

Автор:

Самигуллин Эльдар Эдуардович

ученик 4 «Б» класса

МБОУ «Гимназия №96»

Вахитовского района г. Казани

г. Казань, Республика Татарстан

Научный руководитель:

Самигуллин Эдуард Альбертович

ведущий инженер

ООО «Газпром трансгаз Казань»

г. Казань, Республика Татарстан

КАК МЫ ВЫИГРАЛИ СВОЙ ПЕРВЫЙ ТУРНИР В DOTA2, ИЛИ ПОБЕДНАЯ ТАКТИКА КОМАНДЫ «2K POWER»

Аннотация: в данной статье рассматривается вопрос проведения турнира «Киберспорт Dota2 A-level» в детском IT-лагере. Автором раскрывается тактика ведения командной игры.

Ключевые слова: IT-лагерь, соревнования, команда, турнир, Dota2, киберспорт.

Тестовым экзаменом курса «Киберспорт Dota2 A-level» в детском IT-лагере «InnoCamp» является турнир, по накалу страстей не уступающей таким именитым соревнованиям как «Dota Major Championships». Призовые соревнования, в котором участвовали мы, вряд ли сравнишь с призовыми профессионального турнира, но для нас главное было удовольствие от участия в нашем первом киберспортивном соревновании. И мы бы хотели поделиться нашими впечатлениями, немного рассказать о нашей тактике и теми сложностями с которыми нам пришлось столкнуться

Во время прохождения курса «Киберспорт Dota2 A-level» мы разобрали *скилы* (способности) всех героев, основные тактики, роли игроков в команде. Поэтому перед началом турнира, мы, посоветовавшись, решили, что основой нашей

тактики будет командная игра. Каждый киберспортсмен будет выполнять четко определенную роль, учитывающая его сильные и слабые стороны.

Валере, как самому опытному и авторитетному участнику досталась роль капитана команды. В его функции, как капитана, входила координация общекомандных действий, поддержание боевого духа товарищей и моральный настрой на победу. Помимо вышеуказанного, Валере отводилась роль *кери*, игрока, который становится мощным и несокрушимым к более поздним стадиям игры, если получит значительное преимущество в добытом золоте и опыте. Не отвлекаться от своей задачи ему помогала Ангелина, исполняющая роль *санпорта*, на легкой линии.

Ангелина, отгоняла от Валеры-кери слишком назойливых соперников, мешающих ему добывать золото и опыт. *Вардами* обеспечивала обзор, предотвращая неожиданные нападения противников на Валеру с других линий. При этом Ангелина отлично исполнила роль *роумера*, помогающего своими перемещениями на другую линию и внезапными атаками убивать соперников.

Особенность нашей тактики заключалась в том, чтобы до того момента пока Валера не наберет необходимые предметы, соперники не догадывались о его роли в конце игры.

Эльдар играл на сложной линии. В его задачу входила создание для противника наиболее дискомфортных условий, чтобы противник не смог собрать золото больше Валеры. Противники, под давлением Эльдара, вынуждены были стягивать с других линий дополнительные силы, освобождая от прессинга Валеру, давая ему больше возможностей *фармить* (добывать золото). На более поздних стадиях игры, Эльдар выполнял роль *танка*. Он принимал на себя основной урон соперников, освобождая пространство для маневра и позволяя союзникам уничтожать врагов из-за его спины, не подвергаясь атакам.

Амир играл в паре с Эльдаром на сложной линии, помогая ему. Он оглушал соперников своими способностями, чтобы Эльдар смог добить соперника или отойти на безопасное расстояние если сам получал урон. В этом случае Амир лечил Эльдара, восстанавливая его жизнь и ману. Также в задачу Амира входило

отвлечение внимание противника. Своими внезапными перемещениями по карте он вводил в заблуждение соперников, не позволяя им догадаться о истинной цели действий остальной команды.

Условно всю тактику нашей команды можно разделить на 3 этапа. 1 этап – получение превосходства в золоте и опыте. 2 этап – уничтожение нескольких противников, определение главного направления атаки, скрытное перемещение всей команды в условленную точку. 3 этап – уничтожение оставшихся соперников, их сторожевых башен, казарм и конечную цель всей игры – Трона противников.

Благодаря неожиданной тактике, скрытому замыслу и слаженным действиям всех игроков команды, в первых играх нам удалось одержать убедительную победу над противником.

Так была устроена сетка турнира, что в финале нам пришлось играть против команды, с которой мы уже сталкивались на первом этапе. Наша тактика для них уже не была неожиданностью. Зная наши игровые хитрости, они активно противодействовали нашему первоначальному замыслу. Теперь целью большинства атак соперников являлся Валера.

В какой-то момент, соперники имели игровое преимущество над нашей командой. Осознавая, что игра идет к поражению, капитан команды Валера взял разрешенный в данном турнире тайм-аут. В течении нескольких минут капитан пламенной речью (без использования ненормативной лексики) смог воодушевить союзников, вселить в них веру в победу, а главное сменить тактику и роли участников команды.

Теперь основной урон на себя принимал Валера, Амир помогал ему стягивая все больше оппонентов на их линию. Ангелина перешла на фланг к Эльдару. Благодаря неожиданным перестановкам соперник запутался, не успел увидеть угрозу со стороны Эльдара, позволив ему добывать золото и опыт. А получив необходимое преимущество, команда перешла сразу к третьему этапу своего первоначального плана, уничтожив соперников возле их базы. Дальше нам оставалось только разрушить сторожевые башни Т2, Т3. После возрождения

соперников нам пришлось временно отступить, заманив их в ловушку. После очередного уничтожения врага, мы в один заход разрушили казармы и трон соперников.

Так благодаря волевому решению капитана, гибкости в выборе ролей других участников команды мы смогли выиграть финал, не проиграв ни одной игры по ходу турнира.

Спасибо за внимание, всем адекватных тиммейтов!