслабленности или открытости. Не переходи в стойку до последнего момента, опусти автомат (лучше держать его двумя руками). Позволь противнику вдоволь насладиться открытыми датчиками, но не забывай про тайминг. Одновременно с первым рывком закройся и начни дуэль.

§7. Встречай чужой актив собранно.

Чужой актив надо встречать не подставляясь под выстрелы других противников, стараясь максимально закрыться от актива, увернуться от первого выстрела. Двигаясь хаотично старайся поразить какой-либо датчик. Бывает полезно принять такое положение, чтобы все датчики кроме одного были отвернуты от противника или хорошо закрыты (имитация). Один приоткрытый датчик – желанная мишень для актива, а твоя задача – правильно среагировать на его первый рывок, закрыть датчик и уже вести равную дуэль. Очень полезно в обоих видах дуэли (свой / чужой актив) грамотно использовать ближайшие перегородки. На ожидаемый рывок противника – отойти за перегородку. Или выйти с активом на двоих, а на последней секунде – ретироваться за перегородку и выцеливать по одному и вполдула.

Не поддавайся на возможные имитации, внимательно следи за индикацией на жилете и автомате противника. Если есть возможность, слушай его автомат. Если знаешь точный момент его входа в игру

(тайминг), твои шансы гораздо выше – ты можешь сыграть дуэль как свой актив (за исключением того, что подставляться под выстрелы других противников все же не стоит).

§8. В дуэли из-за перегородки не подставляйся.

Дуэль из-за перегородки – также очень частая игровая ситуация. Твои действия зависят от цели и положения относительно перегородки. Встречая атакующего в априори сильном жилете (у тебя средний) прижми автомат к груди или голове, максимально закройся. Не высовывайся, визуально контролируй его действия, жди атаки. Когда он начал атакующее движение, постарайся поразить его в крайние датчики (появившиеся из-за перегородки первыми), «вытягивай» его из-за перегородки – его выстрелы должны идти в перегородку или тебе в плечо (никаких физических контактов!).

Атака справа от перегородки (как говорят московские игроки, «с руки») – самый легкий вариант, твоя задача двигаться таким образом, чтобы из-за перегородки показалась только правая половина дула. Противник может свести твои усилия на ноль просто выпрыгнув в проход – получается ближняя дуэль, к этому надо быть готовым, то есть атаковать нужно в стойке. Альтернативная атака – резко пригнуться (не забудь максимально отвернуть задний датчик), высунуться из-за перегородки и атаковать датчики противника снизу.

Для атаки слева от перегородки и выходить медленно неудобно, и пригибаться тоже (для левши ровно наоборот, ага). Лучшая атака (в тугом жилете) – прижать автомат поплотнее к груди, выйти из-за перегородки таким образом, чтобы вначале не показать спинной датчик (пусть стреляет вам в плечо), а затем резким рывком перевести ситуацию в дуэль накоротке.

Благодаря наличию срезов у большинства перегородок, на чувствительном оборудовании имеет смысл другой способ дуэли – над перегородкой. Нужно прижаться грудью к перегородке и, не выходя из-за нее, постараться поразить противника в датчик на автомате, периодически выбрасывая свой автомат над срезом ровно на один выстрел (стрелять все равно нужно максимально часто).

§9. Общая физическая подготовка.

Сперва рассмотрим понятие «физуха» и входящие в него качества. Самая необходимая составляющая – **выносливость**. Она повышается элементарно – регулярными (не ударными) тренировками в Q. **Скорость** игрока не столь важна, я имею в виду максимальную скорость – по арене особо не побегаешь на длинные дистанции. И несомненно, важно **ускорение** – нужно уметь резко разогнаться (чтобы пробежать открытое место) и мгновенно останавливаться (в «тени» перегородки относительно вероятного или известного расположения противника). Для быстрого и точного движения по арене, без столкновений и с максимальной эффективностью, важна правильная **работа ног**. Я рекомендую боксерскую технику – движение на передней половине стопы. Касание пяткой пола – только при движении пешком, или во время ожидания за перегородкой. Каждый шаг и каждый прыжок должны начинаться с усилия стопы – это дает возможность быстро переносить вес тела с одной ноги на другую, резко ускоряться и поворачивать. Многие игроки в дуэли исключительно неподвижны – ноги стоят на одном месте, корпус почти неподвижен. Это сильно снижает шансы на выигрыш в дуэли. Правильная работа корпусом включает «маятник», различные скручивания, наклоны. Тренировать корпус специально особого смысла нет, достаточно уделять внимание своему дуэльному стилю, а необходимые мышцы «догонят». 😊

Еще один аспект общей физической подготовки – **реакция** (автоматизм + скорость мышц + концентрация). Как специально тренировать реакцию я не в курсе. Дам общий совет (от противного): если на внезапное появление противника лень реагировать, реакция никогда не улучшится. Тренируйся быстро менять стойку с дальней (снайперской) или прогулочной (когда хвостишь) на закрытую (дуэльную). Старайся реагировать выстрелом на каждого промелькнувшего в далеком проходе противника. Старайся максимально рано делать рывок (прыжок, приседание) в каждой внезапной дуэли.

§10. Развивай внимательность и концентрацию.

Кроме физических данных в Q важную роль играют качества и навыки, основанные на восприятии информации. Самый важный, на мой взгляд, навык для развития понимания игры – **внимательность**. Именно навык, поскольку его можно и нужно постоянно тренировать. Вопрос как? В первую очередь (как и во всем), важна **концентрация**. Хочешь потренировать внимательность, но забываешь себе напомнить перед игрой – считай тренировки не вышло. Повторяю, тренировка внимательности (как и координации движений) требует максимальной концентрации. На арене смотри во все стороны. Постоянно вращай головой, стоя на месте. Напоминай себе об этом. Отслеживай перемещения своих и чужих, повторяй про себя неосознанные мысли: «один», «еще», «оживает». Слушай арену, крики, звуки выстрелов. Одна из особенностей человеческого восприятия звуков – ты можешь без проблем исключить музыку из общей картины. Но это не произойдет само собой. Пока ты не заставишь себя услышать крик напарника, он (крик) так и будет для тебя одним из фоновых шумов. Если ты играешь для развлечения, никакой тренировки внимательности не получится. Распространенная ошибка в Q – защитник не слышит (не видит), что у него берут базу. Учи индикацию на жилетах – с одного взгляда ты должен понимать, жив игрок, или находится на «активах» или «ворнингах». К сожалению, некоторые игроки обладают узким полем зрения. Совет тем, кто носит очки: попробуйте играть в линзах. Угол обзора можно развивать. Я пользуюсь следующим способом: на улице фокусирую взгляд вне группы объектов и пробую выделить каждый из них, пересчитать. Или смотрю под ноги, метрах в трех-пяти впереди, и боковым зрением считаю (или просто отслеживаю) движущихся мимо прохожих или машины.

§11. Внимательность vs внезапность.

Чем внимательнее ты будешь играть, тем больше информации будешь получать. Развивай «видение поля». Запоминай, где кучкуются свои, где противники, куда они приоритетно смотрят. Планируй свои действия согласно общей тактике команды, и одновременно старайся оказываться в гуще событий неожиданно. Например, в атаке меняй фланг, когда чувствуешь, что с этой стороны тебя уже ждут. Забегай на мост по разным подъемам. Вообще, внимательности противника противопоставь внезапность (быстро или заранее принимай решение, и быстро его исполняй). И наоборот, в случае противостояния ни за что не теряй противника из виду. Стоит отвлечься на долю секунды и он уже рядом, уже выстрелил в тебя. При игре в паре нужно всегда следить за напарником, замечать, когда его убивают, сразу реагировать на любое сообщение. Очень важно вовремя реагировать на рывок противника, собирающегося добить твоего товарища – особенно часто это происходит на мосту (один мостовой садится оживать в центре, второй должен не дать противнику добить) и в случае неудачи атакующего (он садится в «очках», а защитник противника старается добежать до моста чтобы добивать, будучи неуязвимым). Если у тебя хорошая реакция, необязательно смотреть именно на противника – увлечение одной мишенью ухудшает восприятие общей картины. Можно осматривать довольно большой сектор, контролируя противника боковым зрением.

Один из методов неожиданной игры – **имитация** (очень полезный метод для мостового). Завязав «дуэль взглядами» из-за перегородки, изобрази смерть, крикни «камрад, прикрой». Как только противник дернется к тебе, чтобы добить, сними его в открывшийся датчик. Или сделай вид, что отвернулся, максимально сконцентрировав боковое зрение на противнике – пусть попробует прорваться. Со своей стороны, имитации противопоставь внимательность.

§12. Учись принимать решения в игре.

Начиная с этого урока я постараюсь раскрыть основные принципы, на которых основывается понимание игры. Ты должен научиться быстро принимать адекватное решение в любой игровой ситуации, в любой точке поля. Начинающие игроки часто совершают нелепые ошибки из-за того, что не умеют поставить цель (еще чаще из-за невнимательности, но это лечится иначе). Например, человек добегает до базы, берет ее, не видит мишеней.. и не знает, что дальше делать. 😊 Чтобы этого не случилось, старайся обдумывать (обсуждать с командой) самые общие цели заранее, до игры.

Во время игры почаще задавай себе вопрос «что дальше». Особенно, **перед взятием актива** – многие начинающие игроки сперва заряжаются, а потом думают, куда бежать. Типичная ошибка –

дуэль с актива под перекрестным огнем. Очень часто ее совершают мостовые: берут актив на мост, когда в их углу находится живой противник. Нередко защитник берет актив на правом фланге и идет дуэлиться с противником в базе, не обращая внимания на правую половину моста (и в итоге умирает от выстрела с моста). Реже всего подобную ошибку совершают атакующие. Но с некоторыми бывает: выбирает ошибочную траекторию, и актив кончается посередине защиты противника, под перекрестным огнем.

Конечно, бывают ситуации, когда опытные игроки берут тебя «в клещи». Например, защитники входят в базу с разных направлений. Или атакующие двигаются по разным траекториям, обходя твою перегородку с двух сторон. Или кто-то заходит на мост сзади, когда ты занят противником посередине. И даже еще проще: один противник почти ожил, а другой подходит к тебе дуэлиться. Чтобы выйти из подобной ситуации победителем нужно очень быстро принять решение, кого атаковать первым, и сразу его реализовать. Скорость играет ключевую роль. И разумеется, чем выходить из критической ситуации, лучше в нее не попадать. 😊

§13. Не забывай и не ленись добивать. updated

Самый действенный способ упростить игру – всегда добивать мертвых противников в прямой видимости. К сожалению, многие на этом и останавливаются. Характерная для начинающих игроков ошибка – желание успеть сразу везде. Выиграет одну дуэль и вместо того, чтобы аккуратно набирать очки, убегает к следующей мишени. Так делать нельзя! Старайся отслеживать перемещения снятых противников. Со временем (довольно быстро, если сконцентрироваться именно на этом качестве) ты научишься чувствовать тайминг оживания (своего или противника), а пока считай секунды. Никогда не оставляй оживающего противника за спиной. Никогда не отворачивайся от него, чтобы пострелять в другого, дольше чем на четверть секунды – быстрый игрок уйдет за перегородку, и хрен поймаешь. Добивай внимательно! Некоторые игроки не следят за индикацией на жилете или автомате противника, делают пару выстрелов и отворачиваются. При каждом добивании стреляй до тех пор, пока не убедишься, что противник мертв.

Если противник объективно малоподвижен (травмирован, устал, ленится бегать, надеется на что-то), можешь побегать вокруг (добей двоих, или выйди его напарнику в спину), но не забывай регулярно в него постреливать. Если старается активно оторваться, аккуратно «хвосты», пока есть возможность. Запомни важное правило: в случае выбора сперва сними хвост с напарника, и только потом продолжай хвостить свою мишень.

Ситуация «из жизни» на нашей арене: когда берешь **базу**, отнесись с должным вниманием к мертвому защитнику – если противник один и заметно уступает тебе в скорости, зажги **базу**, добей его, возьми **базу** и беги хвостить. Если сразу убегает – хвосты, база – это круто, конечно, но оживший в углу противник – та еще ~~жѐна~~ неприятность. Его надо будет выкорчевывать, он может снять лишний хвост своим, он может поддержать атаку на мост, или остановить атаку твоих коллег вдоль моста. Поэтому, контроль задней линии, включая угол важнее базы. Вот если вас двое, это другое дело: один берет базу, пока второй добивает в углу. Если же защитников двое, и один уходит под прикрытие другого, имеет смысл сперва взять базу (не нарываясь на лучик), а затем с очередью вскрывать остатки защиты.

§14. Играй в мертвом состоянии.

«Индивидуальная техника складывается из двух частей: игра в живом состоянии, и будучи мертвым» (с) Iggor_Proko

Классно играть пока живой недостаточно, нужно представлять себе, что делать, когда ты мертв, куда бежать, кто может прикрыть и так далее. Пассивность в мертвом состоянии – это подарок противнику, ты даришь очки, которые только что с трудом набирал. Я лично в каждой игре дорожку набранными очками, поэтому стараюсь никогда не ходить пешком от хвоста. В дуэли твое поле зрения суживается, внимание заостряется на одном-двух противниках, поэтому первым делом после смерти оглядись, восстанови максимум информации о ситуации. Если видишь или ожидаешь возможность

прикрытия, старайся подставить хвост под выстрелы напарника. Не всегда при этом следует бежать мимо напарника – он может быть мертв, и ты его подставишь. Например, если напарник сидит в **очках**, лучше бежать не под мост, а через центр защиты к ним в **угол**. Или покрутиться возле **базы**. Если есть возможность, старайся максимально долго держать свой хвост на открытом месте. В районе тех же **очков** жди прикрытия с моста, а когда противник пройдет вперед, чтобы добивать не подставляясь, обойди перегородку с очками – пусть он снова пробегает по открытому пространству.

Если у тебя туговатый жилет, отличная стойка, координация и реакция, ты можешь попытаться **ожить** перед одним добивающим. Но не увлекайся – каждая неудача – потерянные очки. И запомни, одной стойки для оживания в честном жилете недостаточно! Старайся хоть чуть-чуть оторваться от хвоста пока у тебя активы, на ворнингах двигайся в стойке. Автомат убери за ногу, или за голову, лучше вертикально, чтобы не было придинок вроде «защеканки». Используй перегородки, чтобы вытащить автомат и начать дуэль. Старайся не геройствовать – увернуться от трех выстрелов или от двенадцати – огромная разница. Я стараюсь в конце активов оказаться на грани перегородки, увернуться или закрыться от первых выстрелов, затем уйти за перегородку – все это, чтобы выгадать секунду-полторы и не «танцевать» перед противником напрасно.

Мертвый может хвостить, а хвост может умереть. Смотри на индикацию на его жилете, засекай время. Умер на секунду раньше (или тебе сняли хвост) – беги за только что снятым противником, просто будь аккуратен (не подставляйся, если у противника есть прикрытия). Для добивания достаточно одного выстрела – одной четверти секунды. Поэтому не ленись, с таким крупным преимуществом (вход в игру на долю секунды раньше) всегда выходи на дуэль. И наоборот, если ты оживаешь позже противника, соберись, закрой датчики, сыграй будто встречаешь актив или оживаешь один на один. Многие игроки знают, что надо идти за снятым хвостом (и делают это), но не понимают, что надо закрываться. Поэтому, мой совет, никогда не расслабляйся!

§15. Делись информацией с камрадами.

Казалось бы, очевидное правило, но как показывает практика, оно очень тяжело прививается.. Чем больше информации ты получаешь во время игры, тем адекватнее (удачнее) твои решения. Каждый из твоих товарищей видит ситуацию по-своему, а общаясь вы восполняете пробелы в информации. Без общения на поле очень сложно налаживать взаимодействие в паре, нередко глупые ситуации вроде «привел хвоста со спины». Поэтому на арене кричи! Обсуждай краткие игровые сообщения с товарищами по команде, чтобы не возникало непонимания на поле. Тренируй громкость, «командный голос». Если тебя плохо слышно, совсем необязательно надрывать, лучше попробуй немного поменять тембр. Старайся кричать в пустоту, а не только напарнику, которого видишь. Более того, сообщая о присутствии противника неподалеку, старайся не выдавать присутствие напарника. Некоторые игроки пробегая мимо камрада смотрят на него и тычут пальцем себе за спину с криком «хвост». Противник будет готов к дуэли, а твой напарник не сразу сообразит в чем дело – такова специфика хвоста.

§16. В игре полагайся на товарищей.

Очень часто на арене образуются пары игроков (ака двойки), зависящих друг от друга. Невнимательность к напарнику, запоздалый крик и просто недостаток общения нередко приводят к тому, что убивают обоих игроков. Тем не менее, двойка, по своей сути – очень эффективная боевая единица. Для того, чтобы максимально использовать преимущества игры вдвоем, нужно понимать общие цели и действовать соответственно. Практически, игра в двойке развивается по одному из трех сценариев: совместная атака, «прорыв плюс прикрытия», перекрестная защита.

Совместная атака – это одновременное движение игроков по близким траекториям. Например, с активов один бежит в базу, второй в перегородку S перед базой (атака **Пыжов + Кладенец**). При этом можно применить военную хитрость: первый зарядившийся бежит вторым и оживает раньше напарника, который завязывает дуэль. Также, возможен одновременный проход по мосту, когда один игрок пробегает на активе, а второй сразу делает рывок вперед, следом за первым (нередко при этом выигрывая дуэль до выхода первого игрока с актива). Аналогичные сценарии (один живой, один с актива) возможны (и часто применяются) в атаке, когда актив пробегает на базу, а живой напарник

аккуратно идет ближе к центру, расстреливая сбегаящихся защитников противника. В случае хорошей сыгранности, двойка может начать движение с разных энеджерджайзеров, атакуя одновременно базу и угол. При совместной атаке игроки должны двигаться с близкими скоростями, а при необходимости превращать ситуацию в несколько прорывов с прикрытием.

Сценарий «**прорыв с прикрытием**» применяется более осторожными игроками, в условиях позиционной тактики, а также при невозможности быстро и без потерь взять активы. Основной смысл в том, что один игрок пытается прорваться как можно дальше, выиграть одну-две дуэли, а второй ждет положительного результата и не дает хвостить напарника. Важнейшее правило для этого сценария: **прикрывая, не подставляйся!** Не выходи на ненужную дуэль, старайся стрелять «с руки», максимально аккуратно (по возможности, вполдула из-за перегородки). В отличие от **совместной атаки**, ниже шансы на успешный прорыв, что компенсируется более высокими шансами на удержание позиции. При захваченном пандусе (атакующей половины) сейчас, на чувствительном оборудовании, этот сценарий полностью себя оправдывает. А сценарий **совместная атака** удобно использовать для первичного захвата своей части моста, или при заходе на мост сзади из атаки (по двум подъемам). Запланировав по ситуации атаку или прорыв в паре, не надейся, что товарищ сам за тобой побежит. Предупреждай его до начала атаки (до зарядки на энеджерджайзере). При этом кричать не обязательно, важно хотя бы обратить на себя внимание напарника.

Последний распространенный сценарий – **перекрестная защита**. Основная задача – сдерживание атаки противника, в случае прорыва – перекрестный огонь по атакующему. Также, прикрытия друг друга таким образом, чтобы противник не мог завязать дуэль с одним игроком, не подставляясь под выстрелы второго. Важно контролировать смежные сектора обзора (не смотреть вдвоем в одну точку), сразу сообщать напарнику об изменениях в ситуации, о завязавшейся дуэли и пр.

При любом раскладе, игра в двойке подразумевает постоянное наблюдение за напарником. Иногда возникает необходимость быстро войти в игру, чаще всего, чтобы добить противника. На месте прикрывающего всегда оживляй ОДНИМ выстрелом!! Два-три выстрела подряд в своего – это не только лишние очки в минус. Из-за «донга» твой напарник может не успеть войти в игру, и смысл оживления будет полностью потерян.

§17. Еще про хвосты. new

В продолжение §14, несколько слов об игре в мертвом состоянии. Очевидно, далеко не каждый жилет позволяет оживать под выстрелами. И немногие достаточно быстры для того, чтобы оживать в движении, постоянно держась за перегородкой (пожалуй, лучше всего это получается у **Дениса** из **Иксов**). Итак, что делать с хвостом?

Основное правило (см. выше): *не уходи от хвоста пешком*. **Никогда**. Мало того, что ты даришь противнику очки, которые с трудом набирал. Также, ты не занимаешь достаточно его внимания (он может еще кого-нибудь добивать, находить новые цели). Но главный момент – психологический: твой товарищ, увидев печальную картину, может начать злиться на тебя, или даже опустит руки. Если один начинает ходить, вся команда может сломаться. Поэтому, бегай. Но с умом.

Не убегай от хвоста по прямой. Петляй, используй соседние перегородки. Набирай скорость в открытых проходах и притормаживай в «тени». При этом, старайся быть непредсказуемым: если закладываешь большой круг, хвост не побежит за тобой, а пойдет тебе навстречу с другой стороны перегородки - а ты его обмани, развернись за перегородкой и беги назад.

Не убегай от хвоста паровозиком с камрадом (главное, кучами не ходить (с) реклама). например, вы оба умерли в центре защиты противника, или на базе. Если один уходит к очкам, второй должен бежать к кресту или в угол, или просто остаться на базе. Незачем упрощать работу одному добивающему. И даже когда их двое, лучше разбежаться. Потому что дальний выстрел (с моста, из нычки, или из защиты) снимет одному хвост, а он – напарнику. А если вы рядом - вас обоих продолжит добивать второй противник.

И последнее, но от этого не менее важное правило: *оглядывайся*. Очень распространенный недочет: тебе сняли хвост, но ты этого не заметил. Заметил бы, пошел бы добивать, а вместо этого продолжаешь убежать. Часто такая ситуация бывает с мостовыми – спустится человек до энерджайзера и только там обращает внимание на вопли товарища «он снят».

§18. Стандартные решения для ситуаций 2 на 1. ^{new}

Живой дуэлится, мертвый наблюдает. Например твой напарник бежит от хвоста, ты пытаешься прикрыть, затеваешь дуэль с хвостящим. Если напарник убежит далеко, вы не сможете какое-то время играть в паре, независимо от исхода дуэли. Поэтому ему имеет смысл притормозить за соседней перегородкой, поглядеть на результат – это, так сказать, первый уровень взаимодействия – напарник на тебя полагается. В свою очередь, если ты проиграл дуэль (что тоже нередко случается), нельзя бежать мимо напарника – он еще не ожил. Рванув за спину противника ты заставишь его выбирать, кого добивать – а лишние пол-секунды могут подарить жизнь твоему напарнику.

Прикрытие мертвого товарища. Если есть выбор, добить свою мишень (взять базу) или снять хвост, помоги товарищу. Он полагается на тебя, в этом заключается командная игра. В критической ситуации (локальное противостояние с живым противником) иногда имеет смысл оживлять напарника. Оживляй одним выстрелом, когда на жилете перестали мигать огоньки. Не оживляй очередью! Всегда оживляй по просьбе. Нет никакого смысла оживлять человека, спрятавшегося у тебя за спиной, если он не просит. Незачем стрелять в своего в ответ на любой крик (бывает и такое).

Игра вдвоем против живого противника. Если ситуация в закутке (у базы или в углу), старайтесь зайти с разных сторон. В любом случае, старайтесь стрелять в разные датчики, не стойте на одной линии. Никогда не стреляй сквозь своих (это не этично и уносит очки). Если ты все-таки оказался за спиной товарища (на одной линии), имеет смысл присесть, или поднять автомат над головой – старайся не стрелять на уровне груди. Играя на мосту, не стреляй в противника за углом, если напарник сидит на углу. В 90% случаев ты «оживишь» своего и спустя пару секунд получишь удовольствие от вибрации жилета. Не считая добрых слов напарника в свой адрес. Вообще, обычно не стоит издали «помогать» своему игроку вести ближнюю дуэль.

Добивание вдвоем. Очень редко такая ситуация имеет смысл (только против хорошо закрывающегося игрока в тугом жилете). Стоит избегать стрельбы вдвоем в одного мертвого. Отражениями вы начнете «бонгать» (оживлять) друг друга. Если ты находишься почти на одной линии, за спиной добивающего напарника, ни в коем случае не «помогай» ему добить. Если напарник намылился отнять у тебя мишень (атакующий ближе к мосту у защитника, или защитник на задней линии у помогшего атакующего) не сопротивляйся, не продолжай стрелять в мишень, оглядись вокруг. Используй голосовые команды «мой», «твой», «хвосты», «взял» и т.д.

§19. Стандартные решения для ситуаций 1 на 2. ^{new}

Сложный актив. Чаще всего желания играть актив сразу против двоих противников у тебя не возникнет. Если ты оказался в такой ситуации, держи их на одной линии, используй ближайшие перегородки, чтобы дуэлиться с ними по очереди. Это довольно типичная ситуация при активе на мост (и перегородки по соседству нет).. Можно сперва выскочить наверх, на последней секунде «сныкаться» обратно на подъем, и используя угол, выцеливать по одному. Можно полностью положиться на тугость жилета: выйти, закрыть максимум датчиков, дуэлиться сперва с ближним противником. Контрмера – дальний подходит ближе и они ведут огонь с разных углов. Можно положиться на чистую дуэльную технику: забежать на самый верх, начать активные высоко-амплитудные движения корпусом (верхняя часть корпуса должна двигаться в районе горизонтально положения). Можно заранее потренировать дуэли в левосторонней стойке – необычность, плюс если умеешь (или левша) удобнее стрелять из-за угла. Еще одна альтернатива – скоростной рывок мимо мостовых, игра актива из-за центральной перегородки. Контрмера – третий мостовой на их защитном мосту.

Приятная неожиданность. Скорость и скрытность помогают оказаться за спиной у двоих и более противников. Самый опасный – ближайший, с него стоит начинать практически всегда.

Исключение – если ты точно знаешь, что он медлителен, или неопытен, сперва поражаешь более опасного дальнего, затем «соседа».

Мертвый против двоих живых. В такой ситуации обычно нет смысла оживать. Только в редких случаях, если у тебя средний жилет, и ты связываешь двоих игроков до подхода напарника. Неплохая идея – подвигаться между противниками – многие не сразу перестают стрелять с двух сторон, и вполне могут наживать друг друга (мне доводилось стоять в тугом жилете между тремя игроками.. пока я умирал раз, они оживляли друг друга два-три раза..)

§20. Активная позиционная игра. ^{new}

В атаке тяжело играть не активно, к игрокам одиночкам это даже не применимо. Однако бывает, что сыгранная двойка стремительности предпочитает постоянное давление, неторопливую зачистку. Такая линия игры ломается активной защитой или атакой и подвержена *неудачам свыше*. «Давящих» легко может снять в спину атакующий, возвращающийся на очереди по своему базовому флангу, защитник, вышедший под мост зачистить нычки или ожить, и возвращающийся мимо очков, или мостовой, секунду назад захвативший весь мост. Короче говоря, в атаке *прорыв* предпочтительнее *выдавливания* (в нашем стремительном Q).

Для мостовых активность отчасти означает постоянную войну за мост. Но и на захваченном мосту есть место для *злого пассива*. Например, увидел поднимающегося по центральному подъему противника и сидишь. Этого нужно избегать, если есть шанс успеть переместиться к углу, нужно это сделать. Стреляй, выбрасывая из-за угла лишь полдула – это гарантия удержания моста. Стреляя в забегающего противника поверху ты больше подставляешься (при этом у атакующего противника автомат обычно не хуже твоего). На мосту особенно актуально вращать головой. Веди постоянный поиск целей. Если при захвате моста спустил мостовых противника в пустой угол, беги следом, добивай, старайся внизу играть как атакующий.

Активная игра в защите – это моментальная реакция на появление противника, встреча его накоротке, по возможности внезапная. В общем случае не стоит сидеть за перегородкой и ждать пока мимо пробежит противник (да еще и надеяться, что он не заметит вас). Хотя бывают исключения: например, если противник регулярно бежит с актива до самой базы (как **Пыжов**), можно его подкараулить в базе, полностью спрятавшись за перегородкой. Добивая, ни в коем случае не оставляй мертвых за спиной. Можно играть активно и от задней линии. Подпуская противника поближе, если он идет на дуэль, и сопровождая заход на мост.

Если мостовому не снять одним-двумя выстрелами хвост, пробегающий внизу, он мало что может изменить (уйти и снять-таки хвост, но потерять позицию – плохой вариант). Если защитник не может снять хвост, и ситуация в целом позволяет (не гоняют всю команду), стоит быстро сократить дистанцию и помочь товарищу. Это активная игра.