



МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр

mosigra.ru

Играй на победу

Дэвид Сирлин

Playing to Win

Becoming the Champion

by David Sirlin

Содержание

1: Введение.....	5
2: О выборе игры и противников.....	9
3: Про ламеров.....	15
4: Длинная глава про баги, патчи и про мягкие запреты.....	22
5: Короткая глава про мошенничество и спортивное мастерство.....	33
6: Про блеф и маскировку намерений.....	36
7: Разбор примеров принятия решений с неполной информацией.....	46
8: Устойчивость на турнирах и ментальные ловушки.....	53
9: Атака с помощью огня: создавайте двойные угрозы.....	60
10: Разбор макро- и микроуровней игры, рассеивание внимания врага.....	63
11: Изучить соперника до тонкостей.....	70
12: Как узнавать мысли соперника.....	73
13: Критические точки, реакция и самообладание.....	79
14: Стили игры: черепахи и агрессоры.....	87
15: Типы игроков: одержимые и змеи.....	91
16: Сбалансированный стиль и стиль зверя.....	95
17: Турниры.....	100
18: Исследование игры (и перестаньте играть только на победу).....	105
19: Что нужно, чтобы стать лучшим.....	112
20: Играй как отец.....	124
21: Заключительное слово.....	133

Предисловие

Мы начинаем публиковать перевод книги «Playing to Win» Дэвида Сирлина с разрешения автора. Дэвид хорошо известен в настольном мире как автор одного из дополнений «Доминиона» и участник нескольких проектов. Куда больше он известен как киберспортсмен: несколько раз он становился чемпионом в разных дисциплинах, например, он играл в сборной США по Street Fighter. Он был главным героем документального фильма о сообществе игроков в аркады, организовывал несколько крупных турниров по видеоиграм и много работал в разработке игр, их проектировании и тонкой балансировке. Книга «Играй на победу» — это рассказ о том, как тренироваться, чтобы выигрывать. Она будет полезна и игрокам, и бизнесменам, и просто тем, кто любит побеждать по жизни.

Сразу предупреждаем: книга несколько циничная. Если бы мы выбирали девиз для неё, им бы стала фраза: «Бить лежачее тело нечестно, зато ЭФФЕКТИВНО и БЕЗОПАСНО».

1: Введение

Новичку

Я хочу научить вас выигрывать.

Победа — самое важное в игре. Не все это признают. Штука в том, что если вы уже хотите со мной поспорить, то дальше можете не читать. Если бы мне самому когда-то попала в руки эта книга, я бы тоже на нее плюнул. Обычно такие вещи познаются на собственном опыте. И всё-таки надеюсь, что хоть кто-то из читателей поверит мне на слово.

Обладая уникальной способностью учиться на чужом опыте, люди делают это с известной неохотой

— *Дуглас Адамс,*

«Последняя возможность увидеть».

Зачем побеждать в играх?

Игры на соперничество, или так называемые игры с нулевой суммой, хороши тем, что объективно оценивают ваш успех. Чтобы побеждать в них, нужно постоянно совершенствоваться. В этом, к счастью, есть четкий ориентир. Вы двигаетесь вперёд, обыгрывая опытных соперников. И стоите на месте, если нет.

Как бы вы измерили успех в другой сфере, например, в карьере или личной жизни? Двигаетесь вы в этой «игре» или нет? Чтобы сказать наверняка, нужно знать правила и условия игры. Например, какие факторы влияют на вашу профессиональную деятельность? Ответить непросто.

Если попытаться в общем измерить успех, люди разойдутся в критериях. Казалось бы, неважно, что о вас думают другие. Но прислушиваясь к чужому мнению, вы справедливее подходите к оценке собственного успеха. Если совсем не принимать в расчёт другую точку зрения, есть риск скатиться в крайности: выделить только достижения или только неудачи. От этого пользы — как от теста на оптимизм и пессимизм.

Игры бывают разные. По сути, игра — это свод правил. Если не все игроки договорились о правилах, нельзя сказать, что они играют в одну игру. Правила указывают на границы игровой реальности. Они говорят, какие действия разрешены, какие за-

прещены. Также правила определяют, что считать победой, поражением или игрой вничью. Невозможно уйти от проигрыша, переделав правила. Игра не нуждается в переписывании. Проигрыш есть проигрыш.

Когда играешь, недостаточно концентрироваться только на поражении противника. Если не совершенствоваться в технике игры, вас обойдут. Между вами и другими игроками строится главный конфликт. И лучший способ выиграть — это жажда победы. Мастерство игры ради победы всегда с вами, но оно раскрывается только в столкновении, в противостоянии, одним словом, в игре.

Никогда по-настоящему не узнаешь человека... пока не начнешь с ним бороться
— *Сераф,*
«Матрица: Перегрузка».

Хотите ли вы победы?

Перед тем, как читать дальше, спросите себя, действительно ли вы хотите выигрывать. Большинство людей скажет «да». Но одного желания мало. Для победы нужны решимость, сила, дисциплина и время. Всем выигрывать не суждено. Да так и не должно быть. В жизни есть много чудесных вещей, кроме побед в соревнованиях.

Если у вас полно интересов в других сферах, советую вам не читать эту книгу. Бросьте её, она вас только расстроит. Хорошо подумайте: может, вы только случайно сказали, что хотите побеждать.

Или вы хотите этого до одури и готовы чем-то пожертвовать? Быть первоклассным кулинаром, любящей матерью, доктором, политиком, музыкантом — все эти благородные занятия в конечном счёте отводят вас от такой тривиальной вещи, как победа в играх.

Есть люди, которые играют ради некоего «развлечения». Об этом в книге не будет ни слова. Я считаю, что намного больше удовольствия получаешь, играя ради победы, чем когда играешь без цели. Но не будем ссориться. Развлечение — субъективная штука, которая не поддается определению. Чего не скажешь о победе. Вот с чем никто не поспорит: победа — вещь ясная и безусловная.

Играя ради победы, предельно ясно видишь цель и расстояние до нее. Кто возьмется судить, действительно ли тот или иной шеф-повар лучше всех в своем деле? А про игрока всё понятно: или он сумеет обскákat конкурентов, или нет.

Законы победы применимы ко всем играм на соперничество (играм с нулевой суммой). В любой игре ваша задача — создать среду для развития. Поэтому вам надо тренироваться на противниках всех мастей.

Нужно избавиться от привычек, мешающих выигрывать, — вы их сами себе создали. Нужно стать интеллектуально стойким, научиться читать мысли других игроков, взаимодействовать с кругом противников. Играете ли вы в шахматы, теннис, Quake, Mario Kart, Street Fighter или покер, вы должны выучить одни и те же уроки.

Игра как разговор

Посмотрим, каково это — играть в соревновательную игру. По-моему, это как спор. Вы излагаете свою позицию, противник — свою.

— Я думаю, вот такой ход будет лучшим, — говорите вы.
— Нет, если принять во внимание вот это — резко возражает он.

В реальной жизни спор весьма субъективен, но в игре мы точно знаем, кто прав. Конфликт разворачивается между игроками, а сама игра — лишь поле битвы. Это язык, на котором ведётся дискуссия.

Хорошая игра позволяет игрокам выражать сложные мысли. Искусный спорщик использует языковые тонкости и ловушки как оружие. Овладев искусством полемики, он применяет его, говоря на любом языке.

Обычно те, кто учит язык, сосредоточены на нюансах, а не на манере диалога. Искусство спора заключается в том, чтобы изучить оппонента, предугадать, что он вот-вот скажет, и тут же ответить на его выпад. Риторика спора — это сочетание жульничества, дерзости, осторожности и риска. Как только вы научитесь вести спор (играть ради победы), изучить разные языки (правила игр) не составит труда.

Я немного слукавил, сказав, что эта книга не про игру как развлечение: учитесь не принимать на веру любой ход противника. Я блефовал. Думаю, удовольствие состоит в описанном подобии словесной схватки, когда вы атакуете оппонента с по-

мощью своих аргументов, он круто парирует, но вам есть чем ответить.

Если вы с лёгкостью поразите противника любым из десятком способов на выбор, схватки не выйдет, так как он не выдержит удар. Если ваш противник уже после вступительных аргументов может выиграть спор, тоже ничего не получится. Только когда вы участвуете в диалоге на равных и каждому есть что «сказать», происходит нечто интересное. Это я бы назвал «удовольствием» от игры.

Интересно?

Мы почти закончили перевод, и будем выкладывать по 2–3 главы в неделю. План примерно такой: сначала Дэвид объяснит, кто такой ламер и как с этим жить; потом расскажет секреты подготовки турниров и что организаторы делают, чтобы хорошие игроки не вылетали в начале; дальше — о разных типах введения в заблуждение оппонента; типах игроков и так далее. **Если вы хотите получать еженедельные новости со ссылкой на эти главы** — чуть ниже, под комментариями, есть такая специальная штука, где можно оставить почту. Оставляете — и мы пришлём вам все-все-все главы со временем.

Следующая глава — про выбор игры:

- Как понять, что вы можете быть лучшим в ней
- Как выбирать игру, где побеждает умнейший, а не самый богатый
- Как выбирать противников по уровню и почему это важно
- Как выйти на мастеров
- Про стиль игры, когда вы пользуетесь чужими ошибками; и что делать когда противник настолько силён, что не ошибается.

2: 0 выборе игры и противников

Как начать

Чтобы начать выигрывать, надо научиться играть.

Если у вас есть игра, подходящая обстановка, противники, пора овладеть базовыми навыками. Поехали.

Выбираем игру

Сначала нужно выбрать игру. Наверно, с этим вы уже определились. Когда вы представляете себя чемпионом, вы думаете об этой игре. Каждая игра требует определенных навыков, но новичку или не очень опытному игроку не всегда понятно, каких. Лучше всего подбирать игру с учетом своих способностей.

Советую вам игру, в которой все игроки равны перед стартом. Например, в файтинге каждый участник перед началом схватки может выбрать любого персонажа. В турнирах по карточной игре Magic: The Gathering можно приносить разные колоды карт. Так как у игроков есть равный доступ ко всем картам, каждый вправе принести любую колоду.

Но в играх с повышением уровня (в играх с многопользовательским режимом) игрок часто имеет преимущество перед другими еще перед началом схватки, так как он вложил больше времени в подготовку.

Выбирайте не те игры, где можно искусно «подтасовать карты», а те, где к успеху ведут лишь навыки игрока.

Не кидайтесь на первую попавшуюся игру. Приятно думать, что вы сразу начнете играть и побеждать во всех играх, но будем реалистами. Если у вас не так много времени и нет бесчисленных игровых навыков, выберите одну, максимум две подходящих игры.

Возможно, вы предпочли какой-нибудь шутер от первого лица, но наверняка разбираетесь в играх разного жанра.

Вы могли поигрывать в Скраббл со своей девушкой, техасский холдем с друзьями и в Magic: The Gathering то тут, то там. Попытка стать лучшим в любой из этих игр требует ежедневных тренировок.

Вероятно, вы слышали о международных турнирах по Скраб-блуду, Мировом турнире по покеру или Magic's Pro Tour. В каждой из этих игр есть игроки высочайшего уровня. Конкурировать с ними будет чрезвычайно трудно.

Подумайте, насколько вам по душе выбранная игра, насколько вы ей преданы. Я отношусь серьёзно лишь к избранным играм. Остальными я просто наслаждаюсь время от времени. Про шахматы, например, я прочел много книг, и в течение многих лет периодически играл в них. И продолжаю играть из рук вон плохо.

Пока длится шахматная партия, я делаю всё, что в моих силах, чтобы победить. Но в долгой перспективе я почти не развиваюсь. И к шахматному сообществу не принадлежу. Я не ищу себе наставников среди игроков высшего класса. Я даже не ищу партнера по игре там, где они водятся в избытке — в интернете.

Я играю ради победы, но вся моя игра — это забава, а не серьёзная попытка завоевать шахматный мир. Я к этому отношусь нормально, ведь мне дано завоевать только ограниченное количество миров. Даже в этом случае я вложил какие-то интеллектуальные усилия в шахматы.

Когда-то я поигрывал в Боггл. Но в нём я тоже далеко не продвинулся, потому что в свободное время никак не развивался. И это тоже нормально. Ведь я часами совершенствовался в других играх, к которым относился серьёзнее.

Вернёмся к выбору игры. Ещё один весомый фактор — это то, насколько игра интересна на продвинутом уровне. Многие игры становятся тем неинтереснее, чем дольше вы в них играете, другие только кажутся сложными и увлекательными.

Выбрав старую игру вроде шахмат, будьте уверены, что и на высоком уровне вас ждёт захватывающий «геймплей». С новыми играми не так — есть риск, что интрига пропадёт.

Сейчас это может показаться несущественным. Но важно, чтобы игра становилась всё более интересной по мере того, как ваши навыки совершенствуются.

Отмечу, что большинство опытных игроков рано или поздно достигают той точки, когда кажется, что игра «развалилась» и больше не требует применения реальной стратегии. Часто это происходит, когда они открывают какую-нибудь действенную тактику, на которую невозможно ответить, и таким образом убивают в игре любой намек на стратегию.

Я найду в себе смелость сказать: как правило, они заблуждаются. Есть ответные ходы, есть более эффективные тактики, а сама игра обычно более глубока, чем они себе представляют.

Иногда, впрочем, игрок прав — не осталось в игре больше неиспробованных тактик. Никогда не знаешь наверняка. На этом этапе вам нужно будет решить, копать ли в этой игре дальше или переключиться на что-нибудь новенькое.

Впрочем, это слишком сложный вопрос для новичка, так что не берите в голову. Просто будьте готовы, что вы можете с этим столкнуться, если выбрали новинку среди игр.

Окружение

Очень важно создать правильную обстановку. Чемпионский характер куется в огне, а не в вакууме.

Нужно, чтобы у вас была и сама игра, и богатый выбор противников. Здорово, если вы найдете компаньонов по игре среди своих друзей или среди поклонников выбранной игры.

На пути к чемпионству в какой-то момент вы вольетесь в кружок игроков. Чем быстрее вы окажетесь в этом сообществе, тем лучше. Там вы найдете людей, которые больше знают об игре, турнирах и всех попутных событиях. Попав в центр сообщества, вы встретите асов, носителей секретного знания, лучших игроков.

Игра должна быть доступна. Скажем, если это аркада из игрового автомата, вам нужно жить или работать недалеко от автомата (когда этот учебник напечатают, слово «аркада» вы найдете только в книгах).

Если это компьютерная игра, у вас всегда должен быть компьютер с выходом в интернет. Если это покер, вы должны быть частым гостем в заведении, где играют в покер.

Если существует он-лайн версия выбранной вами игры, у вас всегда будет огромный выбор противников. Если для игры нужно встречаться с соперниками лицом к лицу, надеюсь, что вы живете в одном городе с лучшими игроками. Иначе противники, которые сталкивались с элитой игрового сообщества, будут иметь над вами преимущество. Может быть, если у вас таких контактов нет, стоит выбрать другую игру?

Что ещё вам потребуется? Образ жизни, который позволит тратить время, деньги и силы на то, чтобы играть в любимую игру.

Это важно. Поэтому найдите игру, которой приятно посвящать время. Участие в турнирах не должно быть в тягость. Игра должна приносить удовольствие и подстёгивать в саморазвитии.

Строить свою жизнь вокруг игры, которую вы будете считать «работой», — ошибка. Вероятно, строить жизнь вокруг игры как таковой можно считать ошибкой, но притворимся, что этого не замечаем. Это нам поможет на пути к победам.

Базовые навыки

Перво-наперво, нужно запомнить правила игры и простейшие ходы, уяснить, какие приемы разрешены, и что считать победой и поражением. На этом этапе постарайтесь выучить жаргон игроков.

Вскоре вы освоитесь с базовыми действиями и избавитесь от неуклюжести новичка. В некоторых играх на это уйдёт время.

Пока вы можете читать правила, руководства и играть без помощи профессионала. Несмотря на это, подсказки наставника уже на этом этапе пойдут на пользу. Мастер может научить вас словечкам, основам игры. Если вы знаете правила, он покажет, как на самом деле в неё играют.

Полезно понаблюдать, как профи играют друг против друга (вживую или на записи). Может так случиться, что играть против них вам пока не по зубам. Это зависит от вашей усидчивости. В любом случае, игра мастеров — это ключ к базовым тактикам и многим другим вещам, о которых вы могли и не догадываться.

Следующий шаг после того, как вы поняли основы игры, — научиться применять парочку базовых приемов самостоятельно. Освойте последовательность нужных ходов, достаточно легких и эффективных, чтобы приблизить вас к победе. Не изобретайте велосипед, просто опробуйте уже испытанные тактики.

Когда противник играет плохо, вы должны представлять, что делать, чтобы перехватить инициативу.

В каждой игре свои базовые приемы, которые ведут к победе. Вам нужно отрабатывать эти тактики в свободное время. Даже изучение азов займёт некоторое время, так что практикуйтесь в комфортной среде.

Но и не закрывайтесь в изолированной, лабораторной обстановке. Без реальных партий вам не обойтись.

Я знаю людей, которые даже на первых порах хотят играть только с профессионалами. Сам я люблю играть и против середнячков, и против дилетантов, так как на них можно оттачивать приемы атаки.

На мой взгляд, первое время полезно играть как можно больше, не считаясь с мастерством противника. Задача — освоиться в игре.

Если вы играете с мастерами, они могут и камня на камне от вас не оставить. Игра с ними научит тому, чего нельзя делать. Сделаете такой ход — они вас тут же накажут. Сделаете по-другому — тоже раздавят.

Игра с опытными противниками покажет, какие из ваших действий небезопасны. Ваша задача — научиться совершать как можно меньше таких ходов, отдаляющих вас от победы.

Избавляясь от этих приемов, вы обеспечиваете себе страховку. Но не забывайте, что ради победы вы должны совершать хоть какие-то ходы. Играя с мастерами, научитесь не сдаваться слишком быстро.

А как же победа? Пока что наблюдайте, как опытные игроки действуют против вас. Скорее всего, они делают какую-то связку ходов, чтобы добить вас. Когда ошибаетесь — смотрите, чем они вас кроют. Запоминайте, что они делают, чтобы победно завершить игру.

Повторюсь, некоторые мои приятели играют только против мастеров. Из таких тренировок можно вынести много опыта. Но пускай вы и поймете, как играть на высшем уровне, — всё равно повторить эти маневры на своих «учителях» будет сложно. Не факт, что представится шанс показать себя.

Поэтому вначале я предпочитаю играть против слабых противников. С ними есть миллион возможностей потренироваться и завершить игру с победным счетом.

Испытывайте на них приемы нападения. Оттачивайте финальные аккорды. Атакующие комбинации часто оставляют вас уязвимым, так что практикуйтесь на новичках, заделывайте «дыры» в защите. Впрочем, пока вы не вернётесь к игре против мастера, вы не узнаете, удалось ли в этом продвинуться.

Смысл в том, чтобы набивать руку на новичках, отрабатывая победные тактики. Профессионалы вам этого не позволят. Но если они вдруг дадут осечку, надо извлекать из этого выгоду. Когда противник совершает роковую ошибку, вы должны уверенно взять контроль над игрой. Чтобы вышло естественно, нужно отрепетировать это тысячу раз.

Когда есть шанс выиграть у мастера, не думайте: «Так, теоретически, я сейчас могу победить. Где-то было написано, что я должен сделать вот так». Нет, вы должны взять игру в свои руки и проверить всё просто, быстро, инстинктивно, как вы сотни раз делали с новичками.

Играть против мастеров — честно. Они напоминают вам: «Так делать опасно. Так ты меня не проведёшь. Это меня не остановит». Игроки высокого класса показывают, как надо выигрывать, но предоставляют очень мало возможностей для практики.

Новички же позволяют их обыгрывать, пока победа не войдет у вас в привычку. Игры с дилетантами и профессионалами нужно чередовать.

Вскоре настанет время, когда от новичков и даже середняков будет мало пользы. Они не знают, как использовать ошибки противника, это может избаловать вас. Они ведутся на ваши уловки — мастера бы не повелись.

И, что самое плохое, они часто проигрывают и без ваших усилий. Если вы ведёте чистенькую игру против новичков и середняков, вероятно, рано или поздно слабый противник ошибётся, и это приведёт к вашей победе.

Может показаться, что такая долгая и осторожная игра и есть ключ к успеху. Но что вы сделаете в игре с асом, которые не отдаст вам инициативу? Что предпримете, если противник так силен, что нельзя ждать его ошибок, а надо бросить все силы на борьбу с ним?

Поэтому, как только будете готовы, переключайтесь на стреляных воробьев.

3: Про ламеров

Ламер

До настоящего момента мы говорили об очевидных и простых вещах. Я знаю, как труден первый шаг, поэтому я немного побаловал вас перед настоящим сражением. На этом сюсюканье закончилось. Вам предстоит узнать, что такое настоящее состязание. Возможно, это будет непросто. Смиритесь с этим. Уверю вас, все, что я собираюсь рассказать, истина в первой инстанции.

Познакомьтесь... ламер!

Пренебрежительный термин «Ламер» может обозначать человека (в частности, игрока), который слаб в каком-либо виде деятельности (к примеру, в игре). Отсюда следует вывод, что мы все когда-то были ламерами, и в этом нет ничего постыдного. Однако я понимаю этот термин немного по-другому. **«Ламер» — это игрок, не способный хорошо играть из-за придуманных им самим же правил.**

Первое время все мы играем плохо — но мы учимся и постепенно, если играем осознанно, начинаем понимать, как функционирует игра. Существует ошибочное мнение о том, что можно стать сильным игроком, просто «научившись» играть. На самом деле, перед ламером стоит гораздо больше психологических барьеров, нежели препятствий, которые необходимо преодолеть непосредственно во время игры. Ламер проигрывает еще до начала игры. Он терпит поражение еще до ее выбора. В чем его проблема? Он не играет ради победы.

Ламер может не согласиться с данным заявлением, поскольку полагает, что играет именно ради победы. Но зачастую новички играют по вымышленным правилам, которые мешают им бороться за победу по-настоящему, и эти правила придумывают они сами. Безусловно, эти правила могут отличаться от игры к игре, но их характер остается неизменным. Рассмотрим эти «законы» на примере игры Street Fighter.

Ламер считает большое количество тактик и ситуаций, которые встречаются в игре Street Fighter, «недостойными». Эта «недостойность» становится настоящей мантрой новичка. Выполнение броска зачастую считается «недостойным» методом.

Бросок — это вид движения, при котором нужно схватить противника и нанести ему увечья, даже в случае, когда соперник защищен ото всех прочих видов атак. Целью броска является нанесение увечий противнику, который сидит в блоке и не атакует. Броски — неотъемлемая часть игрового процесса, просто потому, что так задумано. Однако ламеры выдумывают свой свод правил игры, согласно которым они должны воздерживаться от нападения во время блока. Новичок считает, что блок — это что-то вроде волшебного щита, который спасет его. Почему? Искать причину бесполезно, поскольку это убеждение абсурдно по своей сути.

Классический ламер никогда не сделает пять бросков подряд. Но почему? А если эта стратегическая последовательность движений увеличит его шансы на победу? Вот первая ошибка: ламер хочет играть и выигрывать, согласно своим собственным установленным правилам. Эти правила возникают самопроизвольно. Если вы боретесь с новичком, бросая в него снаряды, сохранение дистанции — «недостойный» прием. Если вы многократно бросаете его, такой метод также расценивается как «недостойный». Мы уже говорили об этом. Если вы не двигаетесь в течение пятидесяти секунд, это тоже «недостойно». Практически все действия, которые приводят вас к победе, расцениваются новичком как «недостойные». В качестве примера я привел игру Street Fighter; но я мог рассказать об этом явлении на примере какой угодно соревновательной игры.

Моя излюбленная тактика, многократное повторение одного удара или последовательности движений, вызывает недоумение у ламеров. В этом и состоит основной вопрос: почему ламер не может противостоять чему-то настолько очевидному? Неужели он настолько плохой игрок, что не может ответить на это действие? И если это действие по какой-то причине невероятно сложно выполнить, он просто-напросто не будет его выполнять? Чтобы стать хорошим игроком, необходимо усвоить одно правило: вы должны использовать все, что может увеличить ваши шансы на победу. Это и есть суть игры ради победы. Игра не знает «благородных» или «недостойных» ходов. В игре важно только одно: победа и поражение.

Ламеры любят повторять, что игра, в ходе которой игроки пытаются одержать победу любой ценой, «скучная» и «невеселая». Неизвестно, какую цель преследуют новички, известно только одно: они играют не совсем ради победы. Вы должны

играть ради победы. Ваша цель единственно правильная и настоящая, пусть найдутся люди, которые будут утверждать обратное. У вас есть полное право с ними не согласиться. Можете объявить им войну.

Представим два типа игроков: одна группа будет состоять из хороших игроков, а вторая из ламеров. Новички будут играть «ради развлечения» и не будут пытаться изобрести эффективные тактики и применять их по полной программе. А хорошие игроки будут. Хорошие игроки будут придумывать невероятные мощные тактики и комбинации ходов. По ходу игры им придется искать меры противодействия этим тактикам. Против большей части приемов, которые сначала могут показаться не имеющими равных, всегда найдется оружие. Использование новой техники против тактики противника приводит к тому, что противник перестает использовать ее, но в то же время он может «изобрести» тактики для противодействия приемам, которые вы использовали против него. Если вы будете бояться найденной вами тактики, противник снова начнет использовать свою изначальную мощную стратегию. Этот момент мы рассмотрим более детально чуть ниже.

Хорошие игроки достигают все более высокого уровня мастерства. Они находят «недостойные» приемы и используют их по полной программе. Они знают, как противостоять «недостойным» техникам игры. Они знают, как сделать так, чтобы противник перестал использовать эти приемы, чтобы затем воспользоваться ими. В конкурентных играх часто оказывается, что многие новые «правильные» и честные тактики выросли из «недостойных» приемов. В файтинге один из персонажей может быть наделен настолько хорошей стратегией, что это кажется несправедливым. Хорошо, пусть будет так. Но со временем может обнаружиться, что другие персонажи имеют с своим распоряжением гораздо более мощные и нечестные тактики. Каждый игрок будет пытаться повернуть игру таким образом, чтобы выгодно использовать свои лучшие стратегии, точно так же шахматные гроссмейстеры пытаются поставить своих противников в слабую ситуацию.

Теперь рассмотрим группу ламеров. Они ничего не знают о том, что я только рассказал. Они считают, что бездумно нажимать на кнопки, не имея никакой стратегии, «веселее». На первый взгляд, это мнение кажется обоснованным, поскольку их игры зачастую гораздо более непредсказуемы и эмоциональны,

нежели изощренные битвы экспертов. Но при более близком рассмотрении оказывается, что эксперты «веселятся» гораздо больше, чем может показаться новичку. «Веселье» не может принести такого же удовлетворения, как способность читать мысли соперника и мастерски отвечать на все его действия и встречные удары.

Вы можете себе представить встречу этих двух групп игроков? Эксперты разгромят новичков при помощи невероятного количества тактик, которые они никогда не видели или с которыми им по-настоящему не приходилось сталкиваться, просто потому, что новички и эксперты играли в разные игры. Эксперты играли по-настоящему, а ламеры развлекались, играя по своим неписанным, ограничивающим свободу правилам.

У новичка много отговорок. Он много говорит о «навыках», в то время, как другие игроки, включая тех, кто однажды разгромит его, не имеют никаких навыков. Непонятно, что же такое на самом деле значит «навык». В игре Street Fighter под навыками новички часто имеют в виду комбинации. Комбинация — последовательность действий, которые невозможно заблокировать, если первый удар попал в цель. Комбинации могут быть очень замысловатыми и с ними сложно справиться. Но одиночные движения, по мнению новичков, также требуют «навыков». «Удар дракона» или «апперкот» выполняются путем поворота джойстика в сторону противника, затем вниз, затем вниз по диагонали и вперед, одновременно с нажатой кнопкой удара. Это движение нужно выполнить за долю секунды с высокой степенью точности. Спросите любого новичка, и он ответит вам, что «удар дракона» — это действие, требующее «навыков».

Однажды я играл с довольно сильным новичком. То есть он хорошо знал правила игры и знал, что нужно делать в большинстве ситуаций. Но его «воображаемые» законы мешали ему играть по-настоящему. Он негодовал, когда я побеждал его, применяя приемы, «не требующие навыков», в то время, как он выполнял множество сложных «ударов дракона». Он негодовал, когда я выполнил пять бросков подряд, и спросил: «Это все, что ты умеешь? Бросать?» Тогда я дал ему хороший совет. «Играй ради победы, а не ради «сложных движений». Это был важный момент в жизни того новичка. Он мог не обратить внимания на мои слова и продолжать жить в тюрьме выдуманных правил или проанализировать причину своих проигрышей, пересмотреть свои правила и перейти на следующий уровень мастерства.

Я ни разу не был на турнире, на котором призы получал победитель и игрок, сделавший множество сложных ходов.

Также я никогда не слышал о награде «за инновационные методы». (Хотя шахматные соревнования иногда предусматривают награды за гениальные ходы). Многие ламеры с трепетом относятся к «нововведениям». Они говорят: «Этот парень не сделал ничего нового, поэтому он плохо играл» или «игрок X изобрел эту технику, а игрок Y украл её». Возможно, игрок Y может играть в сто раз лучше, чем игрок X, но для новичка это не имеет значения. Когда игрок Y побеждает на турнире, а про игрока X забывают, что скажет новичок? Конечно, что у игрока Y нет «навыков».

Вы можете заслужить признание в игровом сообществе, играя «инновационно», но это не самоцель. Применение новых методов — лишь один из множества инструментов, который поможет или не поможет вам добиться победы. Цель — играть как можно лучше. Цель — это победа.

Еще раз о поражении

Поражения — тоже часть игры. Если вы никогда не проигрываете, вы никогда не подвергаете себя испытаниям, а значит ничто не заставляет вас двигаться вперед. Поражение порой выводит из душевного равновесия, а разум уступает место эмоциям. Относиться к проигрышу можно по-разному, ниже рассмотрим несколько случаев. Если это ваши мысли и слова, задумайтесь!

«По крайней мере, у меня есть «кодекс чести», а ты поступаешь недостойно».

Это самое распространенное заблуждение ламера, о нем я говорил чуть ранее. Придерживаясь своего кодекса чести и руководствуясь набором придуманных законов, которые диктуют ему правила поведения, побежденный игрок занимает позицию вымышленного морального превосходства. При этом существуют правила самой игры, согласно которым игроки делают свои ходы. Кодекс чести — излишен и приводит ламера к обратным результатам, то есть к поражению. Новички считают, что весь мир живет по их кодексу чести, и только подлые «отбросы общества» могут нарушать эти правила. Почему ламеры с таким фанатизмом следуют своему кодексу, объяснить невозможно. Такие игроки отчаянно пытаются «победить» в любом случае.

Когда такой игрок проигрывает множество раз, кодекс подвергается странным преобразованиям, и проигравший по-прежнему считает себя «победителем».

«Я проиграл ламеру»

Это самая забавная жалоба коллекции. В качестве оправдания игрок, проигравший более слабому игроку, говорит себе: «Я проиграл ламеру». То есть человек утверждает, что он хороший игрок и проигрыш в игре с плохим игроком ничего не значит. Среди недостатков «плохого игрока» присутствуют такие шедевры, как «он рассчитывает только на тактику» и «его манипуляторные техники слабы». Чем больше он унижает другого игрока, тем хуже выглядит сам. Если другой игрок полагается только на одну тактику и ты не можешь справиться с ним, как это характеризует тебя самого?

Необходимость перекинуть вину на другого игрока, возможно, продиктована гордостью. Но гордость лишает вас возможности учиться на своих ошибках (и отдаляет других игроков, вне зависимости от того, важно это для вас или нет). Вообще говоря, игроков, которые в силах одержать победу, нужно уважать, и неважно какие ошибки вы можете усмотреть в их манере игры. Иногда эти слабые игроки играют лучше вас, вы просто не признаете это. А если они играют хуже, они не должны обыгрывать вас. Вы должны признавать свои ошибки и учиться на них или постараться справиться с ними. Как бы то ни было, суть проблемы кроется в вас, а не в игроке, которому вы проиграли.

«Я неудачник. Можно даже не пытаться».

Это утверждение противоположно предыдущему: низкая самооценка, неуверенность в собственных силах. Порой проигрыш огорчает, и такую фразу можно сказать с досады, и это можно понять. В этом случае, надо просто стараться ещё и ещё. Но если эта фраза сказана перед или даже во время соревнования — это настоящее преступление! Низкая самооценка расслабляет. Некоторые игроки расстроены прошлым проигрышем или каким-то неприятным событием в жизни. Они занимают позицию «я проиграю» даже когда имеют возможность выиграть (лучшая колода в игре Magic: The Gathering или благоприятное сочетание персонажей в файтинге). Такие игроки должны забыть обо всем

и сконцентрироваться на игре. Если вы оказались в невыгодном положении, вы должны сконцентрироваться на выборе персонажа, стороны, колоды, общих навыках игры или специальных умениях. Если у вас ничего этого нет, работайте усерднее, будьте умнее, победите несмотря ни на что и покажите скептикам, насколько они были неправы. Неуверенность в себе не побеждает в играх; побеждает решительность.

«Это глупая игра.»

По совести говоря, иногда игры действительно могут быть глупыми, незакономерными и скучными. В этом случае нужно просто остановиться и заняться чем-то другим. Но такую оценку часто получают хорошие игры. «Глупая» игра: на другом уровне понимания, отличном от вашего, игра может оказаться великолепной.

«Слишком случайная» — немного сложнее. С одной стороны, чем беспорядочней игра, тем менее она подходит для серьезного соревнования. Но беспорядочность и случайность может добавить «веселья» в игру. На эту жалобу есть один-единственный осмысленный ответ: наблюдайте, постоянно ли выигрывают одни и те же игроки. Карточную игру Magic: The Gathering можно назвать «слишком случайной», на национальных и международных турнирах регулярно выигрывают одни и те же участники. Кай Будде, один из лучших игроков в мире, как и автор этих строк, часто принимает участие в турнирах с той же колодой карт, что и его товарищи по команде — при этом Кай побеждает. По всей видимости, игра не такая уж «незакономерная».

То же самое можно сказать о покере. Несмотря на то, что случайность играет значительную роль в случае индивидуального участника, одни и те же хорошие игроки выигрывают большую часть денег в череде турниров.

«Слишком скучно» — всегда самый простой выход. По сути все эти жалобы — способ переложить вину за проигрыш на предполагаемые несовершенства самой игры. Повторюсь, что порой игра заслуживает критики, но чаще всего подобные жалобы — лишь оправдания, которые позволяют проигнорировать поражение и ничего не вынести из него.

Если вы узнали в этих жалобах свои, забудьте о них и возьмите на себя ответственность за свои поражения. Только проигравший считает себя жертвой. Победитель контролирует ситуацию и ищет способы исправиться.

4: Длинная глава про баги, патчи и про мягкие запреты

Как далеко можно зайти ради победы?

В видеоиграх, как и в компьютерных программах, есть баги. Даже в некомпьютерных играх присутствуют элементы, не предусмотренные создателями этих игр. Пользуется ли багами эксперт ради победы? Мой ответ — да. Игроки не должны предугадывать намерения создателей игры, не их забота разделять ходы на «честные» и «нечестные» и на те, что были задуманы и те, что нет. Это неважно в любом случае. **Игрок должен разделять ходы только на те, что приводят его к победе и на те, что не приводят к ней.**

Непонятно почему создатели некоторых игр действительно ждут, что игроки должны догадываться об их намерениях: в этом случае помимо собственно правил игры игроки должны придерживаться определенных правил поведения. Это изначально ошибочное понятие касается большинства многопользовательских интерактивных онлайн игр. В качестве примера возьмем игру World of Warcraft. Теоретически по городу вы можете передвигаться по крышам и бороться с другими игроками, но вы не можете бороться с другими игроками, когда вы находитесь на крыше, иначе вы получите предупреждение (это было законно до 3/11/2005 21:44 ТСВ, теперь нет). Каждый день вы можете убивать одного и того же монстра, чтобы «заработать» игровых денег (на самом деле вы и должны это делать), но вы не можете «заработать» слишком много, иначе вы станете «фармером» и вас забанят. Если вы отклонитесь от линии прямой видимости, монстр не сможет подойти к вам, и вашим друзьям будет гораздо проще убить его. Умная игра или основание для приостановки игры? Ответ: основание для остановки игры. Если монстр гонится за вами, вы можете пойти к озеру, куда он пройти не может, и подождать, пока он сдастся. Умная игра или основание для приостановки игры? Ответ: умная игра. Сложная паутина придуманных правил весьма схожа со сковывающим движением сводом правил, придуманным ламером.

Но это не касается правильных конкурентных игр. Адекватные игры имеют собственные правила и просто-напросто не допускают «нелегальных» ходов. Организаторам турниров приходится иногда устанавливать дополнительные правила, но при этом эти правила ясны и их количество невелико. Существуют игры, в которые играют «ради веселья», поскольку «победить» в них невозможно и устроить достойный турнир также не представляется реальным. Подобные игры — порой интересные — не являются предметом данной книги.

Как далеко можно зайти ради победы? Игрок должен использовать каждый, разрешенный на турнире, ход, который может увеличить его шансы на победу. Какие ходы и тактики должны быть разрешены на турнире — отдельный вопрос, я рассмотрю его ниже. Если турнир установил какое-либо правило, значит, оно часть игры. Игроки часто обвиняют друг друга в «обмане» или «нечестности», когда их противники используют тактики, которые не должны быть разрешены на турнире, поскольку чаще всего это использование багов. Игрок не виноват. Игрок пытается победить, используя все возможные методы и не должен лишаться этих средств. Только руководитель турнира (или сообщество игроков) решает, что разрешено на турнире, а что нет. Этот простой закон сбивает с толку многих игроков.

Что нужно запретить?

Это сложный вопрос, все не так четко и определено, как в предыдущей теме. В мире полно игроков, которые считают, что все на свете нужно запретить. Ламеры называют «недостойной» любую тактику или маневр, при помощи которых противник одерживает над ними победу, и как следствие делают вывод, что их нужно запретить. В действительности, не так много приемов в играх действительно заслуживают запрета.

Различные формы дистрибуции игр породили разные точки зрения на запреты. Один вид игр после релиза не подвергается никаким изменениям. В этом случае игроки играют по неизменным правилам. В другом виде игр со временем обнаруживаются проблемы в игровом балансе и появляются патчи, закрывающие ошибки программы. Я объединю эти два явления в одну категорию, поскольку в обоих случаях игрокам приходится перестраиваться и играть по новым правилам из-за появления новых патчей. Я учился играть именно на таких играх.

С появлением сетевых игр возник новый вид игры. Компания-создатель компьютерных игр Blizzard (такие игры, как StarCraft, Warcraft 3, Diablo и World of Warcraft) предоставляет своим пользователям платформу battle.net для установления контактов и участия в онлайн-играх. Благодаря большому количеству пользователей Blizzard имеет в своем распоряжении огромное количество данных о ходе интернет-игр: каким именно образом проходят игры, с какой скоростью они проходят, какие успешные приемы используются, и т.д. После релизов компания постоянно совершенствует игры при помощи новых патчей.

Так называемые многопользовательские интерактивные игры, например EverQuest и World of Warcraft, которые хоть и не являются соревновательными играми вида «кто кого», также находятся под наблюдением своих создателей и подвергаются «ремонту». Игроки платят ежемесячный взнос, чтобы иметь возможность играть, и таким образом оказывают финансовую поддержку командам разработчиков, которые постоянно совершенствуют и корректируют игру.

Идея о том, что необходимые изменения в программу можно вносить даже после выходы игры в свет, соблазнительна, но у нее также есть и негативная сторона: разработчики считают, что могут выпустить программу, содержащую огромное количество ошибок и затем просто внести в нее изменения, залатав дыры. Поэтому неудивительно, что игроки, которые предпочитают этот вид игр, придерживаются иной точки зрения относительно запретов и внесения изменений в игры, в отличие от игроков-любителей «статичных» игр. Для всех игроков запреты — это крайняя мера. Для любителей некоторых интернет-игр изменение баланса игры и исправление ошибок в игре — повседневное явление.

Постоянное «пришивание заплат» приводит к тому, что игроки тоже начинают лениться; нет большого смысла стараться изо всех сил, играя по существующим правилам, поскольку если вы играете хорошо, в один прекрасный момент ваша тактика может выйти из употребления. В случае многопользовательских интерактивных игр дела обстоят гораздо хуже: вас могут забанить — навсегда — за то, что вы играли по созданным разработчиками правилам, но применяли их не так, как они предполагали.

Критерии запретов

Запрет должен исполняться в обязательном порядке, быть дискретным и обоснованным.

В обязательном порядке

Существуют тактики, которые сложно отследить. Если тактику определить невозможно, как можно наказывать за ее применение? В файтинге при помощи определенного приема несмотря на то, что так не задумано изначально, можно сделать движение неуязвимым. При этом отследить использование этого приема невозможно. Представьте себе стратегическую онлайн-игру, в которой при помощи хитрого приема можно заработать больше очков жизни, но при этом, повторюсь, заметить использование этого приема во время игры практически не представляется возможным. Чтобы запретить использование какого-либо приема на турнирах, необходимо, чтобы эти приемы можно было легко отследить во время игры или вообще предупредить их использование.

В файтинге ход может быть «нечестно» неблокируемым, но только в том случае, если движение выполняется в определенной ситуации за 1/60-ю долю секунды. Выполнил ли игрок этот ход за «нечестный» временной промежуток? Или на 1/60-ю долю секунды позже? Возможно, он сделал этот ход за «неправильное» время по чистой случайности. Его надо наказать? Представьте, что надо будет ввести такое правило: «Вы можете делать ход X, но существует 1/60 доля секунды, когда этот ход делать нельзя X.»

Дискретность

Нужно четко обозначить то, что нельзя делать. Представьте, что в файтинге некоторая последовательность из пяти повторяющихся движений — лучший игровой прием. Теперь представьте, что делать этого нельзя и что игроки хотят запретить использование этой тактики. Не существует четкого определения того, за что нужно наказывать игроков. Можно ли повторять эти пять движений три раза? А два? А один? Можно ли повторить первые четыре движения и не выполнить пятое? Так можно? Игра превращается в испытание: чтобы не нару-

шить (самочинный) закон, игроки стараются использовать тактику, как можно более близкую к запрещенной.

Представьте, что в шутерах от первого лица будет наложен запрет на «кемпинг» (нахождение в одном месте на протяжении длительного времени). Для наложения запрета не требуется дружеское согласие между игроками, то есть это означает, что в этом случае запрет обязателен. Сервер следит за действиями игроков, определяет, кто нарушил правило и наказывает этого игрока соответствующим образом. Запрет обязателен, но проблема состоит в определении самого понятия кемпинга. Если кемпинг означает, что игрок находится в одной зоне более трех минут, а эта тактика является наилучшей, то пребывание в этой зоне на протяжении 2 минут 59 секунд определяется как лучшая тактика. Это опасно, поскольку всегда найдутся игроки, которые будут использовать тактики кемпинга, близкие к запрещенным правилами.

Вот пример дискретного элемента игры. В карточкой игре Magic: The Gathering если некая карта считается слишком «хорошей», её можно запретить. Можно сказать четко и ясно: «Эту карту использовать нельзя». Можно не бояться, что игроки «как-нибудь все-таки» будут ее использовать в игре, а в файтинге они могут «как-нибудь» повторять движения или «как-нибудь» находиться в кемпинге дольше 2 минут 59 секунд. Карта — конкретная единица, которую оправдано можно запретить.

Обоснованность

В этом вся суть, конечно. Если запрет не обоснован, обязательность и дискретность не имеют никакого смысла. Проблема в том, что в соревновательных играх практически все является основанием для запрета.

Ошибка программы, которая дает игрокам небольшое преимущество, не служит поводом для запрета. Более того, баги — вполне обычное явление. Многие игроки даже не подозревают о том, что они пользуются ошибками программы, называя их «продвинутыми тактиками». Даже баги, которые оказывают большое влияние на всю игру, не являются основанием для запрета. Игра может измениться с появлением новой тактики, но игры подвижны и практически на все находят меры противодействия (иногда другие баги).

В файтинге Street Fighter Alpha 2 есть баг, который позволяет игроку активировать действие, наносящее большой ущерб (оно называется «Custom Combo») встающему противнику (но не сидящему). Разработчики пытались сделать так, чтобы стоящий на ногах противник мог присесть и заблокировать это движение, заметив намерения противника, но если все сделать правильно, персонаж этого сделать не может. Этот факт во многом влияет на ход игры (стоять довольно опасно), но все же можно отлично играть, даже зная о существовании этой техники. На первый взгляд можно подумать, что атаковать слишком опасно, поскольку атака обычно подразумевает подъем на ноги. Если посмотреть повнимательнее, то оказывается, что атакующий может защититься от Custom Combo, если продолжит выполнять свои движения снова и снова. В общем-то, с багом можно бороться. Игроки называют эту качественно новую тактику «Valle CC» в честь ее создателя Алекса Валле (о нем подробнее чуть ниже).

В качестве еще одного примера возьмем игру-головоломку Super Puzzle Fighter II Turbo. Она чем-то напоминает тетрис. В этой игре блоки различных цветов падают в резервуар, а вы должны объединить блоки по цветам, чтобы сломать их и наполнить резервуар противника. Вы выиграете, если заполните резервуар противника до краев.

Ошибка программы Puzzle Fighter меняет весь ход игры. Опция, которая называется «бриллиант» позволяет игроку ломать все блоки определенного цвета на его стороне (даже если они не выстроены в линию) и отправлять эти блоки на сторону противника. Обычно это означает, что игрок отправляет гораздо большее количество блоков, нежели если бы он разбил их вручную. Это негативный побочный эффект, поскольку бриллиант дает игроку возможность сломать все блоки мгновенно, приложив наименьшие усилия. Существует баг, который получил название «diamond trick». Воспользовавшись этим багом, при помощи бриллианта игрок может отправить на сторону противника гораздо больше блоков, нежели при «ручном» способе разбивания блоков. Бриллиант из «спасателя» превратился в серьезную проблему, которая изменила всю игру. Практически невозможно одержать победу над противником, который использует «трюк с бриллиантом», если не использовать его самому.

Но даже с применением этой хитрости игра может оставаться интересной. Один из игроков может использовать «трюк с бриллиантом», чтобы нейтрализовать бриллиант противника.

Игроки получают бриллианты за каждые двадцать пять блоков, поэтому вы можете рассчитать, когда игрок получит свой следующий бриллиант, чтобы заполучить свой одновременно с ним. Вы также можете сломать большое количество блоков, когда противник применяет «трюк». Это даст вам возможность пропустить некоторое количество входящих блоков и при этом иметь полный резервуар. Особенность игры Puzzle Fighter состоит в том, что, если ваш резервуар практически полон, у вас появляется большое количество оружия, которое вы можете применить против противника. Умный игрок может превратить «бриллиантовый трюк» противника в запасы оружия, при помощи которого он одержит победу. В конечном итоге, эта хитрость практически не изменяет ход игры и не разрушает ее, поэтому данный баг не является основанием для запрета.

Как понять, разрушает ли баг игру или ее разрушает законная тактика? Первое правило — признать, что баги и тактики не мешают игре, какой бы выдающейся ни была тактика, появится способ справиться с ней или возникнет превосходящий ее прием. Поспешный запрет чего бы то ни было — метод ламеров. Запреты избавляют ламера от необходимости размышлять над способом борьбы с Valle CC или «трюком с бриллиантом». Из-за этого также возникают искусственные правила, которые меняют ход игры, хотя игра и без этого проходила без проблем. Это также приводит к лавине запретов, так как если запретить что-то один раз, нужно быть последовательным. Когда игроки считают, что нашли решающую тактику, я советую им принять участие в турнире и применить ее. Если игра действительно сведется к использованию этой тактики, тогда, возможно, это основание для запрета. Очень редко игрок оказываются правы. Более того, я не могу назвать ни одного примера.

Заметка для всех разработчиков игр: исправляйте баги после релиза, если у вас есть возможность. Но учитывайте тот факт, что игроки обожают использовать «нечестные» тактики и лишать их этой радости было бы ошибкой, если «нечестная» тактика не достаточно мощна, чтобы при помощи нее можно было выигрывать на турнирах.

Баги, достойные немедленного запрета

Некоторые критические баги заслуживают немедленного запрета даже без тестирования. Например, это могут быть глюки,

которые мешают игре или оказывают на нее радикальное воздействие: погашение экрана противника, удаление его персонажей, юнитов, других ресурсов игры и т.д.. Глюки, которые приводят к немедленному окончанию игры или препятствуют ее проведению, использовать категорически нельзя. Аналогично необходимо запретить баги, не одинаково доступные для всех игроков. Бывают случаи, когда в игре участвуют двое, а «ошибкой» может воспользоваться только один из игроков. Использование такой тактики нужно запретить, даже если она не очень мощная, поскольку не все игроки могут пользоваться этим изъяном в одинаковой мере.

«Это слишком круто!»

Лишь в крайних редких случаях нужно запретить что-то, поскольку это нечто «слишком круто». Это одна из самых частых просьб игроков — запретить что-то, потому «это слишком круто», но практически все эти просьбы нелепы. Запретить тактику, потому что она «самая лучшая» невозможно, потому что для этого нет оснований. В этом случае игра сведется к использованию не самых лучших тактик, и игра не станет от этого лучше. На самом деле, игра от этого зачастую становится хуже!

Запретить что-то «очень крутое» можно лишь в одном случае: когда какая-либо тактика выходит на передний план, а другие тактики не используются. Возможно, хотя и довольно редко, удаление элемента игры, который не только «самый лучший», но и в «десять раз лучше, чем вся остальная часть игры» меняет игру в лучшую сторону. Но это достаточно редкий случай. Чаще всего игрок, который просит что-то запретить, не понимает, что игра не ограничивается одной тактикой. Он должен выиграть несколько турниров, используя по большей части только этот прием, чтобы доказать свою правоту. Такие игроки редко оказываются правы. Игра обычно неглубока и держится на одном единственном явлении (будь то баг или элемент программы). В этом случае лучше всего оставить эту игру и играть одну из сотен других хороших игр.

Лишь в очень редких случаях игрок оказывается правым: игра становится лучше без применения одной мощной тактики. Только в этом случае нужно бороться за запрет, чтобы лучшие игроки и организаторы турниров поняли, что этот прием

действительно нужно запретить, потребуется время. Помимо официального запрета существует явление «мягкого запрета». Давайте рассмотрим пример.

Два примера из «Super Turbo»

Игра Super Street Fighter 2 Turbo, или «Super Turbo,» — прекрасный пример запретов в файтингах. На момент написания этой книги этой аркаде исполнилось десять лет, и в нее все еще играют на турнирах. Только в Токио каждую неделю проводят один-два турнира. Эта игра хорошо продумана, за десятилетие накопилось большое количество данных.

Множество версий игры Street Fighter наделены «секретными персонажами», доступ к которым можно получить, только воспользовавшись кодом. Иногда эти персонажи хорошие, иногда нет. В редких случаях секретные персонажи оказываются лучшими в игре, например в игре Marvel vs. Capcom 1. Тяжелое оружие. Смирись с этим. Впервые секретные персонажи в серии игр Street Fighter появились именно в игре Super Turbo: недосягаемый Акума. Большинство персонажей этой игры не могут справиться с Акумой. Я не говорю о жесткой борьбе, я хочу сказать, они вообще никогда-никогда-никогда не побеждают. Движение Акумы «шаровая молния» не было задумано при создании игры, справиться с ним невозможно. Не то чтобы Акума был лучшим персонажем игры, но он в десять раз лучше других персонажей. Этот случай настолько редок, что все лучшие игроки Америки сразу же поняли, что все турниры будут представлять собой борьбу Акумы против Акумы, поэтому использование этого персонажа было запрещено практически без обсуждений. Я думаю, это правильное решение.

При этом в Японии нет официального запрета на использование Акумы на турнирах! Это явление называется «мягкий запрет». Все лучшие игроки знают, что Акума — мощный персонаж, поэтому его лучше не использовать, так как он разрушает красивую игру, поэтому существует негласное правило не использовать этого персонажа на турнирах. Существует небольшое количество людей, которые все же выбирают Акуму для игры на турнирах, но лучшие игроки этого никогда не делают. Обычно слабые игроки пробуют свои силы в игре с этим могущественным персонажем и проигрывают, что унижительно и позорно. Вот такая интересная альтернатива американскому «жесткому» запрету существует в Японии.

Ну и прекрасно. Однако в Японии существует «мягкий запрет» еще на одного персонажа игры Super Turbo. Я приведу этого персонажа в пример, так как это пограничный случай. Этот запрет очень похож на запрет чего-либо, потому что это нечто «слишком круто». Этот случай можно взять за целевой ориентир для решения вопроса о целесообразности использования того или иного явления в игре.

Персонаж, о котором идет речь, носит таинственное имя «Old Sagat». Старый Сагат — не секретный персонаж, как Акума (или, по крайней мере, он не такой секретный!) У старого Сагата нет движений, как у Акумы (шаровая молния), которые не были задуманы создателями игры. Старый Сагат, возможно, лучший персонаж игры (Акума не считается), но лучшие игроки не согласны с этим! Я думаю, что почти все эксперты назвали бы его одним из трех лучших персонажей, но не все согласны с тем, что он действительно лучший! Зачем тогда нормальному человеку запрещать его? Его хотят запретить ламеры, которые просто-напросто не знают, как справиться с ним и подсознательно просят о запрете.

Но это не тот случай. В Японии существует негласное правило среди лучших игроков — мягкий запрет — не играть старым Сагатом, поскольку многие считают, что игра без участия старого Сагата гораздо более разнообразна. Даже если он второй по значимости персонаж игры, он без особых усилий быстро справляется с половиной других персонажей. Половина состава персонажей не может даже бороться с ним, не говоря о том, чтобы победить его. Остальные главные персонажи игры выигрывают в результате взаимодействия с другими персонажами и большей «игры». Почти у всех персонажей есть шанс одержать победу над этими сильными персонажами. Если разрешить использование старого Сагата на турнирах, то несколько других персонажей, например Чун Ли и Кен, становятся просто нежизнеспособными.

Если бы кто-нибудь высказал эти претензии в первые годы существования игры, такие запреты были бы нецелесообразны. Запреты целесообразны после того, как игра протестирована множество раз. Игра имеет десятилетнюю историю. На турнирах не проводятся матчи «старый Сагат против старого Сагата», но мы знаем, какие персонажи не могут побить его, поэтому их редко выбирают в Америке. Однако эта же самая категория персонажей процветает в Японии, где старым

Сагатом играют только нарушители мягкого бана, и очень редко. Разнообразие жизнеспособных персонажей может перевесить отсутствие старого Сагата. Заслуживает ли он запрета? Честно говоря, я не вполне уверен, что да, этот запрет находится на грани разумного, поскольку для обоснования запреты мы имеем данные, которые накопились за десять лет существования игры.

5: Короткая глава про мошенничество и спортивное мастерство

Мошеннические методы

Некоторые игроки задают вопросы о целесообразности применения в игре «незаконных» методов:

«Можно ли использовать map hack в игре StarCraft, перехватчик пакетов, или макросы, чтобы обезоружить противника, можно ли пинать противника во время игры?»

Путь к победе — это путь самосовершенствования, который имеет свои пределы и ограничения. По дороге победы нас ведут и победы, и проигрыши. Говорить о победе или проигрыше можно только в рамках формальных состязаний, то есть турниров. Пинать оппонентов не входит в задачи игры, это недопустимо во время турнира.

Использование в игре программ сторонних производителей, полученных на сайте с нелегальными программами, также недопустимо на турнирах. Несмотря на то, что подобные методы в техническом плане действительно помогают в игре, они немыслимы на пути к самосовершенствованию, поскольку незаконны в рамках формального турнира. Можно пользоваться только легальными методами. Если вы принимаете участие в странном турнире, на котором всем игрокам разрешено использовать map hack, тогда можете применять этот метод. Но в этом случае вы играете в странную, нестандартную версию игры, которая идет в разрез с правилом, гласящим, что все игроки должны играть в одну и ту же игру. Незаконность применения сторонних мошеннических методов — базовое негласное правило на турнирах, всякий здравомыслящий человек должен согласиться с этим.

Спортивное мастерство

Возможно, кто-нибудь может подумать, что я, говоря о том, что ради победы нужно пользоваться всеми возможными методами,

забыл о порядочности. Наоборот, я заметил, что самые лучшие игроки чаще всего приятные и вежливые люди. Умение сохранять спокойствие в случае проигрыша — часть спортивного мастерства. Если вы проиграли, смотрите на свой проигрыш как на возможность учиться и совершенствовать навыки игры. Если вы вместо этого будете раздражаться, кричать на противника, или бормотать: «Я проиграл неумелому ламеру», то никогда не научитесь побеждать.

Хороший спортсмен вежлив и соблюдает правила этикета до и после матча: он кланяется, пожимает руки, говорит «ты хорошо играл», и так далее. Победители зачастую начинают злорадоваться, но только вежливость и сдержанность помогут вам оказывать влияние на окружающих. Судьи тоже люди, и порой они всеми силами стараются найти какую-нибудь техническую формальность, чтобы использовать ее против «неприятного» игрока. Другие игроки, возможно, ваши потенциальные спарринг-партнеры, члены команды или те, кто хранит секретную информацию об игре, более открыты по отношению к приятному в общении человеку, нежели по отношению к буйному сумасшедшему или идиоту.

Некоторые игроки спрашивают, почему нельзя делать расистские или другие обидные замечания противнику, плевать на обувь противника, бить соперника в грудь или угрожать ему любым другим способом. В конце концов, говорят они, моя цель — победить, применяя все законные методы. Разве это не то, о чем я говорю? Прежде всего, все вышперечисленное неправомерно на турнире. Во-вторых, эти действия нарушают принцип доброжелательности, который я упоминал выше. И в-третьих, нельзя утверждать, что подобные действия дают игроку стратегические преимущества. Поступая подобным образом, вы скорее будете выглядеть глупо и создадите негативную атмосферу вокруг себя.

Тем не менее я знаком с несколькими умелыми игроками, которые пользуются этими методами в своей игре. На турнире вы все же иногда можете физически угрожать противнику и говорить грубые и страшные вещи, практически не нарушая никаких правил. Вздорные разговоры в интернете накануне состязания также не запрещены.

Возможно, эти игроки имеют преимущество в игре именно потому, что хулиганят подобным образом. Они опережают противника, но цена такой победы мне кажется слишком высокой,

чтобы можно было одобрить подобную стратегию.

Существует большое количество способов вывести противника из себя. Например, раздражающие и вызывающие методы игры. Когда оппонент играет осторожно, ожидая, что вы нападете, вы также можете начать обороняться. Это может досадить ему и выбить его из колеи.

Вы также можете совершать бесцельные действия, чтобы «поддеть» противника, над которым у вас есть преимущество. Все действия, которые не выходят за рамки игры, хороши и правильны и не делают вас плохим спортсменом. На войне все методы хороши.

Если вы хотите напугать противника, пожалуйста. Но используйте вежливые, спортивные методы. Лучший способ — это выигрывать на турнирах. Знаете, как будет смотреть на вас будущий соперник? Просто равнодушно взгляните на него и спокойно пожелайте удачи перед началом соревнования, и он при виде вас смутится, почувствовав вашу силу. Во время игры участник-лидер излучает то, что я называю «аурой страха». Даже бледные компьютерные чудачки могут вызывать страх у других игроков, когда последние узнают, что его противник носит прозвище, например «PhatDan09», или любое другое имя, которое поможет вам занять доминирующую позицию на состязаниях. Аура страха поможет успешно справиться с уловками и маневрами, с которыми не мог справиться обычной игрок, только потому, что противник сомневается во всем, что происходит во время игры. Если умелый манипулятор ауры страха оказывается уязвимым, возможно, именно такого впечатления он и пытался добиться. Безопаснее поколебаться и затем — ой — проиграть. Когда вы «отрастите» ауру страха в ходе отличных игр и побед, вы будете смеяться над неэффективностью вербальных методов устрашения противника.

6: Про блеф и маскировку намерений

Искусство войны: обман

Война — это путь обмана. Поэтому, если ты можешь напасть, показывай противнику, будто не можешь; если ты и пользуешься чем-нибудь, показывай ему, будто ты этим не пользуешься; хотя бы ты и был далеко, показывай, будто ты близко. Заманивай противника выгодой. Вызови разлад у противника и разгромай его. Если он защищен со всех сторон, будь наготове. Если его силы превосходят, уклоняйся от него. Если противник вспыльчив, приведи его в состояние расстройства. Приняв смиренный вид, вызови в нем самомнение. Если его силы свежи, утоми его. Если его войска дружны, разъедини их. Нападай на него, когда он не готов; выступай, когда он не ожидает.

— Сунь-Цзы,

«Искусство войны»

Все наши действия — как во время игры, так и за ее пределами — сообщают нашим противникам различные сведения. Мы должны осознавать, какого рода данные транслируем, и, по мере возможности, максимально заменять их ложной информацией. За пределами игры участника могут выдать его привычки или произвольные действия, если он блефует в игре с неполной информацией, например, в покере. Даже до начала игры язык вашего тела может сообщить сопернику, рассчитываете ли вы на победу. Если он чувствует, что вы теряете уверенность, то понимает, что нужно играть агрессивно, вынуждая вас отвечать без раздумий.

У игроков в покер есть множество приемов маскировки «подсказок». Классический образ игрока в покер — это человек со стоическим, невыразительным лицом. Никогда не демонстрируйте эмоций, и нечего будет считывать. Большинству людей слишком сложно с этим справиться. Я даже встречал профессионального игрока в покер, у которого воротник рубашки был поднят к самому носу, шляпа спущена до бровей, а глаза прикрыты солнцезащитными очками. Сложно прочесть человека, которого не видно. Кроме того, существует другой способ поведения: быть в центре внимания. Если вы всегда ведете себя оживленно и активно, то остальным игрокам из-за обилия сведений сложно будет уловить в этом шуме нужные сигналы.

Хотя этот прием в основном применяется во время игры, безусловно, есть преимущества в его использовании и до неё. До начала игры вы можете поставить игрока в неловкое положение, или нарочно продемонстрировать собственную неуверенность, или позволить ему разговориться и что-то выдать о своей тактике. Правда, я сам никогда не пользовался этими приемами; не знаю, стоят ли они того, или лучше просто оставаться искренним и доброжелательным с вашими противниками. Вам хватит времени, чтобы обмануть их во время игры. Однако, если вы не против «нечестной игры», то, уверен, эти приемы окажутся полезными.

Гораздо больше возможностей применения обмана «за пределами игры» кроется в играх с неполной информацией, где играют лицом к лицу. Давайте рассмотрим пример из карточной игры Magic: The Gathering, в которой одновременно сочетаются внутриигровые хитрости и внешние уловки. В нашем случае возможны (1) контрзакливание и (2) почти самоубийственный «альфа-страйк».

Возможное контрзакливание (counterspell)

Отмена заклинания или контрзакливание — важный класс карт в игре Magic, который способен нейтрализовать практически любую карту соперника, после того, как он ее раскроет, но до того, как использует. Однако контрзакливание оказывает однократный эффект: если вы сыграли контрзакливанием, то чтобы его повторить, нужно вытащить из колоды такую же карту. Такой картой можно ходить всего четыре раза (хотя существуют другие карты с похожими свойствами).

Должно казаться, что у вас полно карт контрзакливания, если у вас нет ни одной, и пусть кажется, что их нет, когда у вас их много. Противник не знает наверняка, если ли у вас данная карта (это скрытая информация, известная только вам), но вы можете использовать хитрости во время игры и внешние уловки, чтобы сформировать его мнение. Когда он делает ход, вы можете использовать свои актерские способности, размышляя, стоит ли использовать имеющуюся (несуществующую) карту Counterspell — и, наконец, решить этого не делать. Конечно, придется иметь в наличии достаточно ресурсов, чтобы вы действительно могли сыграть этой картой, ведь остальным игрокам известно состояние ваших ресурсов (вашей «маны» в игре).

Это называется «иметь в запасе два острова», так как требуются два источника синей маны чтобы сыграть картой контрзаклинания.

Во время игры можно использовать следующий прием: вы не тратите свои ресурсы в тех случаях, когда очевидно могли бы их потратить, изображая, что эти два острова нужны для оплаты вашей (конечно, несуществующей) карты контрзаклинания. За пределами игры вы можете вертеть в руках эти две островные карты, чтобы привлечь к ним внимание. Вы можете разложить их таким образом, чтобы убедиться, что каждому известно об их существовании, или, еще коварнее — сделать вид, что не обращаете на них внимания, и соперник подумает, что вы заманиваете его в западню. Вы можете обсудить с противником его возможности, вслух намекнув ему, как он может опозориться в той или иной ситуации, если угадает неправильно. В своем актерстве вы можете дойти до уровня лауреата «Оскара», изображая, будто у вас есть (или нет!) контрзаклинания. Также обратите внимание: можно использовать вопрос о том, есть ли у вас карта контрзаклинания, как отвлекающий маневр для какого-то другого, более важного и насущного аспекта игры.

Все это ставит соперника в трудное положение. Если он понимает, что вы притворяетесь, ему следует сразу использовать свои сильнейшие средства нападения, пока у него есть шансы на успех. Если он считает, что у вас есть контрзаклинание, то вероятно, будет использовать свое оружие в обратном порядке — от слабого к сильному — чтобы вы отразили более слабые атаки, а потом остались без защиты перед более сильным оружием. Если он угадает неправильно, то либо потеряет свое самое сильное оружие (в случае, когда он думал, что контрзаклинания нет, а оно у вас на самом деле было), либо будет играть робко и с опаской, не используя мощные карты, с которыми можно выиграть, и даст вам время на то, чтобы в самом деле вытянуть настоящее контрзаклинание.

Самоубийственная атака

В игре Magic: The Gathering «альфа-страйк» — это слово из сленга, означающее «атаку всеми существами». После такой атаки вы не можете использовать ни одно из ваших существ, чтобы во время следующего хода заблокировать атаку соперника. Как правило, альфа-страйк используется в ситуации, когда общий

ущерб от всех ваших существ немедленно приведет к победе, таким образом, следующего хода, когда противник сможет атаковать в ответ, не будет.

Давайте представим ситуацию, когда и у вас, и у оппонента есть множество существ, но у него их больше, чем у вас. Вы понимаете, что если во время следующего хода ваш соперник атакует всеми своими существами (выполнит альфа-стайк), то вы сможете заблокировать лишь некоторых из них, а остальных не остановите, и они нанесут достаточно повреждений, чтобы выиграть. Так не годится!

Вы обдумываете возможность нанесения своего собственного альфа-страйка за этот ход. Соперник будет решать, стоит ли ему заблокировать ваши существа своими или нет. Становится ясно: если соперник не будет блокировать ваши существа, то вы все равно не нанесете достаточно урона, чтобы победить. Мало того, когда во время следующего хода он выполнит альфа-страйк, у вас не останется существ для блокировки (существа не могут блокировать сразу после атаки). Этот вариант приведет к худшему положению, чем если бы вы вообще ничего не предпринимали.

Другой случай — если соперник заблокирует несколько ваших существ. Если он так поступит, существа будут наносить друг другу повреждения. И, похоже, соперник потеряет в этом бою столько существ, что у него их не хватит, чтобы нанести победный альфа-страйк за следующий ход. Конечно, будет просто замечательно, если ваш соперник ответит именно так, но эта ситуация для него тоже прозрачна, поэтому он должен быть дураком, чтобы заблокировать ваши существа.

Или нет? Предположим, вы и в самом деле выполнили этот явно самоубийственный альфа-страйк. Так как оппоненту известно, что заблокировать его не стоит, кажется, что этот ход ставит вас в еще более затруднительное положение, чем было до этого. Ваш ход выглядит ужасающим, обрекающим на проигрыш поступком — если, конечно, у вас не спрятан фокус в рукаве. Поэтому, естественно, противник решит, что у вас есть какая-то уловка. Помните, что это игра с неполной информацией, и у вас есть несколько карт, неизвестных оппоненту.

Какой фокус вы могли припасти? Их множество, но самый простой — у вас может быть способ увеличить ущерб от одного из ваших существ, таким образом, альфа-страйк нанесет достаточно повреждений, чтобы выиграть. И вот соперник понима-

ет, что вы припасли что-то подобное. Он не будет сидеть сложа руки и не даст себя надуть из-за очевидной уловки. Что он может сделать? Он может использовать собственных существ для блокировки ваших и при этом потерять нескольких из них. Он не сможет во время следующего хода победить вас собственным альфа-страйком, но крайней мере, он не проиграет всю игру из-за вашего глупого и дешевого фокуса. Ваш ход настолько плох, что дает сопернику понять — вы что-то замышляете.

Ду Му приводит стратегию Чжугэ Ляна: в 149 году д.н.э., во время осады Ян-Пина его был готов атаковать Сыма И. Внезапно Чжугэ Лян опустил собственные знамена, остановил барабанный бой, и распахнул настежь городские ворота; там появилось лишь несколько человек, подметавших и орошавших землю. Этот неожиданный поступок оказал желаемый эффект; Сыма И, заподозрив засаду, в самом деле отвел войска и отступил

— Лайонел Джэйлс,

редакционное примечание к «Искусству Войны»

Таким образом, блеф заключается в том, что у вас вообще нет никакой уловки. Во время игры вы сделали ход, означающий, что она у вас припасена, а внешне вы с жаром изображали, как вам не терпится сыграть неожиданной картой. На самом деле, вы обманом заставили собственного соперника применить блокировку и потерять несколько созданий. По всем разумным расчетам, за следующий ход он должен был выиграть, но теперь вы выбили еще немного времени, чтобы остаться в игре.

Маскировка удобной позиции

Не давайте сопернику понять, в каком вы положении и куда на самом деле вам хочется попасть. Если ему это неизвестно, ему нелегко будет на вас напасть, и он не будет знать, откуда ждать вашей атаки.

В играх-стратегиях в реальном времени, таких, как Warcraft и Starcraft, есть «туман войны», не позволяющий сопернику рассмотреть положение ваших войск, кроме тех случаев, когда его войска находятся рядом. Если вам нужно построить новую базу для сбора дополнительных ресурсов, ради всего святого, не дайте сопернику об этом узнать. Вы должны держать в секрете все сведения об этой базе, включая место и время строительства, и даже то, собираетесь ли вы вообще ее строить. Ино-

гда даже можно поставить фальшивую базу, в качестве ложного пути, уводящего от настоящей базы развертывания. Начните постройку фальшивой базы в месте, где вам известно, что противник ее обнаружит; есть надежда, он решит, что пресек ваш план экспансии. Так можно выиграть время на создание обороны для настоящей базы, потратить время противника и получить нужную информацию. Из-за атаки противника на эту приманку вы узнаете о расположении и составе многих его войск, а он по-прежнему ничего не будет знать о том, что вы задумали на самом деле. Конечно, постройка целой дополнительной базы — это крайняя мера, и вы, как правило, будете отвлекать противника незначительными атаками с последующим отходом, чтобы сосредоточить его внимание на собственной базе, а не на вашей.

Даже в играх с открытой информацией, например, в файтингах, вы можете скрыть свои позиции — действующую и нужную. В этих играх, как правило, существует участок «активной зоны» (sweet spot), где приемы вашего персонажа срабатывают лучше всего, а приемы противника малоэффективны. Например, во всех пяти версиях игры Street Fighter 2, когда Кен и Рю сражаются, участок активной зоны находится сразу за пределами досягаемости нижнего удара с разворота соперника. Если Рю находится на таком расстоянии, не ставя блок (так он становится ниже, чем если бы согнулся), нижний удар с разворота Кена его не достанет. Если удар Кена его не задевает, Рю с легкостью сможет ударить его в ответ или даже выполнить бросок. Также с этого расстояния Рю может легко блокировать снаряды Кена, и легко сможет противостоять атаке в прыжке с помощью апперкота. Короче говоря, широкий спектр самых распространенных приемов Кена теряет эффективность конкретно на этом участке. Точное положение данной активной зоны, конечно, зависит от персонажей битвы и от игры.

Лучшим игрокам хорошо известен этот нюанс выбора положения, и они борются изо всех сил, чтобы занять правильную позицию. Более слабый игрок, тоже, в некотором смысле, «бьется изо всех сил», но, возможно, даже не знает, что ему следует бороться за это конкретное место, поэтому игрок-профессионал легко может его занять. И уже с этого выгодного положения опытный игрок управляет ситуацией.

Как правило, умелый игрок будет скрывать сам факт существование этой активной зоны. Он будет быстро выполнять раз-

личные безвредные приемы. Он будет маневрировать через активную зону назад и вперед в замысловатом танце, придуманном, чтобы скрыть истинное преимущество, имеющееся у него. Таинственным образом, когда бы слабый игрок ни пытается атаковать, он всегда оказывается чуть за пределами этого участка и получает ответный удар на свою попытку. Расстроившись, он делает еще более серьезные ошибки и вскоре полностью теряет голову. Он мало отличается от глухого человека, пытающегося по губам понять того, кто пародирует плохо дублированный фильм о кунг-фу; реальные движения слишком замаскированы фальшивыми, чтобы можно было хоть в чем-то разобраться.

Также умелому игроку помогает существующая вокруг него «аура угрозы». Если во время своего выдуманного танца он очень активно и решительно выполняет определенный прием или серию из них, врагу ничего не остается, как поверить, что это и есть действующая тактика. Часто это оказывается всего лишь иллюзией — отвлекающим маневром — чтобы тянуть время, пока более слабый игрок не поддастся и не попадет в позиционную ловушку.

Маскировка слабых мест

Если противнику не известно, когда вы уязвимы и когда вы в безопасности, его легко превзойти. В файтингах отличным примером является «ловушка», а так как почти во всех ловушках есть слабые места, хитрость заключается в том, чтобы их скрыть.

Ловушка представляет собой последовательность приемов, которая не дает сопернику действовать. Она может заключаться в броске одного снаряда за другим, а когда противник отскакивает, его обязательно встречает своего рода противоздушная атака. Ловушкой также могут оказаться один или несколько выполненных подряд приемов (без перерыва между ними), затем следует прием, который позволяет атакующему приблизиться настолько, чтобы повторить ловушку еще раз. Когда противник делает блок, или его задевают удары, он соскакивает с нужного участка, поэтому необходимо приблизиться, чтобы повторить серию.

Сложно найти более убедительные ловушки, чем в игре Street Fighter. В редких случаях атакующий может выполнить три, два или хотя бы один повтор без перерывов. Хотя те, кто успешно

пользуется ловушками, прекрасно умеют обманывать. Пусть перерывы и существуют, кажется, что их нет, а промежутки, которые заметны, часто используют как наживку.

Чтобы это проиллюстрировать, давайте возьмем в качестве примера конкретную ловушку. Я возьму ловушку из фаерболов для персонажа Рю игры Hyper Fighting Street Fighter, она практически совпадает с большинством ловушек из фаерболов любых видов. Соперник Рю сбит с ног и загнан в «угол», то есть в край игрового поля. Противник не может двигаться куда-то еще. Игра двухмерная, поэтому нет иного способа «обойти» фаерболы, кроме как перепрыгнуть через них по направлению к Рю. Принципиальный момент такой ловушки — это фаербол на низкой скорости, за которым сразу следует быстрый фаербол. Пока соперник блокирует медленный фаербол, быстрый фаербол будет попадать в него всякий раз, когда он в промежуток между ними попытается прыгнуть в сторону Рю. Таким образом, эта «ловушка» на самом деле состоит всего из двух приемов! Не столько из-за самой ловушки, сколько из-за созданной иллюзии, она может растянуться на тридцать фаерболов, если не больше!

Для начала Рю может использовать против отправленного в нокдаун соперника «мясистый» или «начальный» медленный фаербол. Это означает, что когда соперник поднимется с земли, фаербол окажется прямо у его головы, поэтому он будет вынужден его блокировать. Если правильно рассчитать время, именно задняя, а не передняя часть фаерболом заденет противника. Это означает, что у Рю будет время, чтобы пройти фазу восстановления после первого фаерболом, и бросить еще один. Техническая сторона здесь не важна для обсуждения, поэтому просто поверьте мне на слово: «мясистый» медленный фаербол, еще один, такой же, а затем быстрый фаербол образуют ловушку из трех действий. Пока эта серия приемов не закончится, оппонент не сможет с легкостью прыгнуть к Рю.

Так что теперь у вас есть несчастный соперник, забитый в угол. Он может попытаться прыгнуть до того, как закончится серия из трех приемов, тогда в него попадут, и у Рю появится шанс повторить серию ударов. В конце концов, он будет ждать третьего (быстрого) фаерболом, после которого уже не будет выраженной ловушки. Вот он, перерыв. Именно сейчас он может прыгнуть. Конечно, именно этого Рю и ожидает, поэтому он не запускает четвертый фаербол, а ждет прыжка и выполняет противоздушный удар дракона (anti-air dragon punch), чтобы

сбить противника на землю и вновь отправить в угол. Ловушка запускается вновь. Теперь противник в потрясении. Эта ловушка кажется нерушимой. Рю создал иллюзию, и сейчас может ее использовать в своих интересах.

Теперь Рю может бросить «мясистый» медленный фаербол, затем еще один, такой же (это настоящая ловушка), а затем еще один медленный фаербол. Теперь это ненастоящая ловушка. Противник мог перепрыгнуть через третий медленный фаербол, но он, скорее всего, слишком напуган, чтобы пытаться. Затем Рю может бросить быстрый фаербол, ведь последовательность «от медленного к быстрому» является ловушкой. Или Рю может даже ухитриться выпустить три медленных фаербола подряд, не относящихся к ловушке, а затем быстрым фаерболом укомплектовать ее. Всем известно, что после быстрого фаербола можно прыгнуть, но Рю, конечно, это тоже известно, поэтому — бац! — следующий медленный фаербол, ловушка вновь запущена. Не стоило медлить. Тот, кто играет за Рю, использует его «ауру угрозы», чтобы выполнять приемы, которые даже не являются настоящей ловушкой (много медленных фаерболов подряд), и чтобы незаметно опять ее запустить (перейти к медленному фаерболу после быстрого). И пусть напряженное и целенаправленное выполнение игроком этих приемов делает их похожими на настоящую ловушку, это все лишь иллюзия. Этот замысловатый танец, придуманный, чтобы скрыть начало и конец ловушки.

Ключевой проблемой ловушек являются перерывы между ними. В результате этих трюков обороняющийся не может понять, какие паузы реальные, а какие — всего лишь наживка. Иногда после настоящего перерыва атакующий просто ждет, что обороняющийся по глупости нападет. Обороняющийся решает, что он очень ловок, раз пережил такое испытание, и потому атакует при первой же возможности. Конечно, это настолько очевидный поступок, что умелый игрок вполне на него настроен.

Я помню, как проводил сложные ответные атаки в «удачные» моменты, находясь в одной из ловушек соперника, только для того, чтобы мне каждый раз наносили встречный удар. Наконец, мне стало ясно, что я поступал так же удачно, как человек, который прячется от погони в совершенно пустой комнате, в которой стоит большое кресло. Может показаться, что «удачно» было бы спрятаться за креслом, но нехватка других альтернатив делает «удачный» ход абсолютно очевидным для противника.

Поэтому, когда тот, кто умеет заставить противника двигаться, показывает ему форму, противник обязательно идет за ним. Когда противнику что-либо дают, он обязательно берет; выгодой заставляют его двигаться, а встречают его неожиданностью

— Сунь-Цзы,

«Искусство войны»

Лучшие игроки файтингов способны скрывать свои сильные стороны (размещение в активной зоне) и слабости (перерывы в ловушках), и одновременно пускать в ход замысловатые танцы, предназначенные для того, чтобы запутать соперника, довести его до колебаний, раздражения, или, хуже всего, до сомнений в самом себе.

7: Разбор примеров принятия решений с неполной информацией

Меч в ножнах

Чтобы выигрывать, не вынимая меч из ножен, нужно добиться победы до начала настоящей битвы. Как бы там ни было, настоящая битва изнурительна и приводит к потерям, а главное, связана с риском поражения. Зачем испытывать судьбу, если есть возможность победить до начала сражения?

Поэтому тот, кто хорошо сражается, стоит на почве невозможности своего поражения и не упускает возможности поражения противника.

— Сунь-Цзы,
«Искусство войны»

Как это можно соотнести с конкурентными играми? Один из примеров — это использование собственной «ауры угрозы», чтобы до начала игры одержать над противником психологическую победу. Всегда лучше побеждать еще до начала игры, но давайте предположим, что нам все-таки придется принять в ней участие. Даже в таком случае вся совокупность игры не исчерпывается «фактическим столкновением». Большинство игр начинаются с некоторой борьбы за позицию на поле и за ресурсы, с наращивания наступательных возможностей и оборонного потенциала, и лишь затем происходит сражение.

Здесь-то, в момент столкновения, и разворачиваются теории игр. Во время этой фазы игры (в большинстве конкурентных игр), игроки имеют дело с решениями, основанными на «что он думает о том, что я думаю, что он думает, что я думаю о том, как он поступит». Каждый игрок должен оценить противника, догадаться, как тот будет действовать, предположить, что соперник ожидает этой догадки, и так далее. Это может превратиться в настоящую неразбериху. Когда положение запутанное, есть вероятность неожиданностей, удач и провалов.

Тем не менее, во многих играх можно подстроить ловушки или использовать хитрости, с которыми придется иметь дело до на-

чала самого столкновения. Что я имею в виду: можно на скорую руку построить кирпичные стены, чтобы соперник прорывался через них, пока всеобщая стратегическая игра, все самое интересное, еще даже не началось. Если неприятелю сначала придется разрушить три кирпичные стены, прежде чем он столкнется с вами в настоящем сражении, он потеряет силы — или даже будет побежден — до начала самой битвы.

StarCraft

В военной игре-стратегии в реальном времени StarCraft игрок принимает огромное количество решений задолго до того, как произойдет фактическое столкновение. Он определяет, как будет строить собственную базу и какие юниты создаст. Возможность поражения до начала «настоящей игры» довольно высока. Вы оказались протоссом и не создали ни одного наблюдателя — очень плохо, теперь вы автоматически погибнете из-за моих невидимых Темных Тамплиеров или невидимых Луркеров. Не важно, что у вас есть, ведь вы даже не сможете атаковать мои невидимые войска. Вам конец. Или, может быть, вы играете за протоссов, и не создали никакой противовоздушной защиты (например, предпочли сухопутные войска из зилотов). Это тоже очень плохо: теперь вы автоматически погибнете от моих воздушных сил из Муталисков, и снова вы даже не сможете их атаковать. Может быть, ваша ошибка заключалась в не очень тщательной проверке периметра базы. Я построил бункер вблизи вашей зоны видимости, и с самого начала игры поместил в него четырех морпехов. Затем я построил еще один бункер, на этот раз на виду, и чуть ближе к вашей газовой шахте. Вам будет очень сложно остановить постройку второго бункера, ведь стоит попытаться, как вы попадаете под обстрел из первого бункера. В конце концов, я брошу этих четырех морпехов к самому центру вашей базы.

Этот список можно продолжать и продолжать. Игры StarCraft часто длятся довольно долго, с тактиками, приемами противодействия тактике, с множеством игровых теорий и стратегий. Три ваших базы с удачными позициями против пяти плохо защищенных баз соперника. Нужно ли перерезать ему доступ к запасам минералов? Или начать осаду? Или атаковать его с фланга? Похоже, здесь мы перешли к «настоящей игре». Но многие игры StarCraft заканчиваются даже до начала «игровой» части,

ведь есть так много способов проиграть до начала самого столкновения.

Необязательно это считать конструктивным дефектом игры. Это можно назвать глубиной игры, хотя она может разочаровать новичков, сыгравших десять игр подряд в стиле «ладно, теперь я знаю, всегда надо обследовать периметр собственной базы», «хорошо, теперь понятно, что всегда надо обследовать базу противника», «ладно, теперь мне ясно, что надо быстро строить детекторы» и так далее. Вам придется научиться прыгать через множество обручей, прежде чем появится обоснованная надежда, что вы доберетесь до «настоящей игры».

Guilty Gear XX

Давайте перейдем к файтингу с необычным названием Guilty Gear XX. В этой игре есть персонаж по имени Чипп, у которого удивительно мало очков жизни. Простейшее комбо или сильный удар наносят ему невероятный ущерб. Если Чипп обменивается ударами с соперником, то погибает. Игрок, выбравший Чиппа, не должен стремиться участвовать в «настоящем бою», вместо этого ему следует пытаться заблокировать (lock down) или постоянно атаковать (rush down) своего оппонента. У Чиппа поразительно высокая скорость передвижения и приемов, он может телепортироваться, становиться невидимым, и подпрыгивать три раза подряд перед приземлением (вместо двух раз, как другие персонажи). Чипп может реализовать целый шквал атак, и заставить соперника заблокировать одну серию ударов за другой. За это время Чипп наращивает энергетическую шкалу для супер приемов «super meter», которую он может использовать, чтобы сделать собственные серии атак еще более эффективными. При этом противник не на многое способен, и ему сложно увеличивать собственную шкалу super meter. Когда Чипп обрушивает на соперника комбо, оно не приносит большого ущерба, но у него часто появляется возможность закончить комбинацию приемом «заморозки», и заставить противника играть в угадайку. Если тот ошибается, в него попадает новое комбо, затем дается новая попытка угадать. Если соперник догадывается, они, наконец, просто «приступают к игре». Главная задача Чиппа состоит в том, чтобы никогда не давать оппоненту драться по-настоящему. Стоит ему все-таки позволить начать свою собственную игру, и крайне низкие очки жизни Чиппа поставят его в невыгодное положение.

Magic: The Gathering

С тем же успехом можно выигрывать, не вынимая меч из ножен, и в карточной игре Magic. При нормальном течении игры, все игроки в течение первых нескольких ходов будут разыгрывать по одной «земельной» карте почти за каждый ход. В игре Magic эти земли являются ресурсами. Поэтому во время первого хода у игрока обычно есть доступ лишь к одной земле, затем к двум во время второго хода и т.д. Для более полезных карт необходимо, чтобы у игрока было больше земель. По ходу игры у каждого игрока появляется больше земель, что позволяет ему использовать более мощные заклинания или увеличить их количество.

Но разве не было бы здорово, если бы можно было оставить соперника совсем без земель? Перекройте ему эти ресурсы, и он проиграет, прежде чем начнется сама суть игры. Именно в этом заключается цель колоды «уничтожение земель» (land destruction) для Magic. В колоде этого типа много земель (благодаря чему у вас их всегда будет достаточно) и много карт, разрушающих земли. Большинство этих карт уничтожают отдельную землю соперника, хотя между ними бывают некоторые различия. За одну карту можно меньше заплатить, но она уничтожит не только землю оппонента, но и одну из ваших собственных (ничего страшного, у вас достаточно земель). Другая карта может вернуть землю в руки соперника или в его колоду. Игрок может разыграть одну карту земли за ход, поэтому этот прием позволит опередить соперника в погоне за ресурсами. Идея состоит в том, что пока вы уничтожаете его ресурсы и сохраняете свои собственные, у соперника никогда не будет возможности построить собственную игру. Как только вы лишите его возможностей, то сможете победить в игре даже с самыми слабыми атакующими картами. Если вы не оставили сопернику никаких шансов на игру, победа достается сама собой и без особых усилий. Другой пример такого приема для игры Magic — это колода «разрушения» (disruption). Разрушение — это общее название способов удержания противника от формирования собственной игры, так что, можно сказать, уничтожение земель является одной из его форм. Хотя обычно разрушение — это заставить оппонента часто сбрасывать карты, и уничтожать карты, которыми он собирался сыграть. Вам не нужно, чтобы он сбрасывал все свои карты, и не нужно уничтожать все подряд. Вам просто нужно избавиться от самых важных карт соперника, прежде чем

он вообще получит возможность ими воспользоваться. Так вы завоюете победу даже с простейшим оружием, ведь вы ввергли соперника в состояние вечного хаоса, и он не в состоянии сделать хоть что-то, чтобы вас остановить.

Street Fighter Alpha 2

Сейчас я расскажу об одной из своих собственных побед на турнире по Street Fighter. Он назывался «4-й чемпионат Восточного побережья» (East Coast Championships), или ECC4. Во время предыдущего чемпионата ECC3, я победил в дисциплине по Street Fighter Alpha 2, поэтому чувствовал напряжение, думая о новой победе. Я использовал этот прием в финале, где встретился с опытным игроком Тао Донгом. Тао играет всего одним персонажем (Чун Ли), и он удивительно напоминает робота, то есть безупречно выполняет приемы и редко ошибается.

До этого момента я ни разу не проиграл на этом турнире, а у Тао было одно поражение (здесь была схема выбывания после двух проигрышей). Это означало, что Тао должен был побить меня 4 раза из 7 боев, чтобы со мной сравняться, и в следующем сете выиграть 4 из 7 боев, чтобы победить в турнире. Мне для победы нужно было лишь в одном сете выиграть 4 из 7 боев.

Я начал играть за Зангиева, он был моим секретным оружием против Чун Ли. Так как широко распространено мнение, что Чун Ли абсолютно превосходит Зангиева (но я так не считал!), это была бы эффектная победа. Но то ли сказало, что я год не тренировался, то ли мастерство Тао, то ли превосходство персонажа Чун Ли — мне сложно сказать, но Зангиев в тот день со своей задачей не справился. Нет проблем, ведь теперь я перешел к привычному персонажу для убийства Чун Ли: к Рю. Я кое-как выиграл один или два боя, но опять сказало мое отсутствие практики, и Тао побеждал все с большим и большим перевесом. В тот момент я осознал весь ужас того, что мне предстояло сделать, и чем я запомнюсь в кругах поклонников Street Fighter. Я понял, что остался единственным персонажем, с которым я мог достаточно хорошо выступить на соревновании — это была Роуз. И помимо того, что она отлично справлялась со многими персонажами, только у нее был эффективный прием против Чун Ли: нижний удар low strong.

Именно здесь пригодился Сунь-Цзы. Использование этого приема Роуз одновременно относилось к методу победы до на-

чала битвы и к методу выжидания. Нижний дальний является невыразительным и слабым ударом, без большой зоны поражения, но у него есть чудесное преимущество — он отбивает другие атаки. Также у него невероятно высокая скорость, что позволяет Роуз нанести много ударов подряд, лишь с крошечными перерывами между ними.

Нижний дальний был моей кирпичной стеной и моим лучшим щитом. Единственная проблема была в том, что второго щита у меня не было. Хуже того, у меня не было наготове средств для «настоящей битвы» с Тао, если он преодолеет мою уловку. Я мог лишь надеяться, что он замешкается, попытаюсь ее обойти, и даже разозлится так сильно, что начнет ошибаться. Оглядываясь назад, могу сказать, это был не самый лучший подход к такому профессионалу, выполняющему приемы с точностью робота. Но это было лучше, чем совсем остаться без стратегии, а у меня была лишь такая альтернатива.

Я вложил всю душу в нижние дальние удары. Кажется, из них состояли более 90% моих приемов. Они были выполнены с определенного участка и через особые промежутки времени, о которых мне бы не хотелось рассказывать (позвольте мне сохранить кое-какие секреты). Я набрался бесконечного терпения и без остановки выполнял нижний удар, подталкивая Тао преодолеть эту хитрость. Если бы он смог с нею справиться, нам пришлось бы играть по-настоящему, и тогда он бы, конечно, победил. Но, к счастью, ему так это и не удалось: он дрался лоб в лоб. Время от времени он решал остановить атаку и не биться с кирпичной стеной. Я использовал эту возможность, чтобы переместиться в самый выгодный участок (всего на один пиксель дальше от соперника, чем зона поражения моего нижнего дальнего удара). Находясь на этом участке, я, не останавливаясь, продолжал наносить удар. Выполняя этот прием, я не выигрывал, но и не проигрывал. Даже напоминающий робота Тао в конце концов уставал и бросался в атаку, порой выбирая неподходящее время от раздражения или безысходности. Зрители рассказывали, что я сделал 18 невероятных ударов подряд, в этот момент ни я, ни Тао не использовали других приемов.

Побочный эффект нижних дальних состоял в том, что они формировали «фоновое ожидание» того, что я собирался сделать. После 17-го нижнего дальнего сделать коварный удар с разворота — это, в общем-то, довольно хитроумно. Я имею в виду, разве вы, получив 17-й удар, не ждали бы 18-й? (Приме-

чание: на самом деле, я оказался еще коварнее: сделал 18-й удар, а потом нижний удар с разворота (low roundhouse)).

Моя история затянулась до бесконечности, как и тот матч. В каждой игре нужно было победить в 2 раундах из 3, а игры обычно длились все 3 раунда. Каждая игра растянулась на все положенное время в первом сете, когда Тао выиграл 4–3, как и все бои до 14-й и финальной игры, когда я выиграл 4–3 во втором сете, и победил в турнире. Я изнемогал от обезвоживания, и залпом выпил литр энергетика Fierce Berry Gatorade. Даже сейчас вкус этого напитка напоминает мне о победе, впрочем, я отвлекся.

Стоило бы мне начать при помощи Роуз «нормально» сражаться с Тао, он бы легко меня убил. Вместо этого, в удивительно скучном и не впечатляющем зрителям шоу, я попытался избежать настоящей битвы за счет моей «уловки с кирпичной стеной» из нижних дальних ударов. Кроме того, я заставил своего оппонента из-за скуки порой бросаться в поспешные атаки, и в целом подорвал его веру в себя, во всяком случае, думаю, мне это удалось.

Любопытно отметить, что в первых раундах чемпионатов по Street Fighter часто преобладают такие «уловки», о которых я рассказал. Однако немногие игроки сохраняют желание постоянно удерживать эти «кирпичные стены», и в конце концов переходят к «настоящей игре». Также интересно, что в последних раундах чемпионатов по Street Fighter — особенно в финальных раундах для определения двух лучших игроков — очень редко используют что-то похожее. Гораздо чаще, если игроки настолько сильны, что дошли до финала, они оба достаточно хорошо играют, чтобы справиться с такими препятствиями, даже если им приходится на ходу придумывать ответные меры. Обычно при таком мастерстве «настоящая битва» начинается с первой секунды, как раз это я стараюсь отложить как можно дальше в матчах турнира. Так что, похоже (мои собственные подвиги — это исключение!), уловки помогут лишь до этого момента. Выше определенного уровня игры вы должны активно стремиться к победе, а не просто ждать, пока противник вам ее вручит. К удовольствию зрителей, когда сталкиваются лучшие игроки, гораздо чаще звенят два окровавленных меча, чем один из мечей остается в ножнах.

8: Устойчивость на турнирах и ментальные ловушки

Искусство войны: дисциплина

Сунь-Цзы в нескольких главах говорит о строгой дисциплине среди войск. Он объясняет, что прозрачная система наказаний и поощрений, приведенная в исполнение, крайне важна для армии. В хаосе битвы люди подвергаются огромному физическому и эмоциональному напряжению, и чтобы сохранить собственные жизни и выполнить важные цели, они должны машинально следовать приказам. Офицеры должны доверять рядовым выполнение приказов, а рядовые должны верить, что офицеры отдадут верные распоряжения. Точно так же и вы должны быть в состоянии доверить собственному телу выполнять приказы разума.

Техническое мастерство

В хаосе битвы вы только тогда сможете выполнять сложные маневры, если они превратились во вторую натуру и отработаны до автоматизма. Чем больше приемов и последовательностей заложено в вашу мышечную память, тем больше внимания вы сможете уделить насущным стратегическим задачам, а не отвлекаться на техническую сторону их исполнения. Конечно, к некоторым играм это относится в большей степени, чем к другим. Игрокам в теннис или участникам файтингов следует внимательнее прислушаться к этому совету, чем любителям шахмат или карточной игры Magic.

О том, как жонглировать, нужно думать до того как подбрасывать шары.
— Старая поговорка жонглеров

У некоторых игроков есть большие способности к мастерству исполнения по сравнению с другими. Не уверен, все ли игроки способны добиться такого уровня точности, но некоторым, чтобы его достичь, нужно практиковаться на порядок меньше.

Некоторые называют это «талантом». Но не забывайте, что «талант» принимает различные формы, и это только один из них, далеко не самый важный, хотя он действительно высоко ценится. Главные таланты в конкурентной игре труднодостижимы — это способность предугадывать мысли соперника и понимать сравнительную ценность элементов игры. Сложно определить эти таланты у других людей, даже когда они демонстрируются на ваших глазах. Но талант технического исполнения понятен для всех. Либо игрок может безупречно выполнить сложные серии приемов, либо нет. Так как талант этого типа легко распознать, мне кажется, на нем слишком акцентируют внимание. Я так считаю не только потому, что мне, как известно, его не хватает.

Мастерство исполнения кажется таким важным (помимо очевидных причин), потому что оно является более продолжительным преимуществом, чем знания. В современном мире информационный поток о тактиках игры очень насыщен, поэтому новые «секреты» недолго остаются секретами. Игроки, лучшие в исполнении — «мастера техники» — будут усовершенствовать эти нововведения и тренироваться под них. Получить знания значительно проще, чем повысить мастерство исполнения — на это начинание могут уйти годы тренировки мышечной памяти.

Психическая стойкость

Дисциплина — это нечто большее, чем мастерство исполнения. Это также и дисциплина ума: способность не отвлекаться и экономить собственные ограниченные запасы концентрации, упорства, внимательности и физических сил. Тренировка физических данных в первую очередь является фактором, определяющим, сколько выносливости и внимания у вас есть в запасе, но именно умственная дисциплина позволит растянуть собственные ресурсы насколько возможно. Вы должны создать себе такие условия, чтобы быть так же сильно настроенными на победу к концу соревнования, как и в его начале.

Эдвард Ласкер, известный шахматист и автор книг, говорил об этом, рассказывая о шахматных турнирах в своей книге «Шахматы — забава и шахматы — страсть»:

Не думаю, что существует умственное перенапряжение, сравнимое с нагрузкой, которой подвергается шахматист во время турнирной игры. Рабо-

та над казавшимися мне наиболее сложными математическими вопросами никогда не изматывала в той же мере, как участие в шахматном турнире; хотя из всех интеллектуальных задач математические, безусловно, являются самыми трудными. Именно поэтому физическая подготовка — наиболее важный фактор в шахматных турнирах, и вот почему молодые игроки, чей разум, по сравнению с более взрослыми людьми, может дольше выносить пагубное влияние усталости, обладают большим преимуществом.

Мой коллега Сет Киллиан замечательно изложил эту идею в статье о турнирах по Street Fighter, она воспроизведена ниже:

Для победы в соревновании недостаточно лишь стратегии и ее выполнения. Для нее требуется умение не обращать внимания на отвлекающие факторы. Победа требует способности стиснуть зубы и ответить на казалось бы непреодолимый первый ход. Это значит уметь постоянно контролировать собственную игру и противостоять лучшим игрокам страны, а для этого нужна психическая стойкость. При анализе того, что требуется для турниров (а не просто для «побед»), слабые игроки о ней почти всегда забывают — ее не «рассмотреть» на видео, этот компонент часто упускается, и без него в остальном блестящие игроки в нужный момент упускают шанс на победу. Ключевое значение имеет концентрация внимания. Вот некоторые из самых распространенных подводных камней:

«Совсем не бодрый» настрой

Турниры будто специально созданы, чтобы подорвать твои силы (если ты не планируешь сразу продуть и переместиться в замечательный бар с закусками). Ты в игровом зале. Ты напряжен. Все вокруг напряжены. Музыка гремит. Свет раздражает. От людей пахнет. А ты сидишь там от десяти до пятнадцати часов подряд, как правило, питаешься крайне паршивой едой (или вообще ничем), и перебиваешься сладкими напитками.

Каждый заядлый игрок в какой-то момент испытывает чувство сильного эмоционального выгорания, его можно получить, если играть немного (или много) дольше, чем нужно. Если провести аналогию для Street Fighter — это когда безуспешно перечитываешь одну и ту же фразу снова и снова, слишком долго просидев над книгами. Впав в легкую кому, ты не в состоянии сделать ничего, кроме того же дурацкого приема, что и две секунды назад («Понятно! Брошу-ка еще один фаербол!»... и великолепный супер-прием бесполезен, ведь противник прочтет его, как книгу с крупным шрифтом для стариков). На самом деле, это немаленькая проблема для многих игроков среднего уровня: когда ты промахнулся с определенным

приемом (особенно фаерболом), тебя охватывает желание «доказать» (самому себе? зрителям? бог его знает. . .) что ты МОЖЕШЬ его выполнить (как будто кто-то действительно в этом сомневался), и ты рвешься вперед при первой же возможности, чтобы это сделать. Как будто у тебя есть какая-то нелепая «репутация», которую нужно «защищать» (твоя репутация игрока настолько хороша, точно сможешь бросить фаербол по команде!). И вот, ты выполнил фаербол, получил немедленный отпор, или что-то в этом роде — и будешь ПОРАЖЕН тому, как много в остальном умных, грамотных игроков НЕМЕДЛЕННО бросят ЕЩЕ ОДИН фаербол. Напоминает, будто они отклонились от мысленного сценария того, как должен выглядеть матч, и не могут продолжать, пока не переделают эту часть «как надо» (часть, где они должны были бросить фаербол). Сложно сосчитать, сколько ненужных атакующих комбо, сделанных ради этих надежд, годами заманивали меня в свои сети. Если бы ты задумался об этом хоть на полсекунды, то понял бы, что так играть бессмысленно, но именно этого не сделаешь, если ты выгорел.

Может быть, это прозвучит глупо для неискушенных игроков, но если в течение турнира не думать о безупречной игре, это окажется большим преимуществом по мере продвижения вперед. Если тебе не нужно думать о победе, можно сохранить легкость и бодрость. Умственная усталость — это очень реальная опасность, хотя про нее часто забывают. Из-за этого многие люди, как правило, играют ХУЖЕ после того, как выходят в полуфинал и двигаются дальше (еще одна причина, почему видеоматериал турнира — это не всегда такое выдающееся действие, которого можно было бы ожидать: люди выгорают — они проводят там по десять часов, полных стресса, или больше).

Вот способ, как помочь облегчить усталость: разработать базовую технику игры для выигрыша. Против игроков, которые не смогут преодолеть этот несложный алгоритм, можно играть практически на автопилоте. Сражаться с кем-то «не твоего уровня» обычно легче всего с персонажами, использующими фаерболы (постоянный выбор опытных игроков), хотя это можно делать по-разному. Если тебе удастся использовать такую простую, эффективную технику, слабые игроки, старающиеся не допускать ошибок, будут тратить все свое время, беспокоясь о том, как ее обойти (уклоняясь от шквала из фаерболов, или в поисках эффективного анти-эйра, чтобы твой Зангиев не прыгал уже 43-й раз подряд). Скорее всего, они сделают что-то очень бестолковое, просто попытаются занять позицию, чтобы атаковать твоего персонажа (единственное, что имеет смысл). Если ты с этим справишься, будет просто замечательно.

Отмечу: если ты слабый игрок, эта техника не для тебя. Для нее нужно иметь не только стратегию боя, но еще и вторичный, более простой (но по-прежнему эффективный) план. Некоторые игроки на ранних этапах

используют для этого разных персонажей. Это не только позволяет играть на «автопилоте», но и скрывает лучшие приемы главных («рабочих») персонажей, пока это необходимо. Это прекрасный пример, почему не нужно хотеть обязательно произвести впечатление. Если ты хочешь выиграть «любой возможной ценой», сначала нужно точно понять, ЧТО для тебя возможно. Если у тебя есть какой-то дурацкий шаблон действий, который убивает соперника, не надо задумываться над чем-то еще («не сломалось — не чини»). У такой техники еще есть дополнительный бонус — она доводит людей до белого каления. Если кого-то бьют с помощью одной и той же повторяющейся тактики, то они обычно выходят из себя и срываются, в результате играют еще хуже, еще чаще ошибаются, становятся все злее, и так далее. Порочный круг.

Этот прием не только поможет тебе сохранить способность мыслить, еще он сведет к минимуму шансы появления «травмирующих» последствий, которые могут возникнуть позже. Существует еще один важный подводный камень для игроков любого уровня: застрять в прошлом. Они зацикливаются на чем-то уже случившемся, и мысленно концентрируются на нем, а не на текущей игре («Как же я мог так сглупить?»). Плохая идея. Ты ухватился за ошибку (что плохо само по себе) и делаешь еще хуже, фокусируясь на ней. Тебе это не поможет, а никого вокруг не впечатлит твоя готовность ругать самого себя. Например, когда я играю за Чун Ли против Кена или Рю (это всегда сложный бой), и, наконец, мне удастся бросить фаербол, когда у меня заряжен супер, НИЧТО не может расстроить сильнее, чем промах. Они протягивали мне раунд на блюдечке, а я его не взял. Когда такое происходило, даже если матч все еще был напряженным, я почти всегда его сливал, чувствуя отвращение к самому себе, думая «если я не способен даже на супер с фаерболом, то в любом случае не заслуживаю победы». Вот глупости. То же самое происходит, если в качестве предмета насмешек ты выбираешь какую-то случайную победу. Не стоит сидеть и наказывать себя за то, что не заслужил ее («я выиграл только поэтому, что он промахнулся со своим ударом дракона»). Если ты поверишь, что не «заслужил» двигаться дальше, скорее всего, ты это подтвердишь, проиграв в следующем матче, завязнув в прошлом. Лучший выход — отшутиться, поблагодарить или обругать какое-нибудь божество и двигаться вперед. Удача (или простая ошибка твоего соперника в технике исполнения) — это реальная часть любого соревнования. Радуйся, если она на твоей стороне.

Будущее, которое начинается сейчас

Застрять в прошлом — значит, оказаться не там, где хочется быть. Где бы еще тебе не хотелось оказаться? Важный подводный камень № 3: беспокой-

ство о будущем. Наверное, если ты никогда не бывал на турнире, то не думаешь о нем постоянно, но стоит здесь очутиться, как эти мысли легко поглотят все твоё внимание.

Не тревожиться о будущем — значит не волноваться о том, в какой группе турнирной таблицы ты оказался, и с кем (этим, кажется, становятся одержимы все люди, когда попадают на турнир, это всегда главная причина сутолоки вокруг организационного табло). Это поможет избежать бессмысленной сосредоточенности на масштабности твоей задачи. Если бы Люк перестал думать о задаче, с которой столкнулся на самом деле, он бы никогда не покинул Татуин. Конечно, ты, может быть, ужаснешься, что Dominator47 оказался в твоей турнирной группе, но если потратить силы на беспокойство, ты сам дашь ему большее преимущество ещё до начала матча. Многие люди сами себя доводят до окончательной паники. Конечно, это правда, что у этих игроков репутация появилась по уважительным причинам, но неправда, что у них есть какие-то магические силы, или что они собираются извлечь какой-то секретный прием, который мгновенно тебя убьет (на самом деле, даже если бы это оказалось правдой, беспокоясь об этом, ты только делаешь хуже). Сосредоточься на текущей игре, а кроме нее, максимум, на следующем сопернике. Если ты новичок в турнирах, или всего лишь повинен в грехе незнания истории и специфики каждого игрока, стоит потратить время, чтобы порасспрашивать о них немного. Знание, что Scrub212 играет за Кена, только за Кена и никем, кроме Кена, может оказаться очень полезным, особенно при выборе первого персонажа. Дополнительный совет № 2: постарайся, чтобы у тебя были (хотя бы потенциально) альтернативные персонажи или команды — чтобы не превратиться в пони, знающего один трюк, если только ты не могущественный и ужасающий Смертельный Пони. Это не даст твоему оппоненту выбрать персонаж, которого он в другой ситуации не выбрал бы, и который победит твоего единственного героя (или команду) «за бесплатно».

Тем не менее, если уйти от темы сражений, ты всегда должен (почти всегда, так или иначе) выбирать персонажей, за которых тебе удобнее всего играть. Я начал играть за Чун Ли не потому, что считал ее первым номером (ей до него далеко), — я ее выбрал, потому что чувствовал себя с ней комфортно. Тебе нужно максимальное техническое мастерство, и даже если это расходится с твоими представлениями, играть «своим» персонажем — самый простой способ этого добиться. Не полагайся на чьи-то «рейтинги», выбирая себе команду. Только потому, что теоретики решили, что «Х побеждает Y» не означает, что ты не сможешь выиграть (примечание: это не значит, что я считаю, будто рейтинги ничего не стоят — совсем наоборот. Я лишь подчеркиваю, что рейтинги предполагают абсолютно равных игроков, играющих в полную силу, это (очевидно) не то, с чем ты столкнешься

в каждом матче турнира. Вот и все.). Игра «своим» персонажем также значительно уменьшает твои шансы оказаться парализованным, если ты попал в незнакомую ситуацию — а в бою с лучшими игроками в нее очень просто попасть. Ты же не хочешь, чтобы тебе было нужно остановиться и подумать, какой прием сможет тебя из нее вывести; хочется решать это автоматически. Нерешительность в том, что можно что-то сделать иначе, дорого тебе обойдется.

Для поддержания психической стойкости, тебе нужно оставаться бодрым, включенным в настоящий момент и придерживаться того, что тебе известно. Сосредоточься на своем бое, и ты сможешь сохранять мотивацию, необходимую для победы.

— *Сет «s-kill» Киллиан*

9: Атака с помощью огня: создавайте двойные угрозы

Атака с помощью огня

Поэтому помощь, оказываемая огнем нападению, ясна.

Помощь, оказываемая водой нападению, сильна.

Но водой можно отрезать, захватить же ею нельзя.

— Сунь-Цзы,

«Искусство войны»

Сунь-Цзы говорил об использовании огня против противника, но имел в виду фундаментальную тактику: параллельную атаку. Можно поджечь здания противника, чтобы вытеснить его в засаду. Можно поджечь одну сторону вражеского лагеря, и занять позицию с другой стороны, снова заставляя противника попасть в засаду. Во всех случаях огонь в основном используется в качестве дополнительной силы нападающей стороны. С огнем нельзя договориться, нельзя торговаться или игнорировать. Он не пощадит. Хотя он выполняет ту же функцию, что и группа солдат (атаковать врага и вынудить его к действиям), огонь не требует людских ресурсов, после того, как зажжен. Также он может проникнуть внутрь казарм, не рискуя жизнями отряда.

Поскольку огонь действует независимо, из-за него отряд солдат сможет провести более мощную атаку, чем без его участия. Так как огонь может действовать как барьер, он может позволить одной группе войск атаковать с двух сторон одновременно, не разделяясь пополам. Смысл в том, что двойная атака — это чрезвычайно эффективно.

Это фундаментальный принцип многочисленных игр. В файтинговых играх такие снаряды, как фаерболы, в сущности, являются атакующими объектами. Как только персонаж выполняет атаку из снарядов, он может свободно перемещаться и выполнять другие приемы, тем временем, фаербол делает свое дело, позволяя, в сущности, провести две атаки одновременно. Файтинг *Marvel vs. Capcom 2* доводит эту тактику до крайности, позволяя игроку атаковать не только с помощью снарядов

и основного персонажа, но также в любое время привлекать в битву другого, «вспомогательного» персонажа, который выполняет еще одну атаку. Эта способность атаковать параллельно (основным и вспомогательным персонажем одновременно) создает невероятно жесткие комбинации давления на соперника. Если противник не умеет атаковать параллельно (или его вспомогательный персонаж убит), а вы умеете, ваше преимущество оказывается огромным.

Две основные шахматные тактики — вилка и связка — концептуально похожи на параллельную атаку. В вилке одна фигура способна угрожать нескольким фигурам противника. Например, рассмотрим коня, который может пойти одним способом и взять слона противника или другим, и взять ладью. Если противник не сможет взять коня, он не сможет защититься от двух угроз одновременно. Он может передвинуть слона, и потерять только ладью, или может передвинуть ладью и потерять слона.

Связка — это когда фигура угрожает фигуре противника, но если та меняет позицию, то ставит под удар фигуру, стоящую позади. Рассмотрим, например, ладью, которая угрожает слону, стоящему от нее через несколько клеток. Наступает очередь противника ходить, но за слоном стоит его король! Если вывести слона из-под удара ладьи, он просто поставит короля в опасное положение. (Это невозможный ход: вы не можете подставиться под шах.) В этой ситуации говорят, что слон «привязан к королю». Кажется, что ладья всего-навсего угрожает одной фигуре, но таким образом, что это становится двойной угрозой. В пошаговых играх часто встречается возможность украдкой успешно соединить два хода (две атаки) в один ход.

Гораздо более очевидный пример огневой атаки Сунь-Цзы — практически буквальный случай использования в шутере от первого лица *Counter-Strike* фугасных гранат («high-explosive»), или ослепляющих гранат. Поскольку требуется пара



Позиция №1

Вилка конём. Конь на c7 атакует короля на e8 и ладью на a8

секунд, чтобы граната после броска взорвалась, с этого момента нападающие могут быть полностью свободны в своих действиях, тем временем защитникам приходится иметь дело с разрушительным эффектом фугасной гранаты или слепящим эффектом светозумовой. Пять игроков и одна вовремя брошенная граната могут произвести больший эффект, чем десять игроков без гранаты. «Атаковать с помощью огня», то есть совершить двойную атаку, используя гранаты и снаряды, или удачно расположив шахматную фигуру, значит создать подавляющее преимущество.

10: Разбор макро- и микроуровней игры, рассеивание внимания врага

Разделяй и властвуй

Знакомьтесь: Zileas

Несмотря на то, что я вырос на файтинговых играх, мое окружение абсолютно похоже практически на все игровые сообщества. В сообществе поклонников стратегий в реальном времени даже существует игрок, являющийся моим зеркальным отражением, по имени Zileas (некоторые зовут его Том Кэдвелл). Курьезная подробность этой истории: я был студентом последнего курса в Массачусетском технологическом институте, где Zileas был первокурсником, но я ни разу там с ним не встречался. Нам была известна репутация друг друга в играх соответствующих жанров, и, в конце концов, наши пути пересеклись в узком сообществе игровой индустрии.

Zileas много писал о том, как применять к противнику принцип «разделяй и властвуй» и как концентрировать огневую мощь — так же, как это советовал Сунь-Цзы.

Zileas рассуждал о StarCraft, а Сунь-Цзы говорил о настоящей войне, но так как стратегии в режиме реального времени являются (в каком-то смысле) имитацией настоящих военных действий, неудивительно, что у двух умов возникли схожие идеи. Интересно, что Сунь-Цзы писал о крупномасштабных действиях, а Zileas говорил о тех же методах для задач небольшого масштаба. По иронии судьбы, Zileas стал известным в мире StarCraft из-за разработки и описания подхода «новой школы» к игре. Он посвятил его применению на микроуровне принципов разделения и властвования, а также сосредоточения огневой мощи, в то время как подход «старой школы» концентрировался на макроуровне. Если вам не ясно, в чем здесь ирония, она состоит в том, что старая школа, против которой выступал Zileas, была просто другой трактовкой тех же принципов, на которых основывалась

его школа, т.е. принципов «Искусства войны».

Исходя из масштаба описываемых действий, Сунь-Цзы рассказывает, когда нужно атаковать, в зависимости от фактической численности участвующих войск:

Правило ведения войны гласит: если у тебя сил в десять раз больше, чем у противника, окружи его со всех сторон; если у тебя сил в пять раз больше, нападай на него; если у тебя сил вдвое больше, раздели свои силы на части, одна ударит врага спереди, вторая сзади, если он ответит на лобовую атаку, его можно раздавить сзади, если он ответит на атаку сзади, может быть раздавлен спереди.

Если же силы равны, сумей с ним сразиться; если сил меньше, сумей оборониться от него; если у тебя вообще что-либо хуже, сумей уклониться от него. Поэтому упорствующие с малыми силами делаются пленниками сильного противника.

Исходя из своего масштаба действий, Zileas рассказывает, когда мы проигрываем:

Если соотношение потерь противника к твоим потерям, умноженное на отношение твоей производительности к производительности соперника, меньше 1, ты проигрываешь. Если экономика противника набирает обороты, а твоя остается на месте, и их соотношение почти равно единице, но немного превышает её, ты все еще, вероятно, проигрываешь. Когда я говорю о соотношении потерь, то имею в виду не уничтоженные или потерянные юниты, а уничтоженные или потерянные ресурсы, относящиеся к созданию юнитов, к разнообразным эксплуатационным расходам (скарабей) и к строительству зданий.

Эта последнее высказывание Zileas'a довольно загадочно, но если прочесть его раз двадцать, то можно глубоко проникнуть в суть StarCraft!

Неравные силы

Одна из основных идей Сунь-Цзы — это атака более слабой силы силой превосходящей. Даже если у обоих войск одинаковый размер и равные силы, этого легко достичь, обратившись к более мелким частям целого. Если враг обороняет лишь одну часть собственной империи — и нам об этом известно — значит, остальная часть не защищена. Мы можем отправить лишь

часть собственных войск, чтобы уничтожить любое число незащищенных районов. Чем больше участков противник защищает, тем слабее оборона каждого из них. Если он одинаково защищает все десять своих форпостов, а мы сосредоточим в атаке на один из них лишь половину собственной армии, то превзойдем его в численности в пять раз! Мы сконцентрировали собственную огневую мощь, в то время как у противника она была разъединена и ослаблена.

Все эти шаги зависят от результатов конспирации и разведки. Без них идеология разделения и властвования Сунь-Цзы была бы невозможна.

Противник не знает, где он будет сражаться. А раз он этого не знает, у него много мест, где он должен быть наготове. Если же таких мест, где он должен быть наготове, много, тех, кто со мной сражается, мало.

Мало сил у того, кто должен быть всюду наготове; много сил у того, кто вынуждает другого быть всюду наготове. Поэтому, если знаешь место боя и день боя, можешь наступать и за тысячу миль. Если же не знаешь места боя, не знаешь и дня боя, не сможешь левой стороной защитить правую, не сможешь правой стороной защитить левую, не сможешь передней стороной защитить заднюю, не сможешь задней стороной защитить переднюю.

Таким образом, Сунь-Цзы советует хранить в секрете позиции войск и намерения. Он указывает, что нужно раскрывать позиции и намерения противника. Благодаря этому мы сможем сосредоточить собственную огневую мощь на самых слабых точках соперника, пусть даже за счет собственной обороны. Если наши слабые места сохранены в тайне от врага, он не будет знать, где атаковать, и скорее всего, в конечном итоге разъединит свои силы. Таким образом, наш противник, разбивая войска на части, победит себя сам, ведь он не сможет защититься от наших сосредоточенных войск одной частью собственных сил.

StarCraft: «Старая школа»

Методы Сунь-Цзы совпадают с методами лучших игроков в StarCraft, которых Zileas называет «старой школой». Эти игроки стремятся построить сильную экономику для финансирования бесчисленного количества юнитов. Когда их силы превышают силы соперника в десять раз, то они его окружают, в пять — ата-

куют, ну, вы поняли идею. Отдельные сражения для таких игроков мало значат, ведь более важно создать многочисленные мобильные силы, способные атаковать слабые места соперника.

Большинство таких игроков — выходцы времен Warcraft 2, предшественника игры StarCraft. Интерфейс и юниты Warcraft не позволяли игрокам извлекать крупную выгоду, управляя мелкими отдельными боями. Юниты в Warcraft были более уравновешенными в силах, то есть вы не могли встретить соотношение потерь противников 50:1, как при использовании Тамплиеров или Риверов в StarCraft. Короче говоря, управление на уровне крупного масштаба было единственным способом двигаться вперед. Создай большую армию. Разбей на части армию соперника. Сконцентрируй огневую мощь собственной армии.

StarCraft: «Новая школа»

А потом появился Zileas. Он появился неожиданно и показал, какой поразительный результат оказывает в StarCraft управление мелкими отдельными боями. Он проповедовал революционные идеи разделения и властвования и концентрации огневой мощи — но в малых масштабах, вот и все.

Урок 1: Перемещайте общую цель клавишей shift для концентрации огневой мощи. Когда в бой вступают, скажем, десять морпехов против десяти, в основном они будут стрелять друг в друга в случайном порядке, поэтому юниты начнут погибать только к концу боя. Более опытный игрок выберет всех своих солдат и сконцентрирует их огонь на единственном вражеском морпехе, затем (зажав для этого клавишу shift), переместит огонь на второго вражеского морпеха, и так далее. Объединенные десять морпехов первого игрока сразу же убьют один из вражеских юнитов, снижая его огневую мощь. Десять морских пехотинцев затем автоматически (переход на новую цель с клавишей shift) перенесут свой огонь на следующий вражеский юнит, затем на следующий, и так далее. Противник разбивает на части собственный огонь, а опытный игрок концентрирует его. Если вы используете эту технику, а ваш оппонент нет, скорее всего, вы закончите бой с 4 морпехами в запасе, а у него не останется ни одного.

Урок 2: Используйте войсковое построение, чтобы сосредоточить огонь. Когда в бой вступают, скажем, десять морпехов

против десяти, построение может оказаться каким угодно. Если один игрок перестроит своих солдат из колонны по одному в горизонтальную линию по отношению к вражеским силам, горизонтальная линия сможет сконцентрировать свой огонь на первом морпехе в колонне противника, затем на втором, и так далее. Морпехи по краям колонны даже не приблизятся к линии огня, в то время как все их товарищи погибнут. Еще лучше горизонтальной линии — это «неполная блокада», построение в форме дуги, которое максимизирует огневую мощь, направленную в заданную позицию.

Урок 3: Используйте труднопроходимые участки (узкие проходы), чтобы разделить юниты соперника. Когда крупные силы противника должны пройти через узкий участок (либо природного происхождения из-за рельефа местности, либо искусственно созданный вашими зданиями), они разделяются сами собой. Вы можете сконцентрировать свою огневую мощь на каждом юните, когда он будет проходить через это препятствие.

Есть еще несколько уроков, но их суть — это обращать внимание на концентрацию огневой мощи в малом масштабе во время отдельного сражения. Я не могу оставить без внимания самый узнаваемый и экстремальный пример использования Zileas'ом концентрации огневой мощи: его «фатальный десант» (Doom Drop).

Zileas известен своей игрой за расу протоссов, самую малочисленную и наиболее мощную в атаках. Следует отметить, что эти войска отличались концентрированной мощью и до того, как он стал их использовать. Так называемый «фатальный десант» — это когда вы взяли порядка четырех шаттлов (летающий вид транспорта, который перевозит остальные юниты) и заполнили их исключительно мощными атакующими юнитами протоссов, например, Риверами, Тамплиерами и Архонтами (шаттлы иногда должны сопровождаться тяжело бронированными воздушными юнитами (скаутами)). Такого чрезмерного избытка силы — этой концентрации боевой мощи — достаточно, чтобы сокрушить практически все, если ее направить в одну точку. Когда один Архонт, три Ривера, четыре Зилота и три Тамплиера внезапно появляются в центре вашей базы, вся их абсолютная мощь, направленная на ваши, скорее всего, плохо расположенные юниты, оказывается, как правило, чрезмерной.

Свою еще более разрушительную версию этого приема Zileas называет «супер-хрустящий фатальный десант с шинкованным

салатом», где он использует юниты со способностью вызывать галлюцинации для изображения огня. Долететь на четырех шаттлах до центра базы противника — задача не из легких, потому что их, скорее всего, собьют какие-нибудь противозвоздушные юниты, оказавшиеся рядом. Четыре шаттла в сопровождении, скажем, пяти скаутов — это другое дело. Теперь огонь противозвоздушных сил разбит между несколькими целями. Еще лучше, если все эти цели сопровождаются, скажем, десятью иллюзорными скаутами. Иллюзии не могут атаковать, но они отвлекают на себя огонь противника, оставляя настоящим юнитам больше времени на действия. По сути, иллюзии разделяют и побеждают огонь противозвоздушной обороны соперника. Обман во всей своей красе.

Микро и макро

Почему бы не применить учение Сунь-Цзы о разделении и владении и сосредоточении огневой мощи и на действиях большого масштаба, и в отдельных боях? Стоит ли накладывать один подход поверх другого? Для игры StarCraft это вполне осуществимо. Нужно лишь, чтоб вам хватило внимания и на супер-хрустящие фатальные микродесанты и на макроэкономическое создание огромной армии.

Третий ресурс игры: внимание

Zileas поясняет:

Когда большинство игроков думает о ресурсах, они имеют в виду минералы и газ. Хотя они занимают центральное место в игре, внимание тоже нужно считать одним из ресурсов. Я определяю внимание как время, которое игрок должен потратить, сосредотачиваясь на задаче во время игры. Расширение — это задача, требующая исключительного внимания, особенно, если вы играете за протоссов. Для атаки, безусловно, нужен высокий уровень внимания, и чем больше вы его вложите в атаку, тем выше будет ее эффект. Даже разведка несет сопутствующие крупные издержки. Серьезное различие между «тем, кто по-настоящему хорош» и самым лучшим игроком — это знание, когда нужно наблюдать за битвой, а когда нет, и понимание того, что у соперника объем внимания тоже ограничен. Существует ряд техник по минимизации затрат внимания (так называемые

горячие клавиши для постройки юнитов, горячие клавиши для запуска особых способностей, переключение атак и т.д.), но все, что вы делаете, несет определенные нематериальные издержки этого ресурса. Я бы сказал, если вы все лучше играете в StarCraft, значит, во время игры у вас увеличился объем внутреннего внимания в секунду. Вполне возможно, при выполнении нескольких скоординированных атак в разных местах вы воспользуетесь собственным повышенным запасом внимания (если он у вас есть) и уничтожите противника, равного вам по количеству юнитов и материальным ресурсам. Хотя мне жаль об этом говорить, но, как правило, внимание — это талант. Если играть помногу, оно постепенно увеличивается, но это такое качество, которого у каких-то людей в избытке, а у каких-то — нет. Это что-то вроде способности к быстрому спринту в беге. Можно тренироваться и стать отличным бегуном на длинные дистанции, но в спринте отсутствие таланта становится препятствием — вы можете медленно улучшать результаты, но выше головы не прыгнешь. Я уверен, что тот, кто сместит меня с первого места, будет обладать таким же опытом, но окажется более талантливым от природы.

Лучший способ тренировать внимание — это играть вдвоем против одного или втроем против одного (несколько противников против вас). Я часто могу справиться с тремя соперниками в одиночку, и, конечно, с двумя; единственная реальная причина, почему у меня это получается — это моя способность работать в многозадачном режиме. Кроме того, командная игра — это интересно, ведь она привлекает двойной объем внимания с обеих сторон... ну почти двойной, это ведь не один моментально соображающий разум, и участникам нужно обмениваться информацией.

Станете ли вы во время игры расходовать внимание на действия большого или малого масштаба, зависит от текущей ситуации и вашего личного стиля игры. В обоих случаях применяются одни и те же принципы. На том или ином уровне — сосредоточь огонь, разделяй и властвуй над врагом своим!

11: Изучить соперника до тонкостей

Изучить соперника до тонкостей

Внимательно изучите особенности противника, чтобы предугадать его будущие шаги. Советы Сунь-Цзы для ведения войны по данному вопросу не так уж отличаются от советов Майка Каро по игре в покер.

Майк Каро, «безумный гений покера», это основатель школы покера, автор книг о покере и один из лучших игроков в мире. Он применяет компьютерное моделирование, но помимо этого он известен работами по психологии и философии азартных игр. Давайте сравним рекомендации из книги Каро «Язык жестов в покере» и из «Искусства войны» Сунь-Цзы.

Слабость означает силу, сила означает слабость

Если противник, находясь близко от меня, пребывает в спокойствии, это значит, что он опирается на естественную преграду. Если противник далеко от меня, но при этом вызывает меня на бой, это значит, что он хочет, чтобы я продвинулся вперед. Если противник расположился на ровном месте, значит, у него есть свои выгоды.

— Сунь-Цзы

При игре в покер желание изобразить силу при слабом положении одолевает большинство игроков. И наоборот — желание казаться слабым, когда ты силен... встречается так же часто.

— Майк Каро

Когда игроки изо всех сил стараются, изображая слабость, значит, у них на руках сильные карты.

— Майк Каро

Внезапный маневр

Если птицы взлетают, значит, там спрятана засада. Если звери испугались, значит, там кто-то скрывается.

— Сунь-Цзы

Всегда обращайте внимание на игрока, который внезапно оживляется и играет крупной суммой. Обычно за этим правда что-то стоит — если игрок вышел из летаргического состояния и пошел на риск.

— Майк Каро

Поднимающийся дым

Если пыль поднимается столбом, значит, идут колесницы; если она стелется низко на широком пространстве, значит, идет пехота; если она поднимается в разных местах, значит, собирают топливо. Если она поднимается то там, то сям, и притом в небольшом количестве, значит, устраивают лагерь.

— Сунь-Цзы

Если игроки блефуют, они испытывают страх, и поэтому медленно, с неохотой выдыхают сигаретный дым, такая манера курить бросается в глаза. Помните, обманщики стараются никоим образом не привлекать к себе внимания, чтобы никто не принял ставку. Большинство блефующих игроков хотели бы стать невидимыми, если бы смогли. Когда игрок выдыхает огромное облако дыма, не похоже, что он опасается, что вы примете ставку.

— Майк Каро

Подсказки по внешнему виду

Если солдаты стоят, опираясь на оружие, значит, они голодны. Если они, черпая воду, сначала пьют, значит, они страдают от жажды. Если противник видит выгоду для себя, но не выступает, значит, он устал.

— Сунь-Цзы

Хорошо одетые люди склонны к умеренной игре. Тем не менее, человек, одетый в измятый деловой костюм и с ослабленным галстуком, вероятно, расположен к риску и будет играть свободнее, чем играл бы в отглаженном костюме и в идеально повязанном галстуке.

— Майк Каро

Порядок и беспорядок

Шум по ночам служит признаком волнения. Если у противника ночью перекликаются, значит, там боятся. Если войско дезорганизовано, значит, полководец не авторитетен. Если знамена переходят с места на место, значит, у него беспорядок. Если его командиры бранятся, значит, солдаты устали.

— Сунь-Цзы

Намеки на истинную натуру соперника можно часто разглядеть, наблюдая, как он складывает свои фишки. Строгий порядок сложенных фишек означает, что этот игрок, вероятно, выбирает карты с осторожностью, редко блефует и не будет часто демонстрировать рискованные приемы. Конечно, его настроение может измениться во время игры, но в этом случае его фишки, скорее всего, окажутся сложены менее аккуратно. Обратите внимание, если несколько дополнительных фишек лежат в стороне от общей массы. Они могут оказаться его выигрышем.

— Майк Каро

Безрассудные противники

Если коней кормят пшеном, а сами едят мясо; если кувшины для вина не развешивают на деревьях и не идут обратно в лагерь, значит, они — доведенные до крайности разбойники.

— Сунь-Цзы

Конечно, люди с талисманами на удачу, или пользующиеся суевериями, как правило, более свободно обращаются со своими деньгами, чем обычные игроки.

— Майк Каро

Помните: Слабость означает силу, сила означает слабость

Если речи противника смиренны, а боевые приготовления он усиливает, значит, он выступает. Если его речи горделивы, и он сам спешит вперед, значит, он отступает. Если легкие боевые колесницы выезжают вперед, а войско располагается по сторонам их, значит, противник строится в боевой порядок. Если он, не будучи ослаблен, просит мира, значит, у него есть тайные замыслы. Если солдаты у него забегали и выстраивают колесницы, значит, пришло время. Если он то наступает, то отступает, значит, он заманивает.

— Сунь-Цзы

Когда игроки подстрекают вас сделать ставку, значит, они считают, что у них есть выигрышная комбинация... Наиболее распространенные визуальные приемы соперников, используемые для того, чтобы ставка показалась вам безопасной: (1) посматривать по сторонам с незаинтересованным видом; (2) притворяться, что сделаешь пас; и (3) держать свои карты подальше от фишек.

— Майк Каро

12: Как узнавать мысли соперника

В голове у противника

Поэтому просвещенные государи и мудрые полководцы двигались и побеждали, совершали подвиги, превосходя всех других, потому, что все знали наперед. Знание наперед нельзя получить от богов и демонов, нельзя получить и путем заключения по сходству, нельзя получить и путем всяких вычислений... знание положения противника можно получить только от шпионов.

— Сунь-Цзы,

«Искусство войны»

Сунь-Цзы был чрезвычайно высокого мнения о шпионах, он считал, что во время войны их нужно поощрять активнее остальных источников, потому что данные для прогнозов, которые они обеспечивают, более ценные, чем любые другие ресурсы. Если известно, где именно противник нанесет удар, не нужно рассеивать собственные силы, чтобы защищать десяток возможных целей. Если известно, в какой момент враг недостаточно подготовлен, можно нанести удар и быть уверенным в победе. Если известны привычки военачальника противника, их можно обратить против него. Шпионы помогают предугадывать события, это похоже на способность видеть будущее.

Я вижу лишь на один ход вперед, но это всегда правильный ход.

— Хосе Рауль Капабланка,

3-й чемпион мира по шахматам

Йоми

В соревновательных играх мало что может оказаться полезнее умения узнавать мысли соперника, которое японцы называют «йоми». Не потребуются сложные умозаключения из теорий игр, если вы точно знаете, как противник поступит дальше. Сунь-Цзы говорил, что чтение мыслей имеет отношение к загробному миру, и здесь мне нечего сказать. Но я своими глазами видел, как некоторые игроки могли делать вещи, недостижимые для обычных людей, пользуясь пугающе убедительным йоми. Возможно,

они просто умеют «изучить соперника до тонкостей», но в некоторых случаях происходящее, кажется, выходит за пределы этого приема. Есть один игрок, который может следить за мыслями остальных и знать, какой ход они сделают, я бы даже назвал это сверхъестественными способностями, если бы это не звучало так абсурдно. Но поверьте мне, те, кто был очевидцами боев японского участника файтингов Дайго Умэхара, вполголоса рассказывают о таких способностях, не исключая, что они могут оказаться правдой.

Дополнительное примечание: я бы даже сказал, что уровень «стратегической глубины» игры можно почти полностью определить по тому, насколько в ней возможно и поощряется использование йоми. В качестве несложного примера давайте возьмем крестики-нолики. Существует всего девять вариантов первого хода, и лишь три из них функционально различаются. Даже если при помощи некоей магии вам стало известно, каким будет следующий ход соперника, это не имеет большого значения. Игра настолько ограничена, что сопернику приходится делать предсказуемые ходы, поэтому начинающий игрок и умелый предсказатель окажутся, в сущности, в одинаковом положении. В крестиках-ноликах нет возможностей для появления «направлений» игры, определенных «типов личности» или стиля. Есть только простой действующий алгоритм, и совсем нет пространства для йоми.

Уровни йоми

В любой хорошей конкурентной игре должна быть возможность противостоять сопернику, если вам известно, как он поступит. Однако что происходит, когда противник понимает, что вам известно о его планах? Ему нужен способ нанести вам ответный удар. В таком случае говорят, что он переместился от вас на следующий уровень, или на другой «уровень йоми». Вы знали, как он собирался поступить (йоми), но он понял, что вам это известно (второй уровень йоми). Что происходит, когда вы поняли, что он знает, что вам известно, как он собирался поступить (третий уровень йоми)? Вам понадобится способ отразить его удар. А что произойдет, когда он узнает, что вы поняли...

Я пресеку все это в зародыше: йоми выстраивают только до третьего уровня, так как йоми четвертого уровня переходит обратно к нулевому. Скажем, у меня есть прием, и это прекрас-

ный, сильный прием (обозначим его буквой *m*, *move*). Мне хочется все время им пользоваться. (Вот как проявляется неравенство рисков и результатов приемов. Если бы все мои приемы были одинаково хороши, вся эта схема развалилась бы.) Задача «нулевого уровня» — это найти такой замечательный прием, и постоянно его выполнять. Вскоре вы это заметите, и поймете, что я, скорее всего, часто буду его применять (первый уровень йоми), поэтому вам понадобится встречный прием (назовем его *c1*, *counter move1*). Вы не дали мне сделать прием *m* и остановили мою атаку. Мне нужен способ, чтобы удержать вас от действия *c1*. Мне нужно нанести встречный удар на ваш встречный удар, то есть сделать *c2*.

Теперь вы уже не знаете, чего от меня ожидать. Я могу сделать ход *m*, или *c2*. Примечательно, что мне, возможно, хочется сделать *m*, но я сделаю как раз *c2*, чтобы напугать вас и удержать от повторного приема *c1*. После этого я смогу вставить побольше приемов *m*.

У вас пока нет подходящей альтернативы. Я могу выбрать между *m* и *c2*, но все, что есть у вас — это прием *c1*. Вам нужен встречный удар на удар *c2*, назовем его *c3*. Теперь у каждого из нас есть по два приема:

У меня: *m*, *c2*.

У вас: *c1*, *c3*.

Теперь мне нужно отразить удар *c3*. Разработчики игры могут создать возможность для приема *c4*, но он не обязателен. В качестве *c4* мне может послужить прием *m*. В принципе, если вы предполагаете, что на ваш встречный удар я отвечу своим контрударом (а не изначальным (сильным) приемом *m*), значит, контрудар мне не понадобится. Я просто продолжу и выполню тот первый прием — если игра спроектирована именно так. Как правило, минимальный набор встречных ударов, необходимый для полноценной игры — это возможность выполнения приемов до йоми третьего уровня, при условии, что йоми четвертого уровня переходит назад, на нулевой уровень.

Конечно, все звучит намного сложнее, чем есть на самом деле, поэтому давайте рассмотрим конкретный пример из *Virtua Fighter 3* (который почти наверняка внесет еще большую путаницу).

Пример йоми третьего уровня на игре Virtua Fighter 3

Предположим, Акира отправляет Пай в нокдаун. Когда Пай встает, она может либо атаковать, поднимаясь с ног (rising attack) (такие атаки имеют в игре абсолютный приоритет), либо может не делать ничего. Верхняя атака в подъеме остановит любую атаку Акиры, но если Акира этого ожидает, он сможет ее блокировать и отомстить, сделав гарантирующий бросок. Пай наносит удар в подъеме, Акира предугадывает его и делает блок. Теперь начинается игра на угадывание.

Акире хотелось бы сделать свой самый разрушительный бросок (это его прием m), и поставить точку. Несмотря на то, что сейчас этот прием гарантирован, любые броски можно свести к нулю, если защищающийся его ожидает и введет команду обратного броска. Бросок гарантирован, но Пай может его перехватить. На самом деле, Пай хорошо известно, какой прием здесь гарантирован (это общеизвестно), и вполне очевидно, что Акира выполнит свой самый разрушительный бросок. В конце концов, такая ситуация случалась уже сотни раз с сотнями Акир, и все они делают одно и то же. Это настоящий условный рефлекс, а не стратегия, поэтому Пай понимает, что сейчас ей нужно выполнить уклонение от захвата (throw escape) (это ее c1). Кстати, через какое-то время он станет ее естественной, бездумной реакцией.

Акире надоедает, что от его броска раз за разом уходят. Он решает применить хитрость, выполнив один из своих очень медленных, мощных приемов, таких, как двойной удар рукой (double palm), перехват силового приема (reverse body check), страйк двумя кулаками (two-fisted strike), или удар плечом (shoulder ram) (мы просто смешали все это в c2). Почему в этой ситуации сработает именно сложный и медленный прием? Прежде всего, если Пай уклонится от захвата, а броска с захватом не последует, то ее прием превратится в попытку броска. Если соперник окажется за пределами зоны поражения или захват нельзя будет сделать по какой-то другой причине, эта попытка оборачивается промахом. Она захватит воздух и на мгновение станет уязвимой. В VF есть важное правило: нельзя выполнить бросок соперника, пока его прием находится в начальной стадии или в состоянии удара. Так что если Акира выполняет сложный и мощный прием, то полностью защищается от броска,

пока после окончания активной фазы приема не начнется восстановление (recovery) (рука или нога возвращается в исходное положение).

Вернемся к нашему рассказу. Акире надоедает, что от его броска все время уклоняются, потому он выполняет стандартный контрудар на любой бросок: сложный, мощный прием. Кстати, такой прием c2 наносит достаточный ущерб. В следующий раз, когда вся эта ситуация повторится, Пай не будет знать, как поступить. Ее инстинкты подсказывают, что нужно уклониться от броска, но как только она это делает, то становится уязвимой для медленного и мощного приема Акиры. Вместо того, чтобы ответить стандартным приемом, Пай выполняет свой c3: она просто ставит блок. Сделав блокировку, она не получает ущерба от мощного приема Акиры, и в зависимости от того, какой именно это будет прием, возможно, она сможет нанести ответный удар.

Итак, что же делать Акире, если он ждет таких действий? По сути, ему не нужен прием c4, так как его изначальный бросок (m) является естественным контрударом на блокировку соперника. Бросок — это особый прием, который позволяет захватить соперника и нанести ущерб вне зависимости от блокировок. Он специально разработан для применения против соперника, который опасается атаковать и постоянно делает блок.

В результате:

У Акиры есть бросок и мощный, медленный прием.

У Пай есть уход от броска и блокировка.

Я попытался продемонстрировать, что обычно от игроков можно ожидать принятия решений на третьем и четвертом уровнях йоми, и даже выше. Ведь обычно уклонение от броска из-за выработки рефлекса превращается в бездумную, естественную реакцию. Но с умным соперником вам придется дважды подумать перед выполнением стандартного ухода от броска или блокировки. Тот, кто играет за Акиру, время от времени будет выполнять мощный медленный прием, просто чтобы выбить противника из равновесия и сломить его инстинкт уклонения от бросков. Тогда Акира сможет вернуться к своей первоначальной цели: броску.

Еще одно очень интересное явление — это «везение новичка». Обратите внимание, что в этой ситуации новичок, играющий за Акиру, продолжит выполнять броски, так как они срабатывали против других начинающих игроков, не умеющих

от него уклоняться. Впрочем, новичку никогда не удастся сделать бросок игрока среднего уровня, так как средний игрок помнит, что нужно всегда уклоняться от такого приема. Но, как ни странно, новичку иногда удается выполнить бросок в игре с игроками-профессионалами, поскольку тем известна вся игра в догадки, и они могут блокировать, а не уходить от броска. Конечно, опытный игрок в скором времени поймет, что новичок, собственно, это новичок, и после этого с помощью йоми предугадает почти все его приемы.

И последнее замечание к Virtua Fighter, чтобы лучше продемонстрировать сложность догадок в этой игре: на самом деле, я значительно упростил приведенный пример. Например, я отбросил вариант, что Пай может атаковать с помощью быстрого приема, а не ставить блок. И у Акиры, помимо медленного и мощного приема, есть другие приемы для с3. Еще он может выполнить прием под названием «отмена защитного удара» (kick-guard cancel), или «kg». Это означает, что он может сделать удар и стать неуязвимым для броска, пока не начнется фаза восстановления. Если Пай попытается выполнить бросок, он у нее не получится. Но затем Акира может прервать прием до начала активной фазы. Теперь он свободен в собственных действиях и пользуется тем, что после броска Пай стала уязвима. Сейчас Акира может сделать гарантированный бросок, что возвращает нас к началу, в самую первую ситуацию. Хитрость в том, что если Акира выполнит kg-отмену, а затем сделает бросок, как хотел с самого начала, то Пай, скорее всего, не успеет отреагировать и уклониться от него. Все произойдет слишком быстро. Ей придется перейти на следующий уровень йоми. Она должна ожидать броска Акиры, ввести уклонение от броска, затем увидеть kg-отмену, и сразу ввести свою следующую догадку (возможно, атаку или уклонение от броска). Любое промедление, и она падет в захват.

Этим примером я хотел донести основную мысль: несмотря на безумную сложность Virtua Fighter, игроки действительно способны принимать решения на указанных уровнях. Очень важно овладеть структурой и следствиями таких игр с угадыванием; кроме того, знаток йоми может сразу разрешить конкретную ситуацию, сделав верную догадку, а не просто следовать отвлеченному проверенному правилу для похожих случаев.

13: Критические точки, реакция и самообладание

Критические точки

В игре часто наступают «критические моменты», когда действительно определяется исход поединка, или, по крайней мере, серьезно изменяются темп игры и преимущества соперников. В течение 90% игры вы могли осторожно поддерживать небольшое преимущество, но критический момент перевернет игру и даст возможность все изменить.

В безлимитном покере после десяти низких ставок все может начаться с одной крупной ставки вашего соперника — и с вашей реакции на нее. В файтингах можно медленно наращивать преимущество в очках жизни, но вот вы раскрылись из-за одного ошибочного приема, и позволили сопернику провести мощный комбо, который был нужен, чтобы сравняться с вами. В шахматах не многого стоит большое количество осторожных ходов, развивающих и поддерживающих фигуры, если соперник застиг вас врасплох и с блеском поставил мат. В StarCraft армия юнитов, на создание которой понадобилось двадцать минут, может быть уничтожена в одну секунду, если вы отвлеклись как раз в момент пси-шторма вражеских тамплиеров.

Я поместил эту главу ближе к концу раздела «Искусства войны», поскольку она пересекается со многими темами, которые уже поднимались. Если весь исход игры можно определить одним-двумя ключевыми моментами, то обман становится еще более полезным. Может быть, вам удастся скрыть от противника, когда возникают такие моменты. Дисциплина в техническом исполнении и психическая стойкость также выдвигаются на передний план. Уверен, вы хорошо выполняете приемы, но сможете ли вы справиться с ними в критический момент, когда это действительно важно? Такие моменты могут случиться под конец игры, когда ваша концентрация ослабевает, возможно, вы уже устали, весь день участвуя в турнирных поединках. Запасы вашего внимания и упорства на исходе, но обладаете ли вы дисциплиной, чтобы поддержать собственную психическую стойкость, когда наступит критический момент? Вы изучили врага до тонкостей, чтобы догадаться, как он мо-

жет поступить в этот решающий момент? И самое главное: вооружившись всеми имеющимися способностями к предсказаниям, сможете ли вы применить йоми и понять, как поступит соперник во время критического момента, чтобы повлиять на его результат?

Когда вы проигрываете, критические моменты нужно создавать и использовать в своих интересах. Когда вы выигрываете, их нужно сдерживать и избегать. Когда вы выигрываете, последнее, что нужно делать, это дать себя втянуть в ситуацию, где в случае неверной догадки вы потеряете ведущую позицию. Вам нужно создавать безопасные ситуации, которые позволят сохранить это преимущество и заставят противника идти на серьезный риск (этого вы и ждете) в тщетных попытках вернуть свои позиции.

Рассмотрим, например, «нокдауны» в файтинговых играх. Во многих файтингах, если вы отправили соперника в нокдаун, он получает дополнительную защиту (часто до полной неуязвимости), пока не поднимется обратно. Несмотря на эту защиту, у того, кто атакует, всегда есть преимущество, ведь в тот критический момент, когда упавший поднялся, атакующий может начать собственную игру с догадками. Защищающийся может подняться в приеме, который нужно блокировать либо вверху либо внизу, или в характерной для Street Fighter обманной «кроссап атаке» (crossup attack), которую, возможно, придется блокировать справа или слева. Атакующий может ничего не делать, он знает, что упавший нападет в этот критический момент — и выполнит ответный удар. Атакующий диктует условия, и владеет преимуществом. Но это игра, где нужно догадываться. Вполне возможно, что защищающийся догадается или ему повезет, и он выполнит комбо, или суперприем, или что-то похожее. В большинстве случаев вам нужно использовать все шансы и навязывать игру в догадки, так как в этом случае она принесет вам больше пользы, чем вреда. Но что если вы выигрываете? Даже самым напористым игрокам известно, что агрессивная игра сопряжена с уверенными атаками и разумным риском. Им бы хотелось в самом начале раунда создать такой критический момент, чтобы завладеть преимуществом и сбить с толку противника. Но что если вы уже выигрываете с большим преимуществом? Вполне возможно, разумный риск имеет смысл, и фея йоми, сидя на вашем плече, шепчет, как именно собирается поступить соперник, но обычно он того не стоит. Если вы просто

отступите, то не оставите сопернику шансов на создание необходимого критического момента.

Искусство «регулирования» заключается в том, чтобы перехватить критический момент. Когда вы чувствуете, что он подступает, но не хотите в нем участвовать, лучше всеми силами попробовать нейтрализовать ситуацию, чем играть с догадками. В игре Street Fighter критический момент может наступить после того, как оппонент нанес вам какой-то ущерб, а у вас сразу же появилась возможность ответить. Большинство игроков в такой ситуации обычно теряются и совершают глупые или очевидные поступки, а умный соперник только этого и ждет. Пусть пройдет какое-то время. Атаковать в тот же миг, как представилась возможность — предсказуемо и банально. Зачастую это разумный поступок (прямо как по учебнику), но он создает момент, на который может рассчитывать ваш соперник. Он понимает, что с большой вероятностью во время этого момента вы что-то сделаете. Что, если вместо этого вы пару секунд будете бездействовать? В файтинговых играх две секунды — это уйма времени. Если вы не атаковали в самый первый миг, то атакуете ли в следующий? Или подождете еще немного? Бездействие поможет разрядить ситуацию и перечеркнуть весь момент. Вашему сопернику очень трудно неожиданно выполнить мгновенный прием (например, отражение удара (parry), встречный удар (counter), или суперприем); он полагается на заранее рассчитанные моменты. Если вы выигрываете, не допускайте ни одного такого момента.

С другой стороны, если вы проигрываете, вам придется часто подталкивать соперника к действию, чтобы его атаковать. Надеюсь, вам удастся создать запутанную, хаотическую ситуацию, ведь она, по крайней мере, даст вам шанс наверстать упущенное. В военных играх для этого подойдет «атака с помощью огня», чтобы заставить противника покинуть позиция обороны и вступить в бой. Может быть, вы проиграете в этом бою, но, по крайней мере, сейчас у вас есть шанс. Если в покере вы пошли ва-банк и поставили все, что у вас было — это выглядит угрожающе. Неужели ваш соперник захочет рискнуть и проверить, насколько сильные у вас карты? Если он ошибется в своей догадке, темп всей игры может измениться.

Пусть победа с мечом в ножнах всегда является лучшим вариантом, но использование силы критического момента — это вершина для большинства перечисленных принципов. С учетом

всех приемов игры, от обмана до йоми, победитель и проигравший могут поменяться местами в мгновение ока: в критический момент.

Самообладание

Умение владеть собой — это способность рассмотреть каждый момент в какой-то непродолжительной ситуации, оно часто сопровождается ощущением, что время замедлилось. Такое возможно, когда ситуация вам знакома, и мозг способен отфильтровать все ненужные элементы, оставив несколько простых сигналов.

Когда вы вступаете в новую, незнакомую игру, важные моменты проносятся мимо в мгновение ока. Поначалу вы даже не будете понимать, что такой момент произошел, и что нужно было обратить на него внимание. Даже когда вы это поймете, но будете перегружены миллионом случайностей, которые могут произойти, этот момент промелькнет мимо, а вы вряд ли осознаете происходящее. Все меняется, когда ваш разум становится полностью готов воспринимать предстоящие действия. Вы понимаете, что приближается важный момент (потому что узнаете предпосылки, ведущие к нему), вам известно, что сейчас могут произойти очень немногие события, и вы в состоянии отфильтровать все, кроме одного-двух нужных сигналов.

Давайте в качестве примера возьмем файтинг Guilty Gear XX и моего персонажа Чиппа. Я нападаю, и вам приходится блокировать последовательность моих ударов (вы делаете блок, приседая). Один из трюков, которым я могу воспользоваться, это потихоньку добавить удар сверху (overhead kick): чтобы его заблокировать, вам придется встать. Если вы плохо знаете этого персонажа, то вся моя последовательность ударов пролетит за один миг. Вы будете ждать, когда она закончится, чтобы сделать что-то в ответ, и даже не поймете, что принимать решения нужно было до ее завершения.

Теперь, скажем, я заранее показал вам этот так называемый удар сверху, и вы точно знаете, как он выглядит. Каждый раз, когда вы его видите, я прошу поставить верхний блок. Мы потренировались, и у вас это получается. Теперь мы играем по-настоящему, но, скорее всего, я по-прежнему могу ударить вас этим приемом. Для вас это нелегкая задача — разобраться в хаосе настоящей игры и действительно рассмотреть этот удар.

Все, что вам известно — он может обрушиться в любую секунду, поэтому к нему трудно подготовиться. Думаю, наверно вы смогли бы легко его заблокировать, будь у вас короткое время реакции, но вопреки распространенному убеждению, файтинговые игры (и большинство конкурентных игр) по большому счету с ним не связаны. Конечно, один раз хорошая реакция может пригодиться — если вы окажетесь в ситуации, где могут произойти тысяча событий, нужно вычислить одно-единственное и мгновенно на него отреагировать. Здесь пригодится йоми (если у вас есть достойное основание для прогноза, какое из тысячи действий выберет соперник), но если его нет, вам остается только скорость реакции.

Теперь я выдам вам важнейшую информацию, нужную для блокировки верхнего удара. Я не могу выполнить его в любой момент, когда захочу; есть только два способа его сделать. Когда я нападаю, то начинаю с нескольких приемов, например, атаки f+p (fierce punch), slash (удар оружием), slash, heavy slash (сильный удар оружием). Вам не нужно забивать ими голову, серьезно, и если кажется, что они незаметно пролетают, ничего страшного. На этом этапе у меня остается все меньше вариантов действий, и один из немногих доступных мне приемов — это серии «огненных ударов» (fire punch). Они начинаются с характерного приема, то есть с «огненного удара». После этого у меня появляется возможность сделать удар сверху. Либо вместо него я могу сделать нижний удар (low kick). После нижнего удара у меня появляется еще одна возможность нанести удар сверху. Это два единственных случая, когда я вообще могу выполнить удар сверху.

Теперь, в этой ситуации вы можете использовать умение владеть собой. Если я нападаю на вас и делаю несколько ударов, вам, собственно, не надо в них всматриваться. Но вам известно, что обычно после этого я выполняю огненный удар. Вы полностью к нему готовы, и вам заранее ясно, что скоро придется принимать решение о блокировке верхнего или нижнего удара. Ага, вот и огненный удар, точно по графику. Теперь вы знаете, что сейчас я получил первый шанс выполнить удар сверху. Для выполнения всех моих целей существует только две возможности. Ваши мысли не блуждают среди тысячи вариантов, с которыми придется столкнуться. Вы полностью сосредоточены на единственном приближающемся моменте. Вы его ждете. Вы отсеиваете всю лишнюю информацию с экрана. Забудьте об уров-

нях здоровья. Забудьте о линейках для суперприемов. Забудьте о звуковых эффектах. Забудьте о необычной графике наших персонажей и красивом фоне за ними. Единственное, что вам нужно увидеть — как начнется удар сверху. Со временем эта ситуация станет настолько привычной, а способность отфильтровывать посторонние раздражители настолько улучшится, что вам будет сложно представить, как вообще можно попасть под такой удар. Кажется, что этот момент проходит в замедленном темпе, и вам даже будет смешно, что противник мог надеяться задеть вас этим приемом. Между тем, мимо новичка такой момент пролетает в мгновение ока, и он, конечно, совсем не обращает на него внимания.

Приведу аналогию: допустим, я бы попросил вас хлопнуть в ладоши, когда вы услышите голос определенного человека. Потом бы я привел вас в комнату, где было бы тридцать человек, и все болтают наперебой. Каждые несколько секунд начинал бы говорить кто-то новый, это была бы сплошная какофония, и сложно представить, как бы у вас получилось что-то разобрать. Теперь я ставлю перед вами ту же задачу в абсолютно тихой комнате, где будет лишь тот самый человек. Абсолютная тишина... а потом он заговорит. Вы подумаете: «Это так просто, неужели кто-то может не справиться с таким заданием?» Потом вы хлопаете в ладоши в нужное время совершенно без затруднений. Именно так опытный игрок видит эту шестидесятую долю секунды, когда он полностью сосредоточен на моменте и способен отбросить все, кроме единственной нужной подсказки.

Другой пример. В игре Virtua Fighter 3 если Джеффри использует против соперника свой «основной контрприем» на нижний удар ногой («major counter» low kick) (имеется в виду, что он перебивает прием соперника), то после этого может сделать гарантированный бросок. Если нижний удар не попадает в атакующего соперника, то Джеффри не может сделать гарантированный бросок. Когда я впервые спросил у других игроков, как они узнают, что могут сделать бросок, они говорили мне: «Просто прислушайся к звуку контрудара. Когда ты его услышишь, можешь ввести команду броска». Сначала я думал, что они шутят. Казалось, слишком сложно прорваться сквозь весь хаос битвы и расслышать этот отдельный звук. Но, в конце концов, когда я нажимал кнопку для нижнего удара, все вокруг замедлялось в предвкушении этого звука. Когда я его слышал, то был

настолько к нему готов, что успеть ввести команду броска мне казалось до смешного простым.

Первое, что нужно отсюда вынести: если вы, в отличие от соперников, обладаете умением замечать подобные моменты во всевозможных ситуациях, то у вас появляется огромное преимущество. Вы будете постоянно побеждать соперников, и поверьте, что ваши уловки чего-то стоят. Когда, наконец, вы встретите соперника, тоже умеющего владеть собой, он подумает про себя: «Кого можно одурачить такими очевидными фокусами?» Вы почувствуете себя довольно глупо, а ваши уловки перестанут действовать.

Но существует еще более высокий уровень восприятия. Если вы встретили настолько опытного игрока, может быть, больше не стоит выполнять трюки с «самообладанием»? Раньше мне казалось, что, в принципе, не стоит, и нужно развивать совершенно другие тактики. Но потом я встретил игрока, без сомнения, одного из лучших, который часто делает вещи, абсолютно ужасные с точки зрения традиционных подходов. (Его зовут Алекс Валле, позже я еще раз упомяну о нем.) Он выполняет последовательность А, когда все понимают, что последовательность В была бы определенно лучше. Он выполняет трюк X, хотя всем известно, что каждый раз, когда собираешься сделать этот трюк, любой порядочный игрок чувствует его приближение, поэтому это пустая трата времени. Но он его делает, попадает в соперника и выигрывает. Почему?

Валле использует точку зрения, что способность соперника видеть моменты не остается постоянной и неизменной. Он делает все, что в его силах, чтобы взволновать и смутить соперника, и уменьшить его способность видеть моменты. Если во время игры происходит что-то по-настоящему странное, игрок может зацепиться за этот момент, думая «что, черт возьми, это было?», и сразу становится слеп к текущим действиям. В это время его можно задеть тем приемом, который он обычно всегда замечает. Валле заставляет соперников терять сосредоточенность и чувство замедления времени.

Интересно наблюдать, как действительно эффективно играет Валле, отказываясь от привычных схем. Он не только умеет подsunуть приемы, которые никогда бы не сработали, если соперники «видят моменты», но и чтобы изначально «ослепить» их, он делает несусветные вещи, которые дезориентируют и гипнотизируют противника. Если бы вы проанализировали его

действия, то сказали бы «этот прием небезопасен, этот прием бесполезен, а эта последовательность абсолютно неэффективна по сравнению с той, которая всегда причиняет больше ущерба». Его выбор действий часто выглядит нелогичным и не совсем оптимальным, но он мастер, а я — ученик, а не наоборот. Когда вы сталкиваетесь с соперниками высокого уровня, которые лучше «видят» моменты, чем все, с кем вы встречались до этого, гораздо важнее отойти от стандартных шаблонов и, образно говоря, бросить им в глаза немного песка. Если из-за вас они не смогут рассмотреть моменты, которые обычно замечали, то вам откроется широкий арсенал несложных приемов и тактик, который, казалось бы, нельзя было использовать против таких мастеров.

Он непроницаем, как мрак; его движение, как удар грома.
— Сунь-Цзы, «Искусство войны»

14: Стили игры: черепахи и агрессоры

Стили игры

Каждое игровое сообщество является своеобразным зеркальным отражением всех остальных игровых сообществ. Кажется, что те же типы личности и те же стили игры повторяются до бесконечности. Когда я читал о выдающихся деятелях в истории шахмат, то был поражен, насколько они напоминали людей, среди которых я вырос, играя в Street Fighter. Сейчас я расскажу вам о некоторых из этих типов личностей, а также выдвину весьма противоречивое утверждение: я считаю, что существует один стиль игры, который превосходит все остальные. Среди игроков высокого уровня всегда в равной степени встречаются различные стили игры, но тот, кто использует единственный верный стиль, добивается первого места. Разумеется, я прославился не этим стилем, но я над ним работаю. Может быть, вы распознаете таких игроков в своем игровом сообществе.

Черепахи

Шахматист: Тигран Петросян, Черепаха (1929–1984)

Петросяна часто критиковали за его «скудную» манеру игры. Он уделял большое внимание пешечной структуре, и редко подвергал свою игру слабому расположению пешек. Он останавливал атаки соперника в самом зародыше.

В случае инициативы соперника Петросян часто играл как питон, продолжая душить свою жертву, пока она не была почти счастлива сдаться. Когда шансы были равны, Петросян становился мангустом, отклоняющим каждый удар.

— Ларри Парр, *прямодушный шахматист*

В моем кругу таких игроков сравнивают с другим животным: с черепахой. Черепаха не идет на риск, и не совершает лишних приемов, к большому разочарованию зрителей, они всегда терпеть не могут черепах. Петросян так отвечал на это своим критикам:

Некоторые считают, что моя игра излишне осторожна, но мне кажется, что вопрос в другом. Я стараюсь избегать случайностей. Пусть те, кто полагается на случай, играют в карты или в рулетку. Шахматы — это совсем другое дело.

— *Тигран Петросян*

Говорят, мои шахматные партии должны быть более интересными. Я мог бы играть интереснее — и при этом проигрывать.

— *Тигран Петросян*

Его второй ответ отражает всю суть вопроса. Петросян, как почти все черепахи, просто изо всех сил старается победить, учитывая конкретную ситуацию и собственные знания и навыки. Петросян выигрывал не во многих турнирах, обычно он занимал второе или третье место, но все равно считалось, что его почти невозможно победить. Даже у черепах наступает их звездный час, и в 1963 году он выиграл в чемпионате мира у лучшего советского шахматиста, Михаила Ботвинника.

Игрок в Street Fighter: Рики Ортиз, Черепаха

Ортиз — неординарный парнишка: утонченный и изнеженный, он часто меняет стрижку и цвет волос, иногда наносит глиттер на лицо. Как и Петросяна, его часто критикуют за «скучную» игру, и точно также считается, что его почти невозможно победить.

Хотя во время турнирных боев я славлюсь своим терпением и склонностью раздражать соперников, Ортиз поднял эти приемы на совершенно новую высоту. Он играет в практически безрисковую игру, и довольствуется тем, что кое-как добивается небольшого преимущества в очках жизни по сравнению с соперником. Затем он, без всякого стеснения, «убегает» до конца матча. (Что не позволяет сопернику его ударить, а когда время закончится, то по правилам игры победа присуждается тому, у кого больше очков жизни). Его бесконечное терпение выводит из себя даже самых серьезных соперников, по мере того, они все больше и больше отчаиваются хотя бы выровнять счет, а время подходит к концу. Ортиз — это скользкая рыбка, которую трудно поймать.

Другой его талант — способность вертеться именно в пределах участка «активной зоны», где его приемы оказываются наиболее эффективными, а приемы соперника — наименее эффек-

тивными. Он подталкивает своих раздраженных противников к атаке в самый неподходящий момент, и использует свои превосходные реакции, чтобы за это их наказать. Получив преимущество, он может еще активнее уклоняться от боя, еще сильнее выводя из себя соперника и болельщиков.

Агрессоры

Шахматист: Фрэнк Маршалл, Агрессор (1877–1944)

По сравнению с Петросяном, Маршалл относится к более раннему периоду шахматной истории — к так называемой романтической эпохе. Маршалл, как и все романтики, жил блестящими комбинациями и горячим азартом сражения. Он разыгрывал сложные позиции, уделяя мало внимания обороне, а для победы прибегал к своим удивительным способностям. Его способность выкручиваться из неприятностей на шахматной доске принесла ему титул «великого авантюриста». Он играл в той же мере ради зрителей и острых ощущений атаки, как и ради самой победы. Маршалл удерживал первенство на чемпионатах США с 1909 по 1935 годы.

Мне всегда нравилась игра на большой скорости, и я старался как можно быстрее огорошить соперника матом. Я готов подписаться под старинным утверждением, что лучшая защита — это нападение.

— *Фрэнк Маршалл*

Некоторые из самых блестящих ходов Маршалла на первый взгляд напоминали опечатки.

— *Уильям Нейпир, шахматист*

Наверно, ни один американский чемпион, кроме Фрэнка Маршалла, не получал больше удовольствия от самой игры в шахматы, чем от выигрыша.

Он бы скорее предпочел проиграть партию, чем потерять шанс блеснуть.

— *Энди Солтис, гроссмейстер*

Игрок в Street Fighter: Алекс Валле, Агрессор

Валле является внушительной фигурой во всех смыслах этого слова. Уроженец Перу, он сильный и уверенный человек, и может показаться угрожающим в физическом смысле. Валле известен своим наступательным стилем, часто обрушивается в атаке на «черепах» и ошеломляет их напором. Кроме того, другим

игрокам оказалось не под силу скопировать его стиль; приемы, которыми он пользуется, срабатывают на отлично, но часто они действуют только в его руках. Он делает множество необычных вещей в неожиданные моменты, и с этим очень неприятно столкнуться во время игры. Он славится своей скоростью реакции и готовностью часто идти на риск. Ты никогда не знаешь, чего сейчас от него можно ждать, или когда этого ждать. Даже на кнопки он жмет так, что это устрашает и приводит в замешательство. Стиль игры Валле и его физическое присутствие часто позволяют психологически победить соперника задолго до окончания игры, а иногда и до начала.

Но сейчас я раскрою то, что считаю главным секретом Валле: его нападения и рискованность часто оказываются имитацией. Это совсем не игнорирование его заслуг — фактически, это комплимент. Если Орtiz, не стесняясь, избегает битвы, то Валле, кажется, участвует в ней слишком усердно. Он выполняет множество приемов и маневрирует на близком расстоянии от противника. Кажется, будто он атакует, но зачастую он просто выполняет сложный танец, который убергает его самого и подталкивает соперника к нападению. Хотя он, конечно, рискует чаще остальных игроков, и у него лучшая реакция, чем у многих, большинство его очевидных рисков практически обречены на успех, так как он принимает меры, чтобы соперник ответил определенным образом в определенное время. Зачем нужны быстрая реакция или чрезмерные риски, если можно быть практически уверенным, что противник выполнит (или не выполнит) определенный шаг в определенный момент.

Валле ловко перемежает свои «фальшивые атаки» с настоящими атаками. Он смешивает настоящий риск с обыкновенным получением выгоды из чьих-то дурных привычек. Непредсказуемость этого игрока создала ему одну из самых мощных «аур угрозы» среди всех любителей файтингов.

15: Типы игроков: одержимые и змеи

Одержимые

Шахматист: Давид Яновский, Одержимый (1868–1927)

Этот гроссмейстер был совершенно помешан на единственном аспекте игры: на слонах.

У него были небольшие причуды насчет того, какой вид игры ему нравился — его слабость к двум слонам была всем известна — и он мог следовать по неправильному пути с большим упорством, чем любой знакомый мне человек. Кроме того, в нем было что-то от денди, он очень пекся о своей наружности.

— Фрэнк Маршалл,
о своем близком друге Давиде Яновском

Яновский питал склонность к слонам, и его соперники об этом знали. Он уверенно разрабатывал многочисленные направления игры и позиции на доске, в которых использовались сильные стороны его излюбленных фигур. Участь игрока, одержимого определенной гранью игры — знать этот аспект лучше остальных, даже лучше сильнейших игроков мира — но лишиться чего-то другого, оказавшись вне своей стихии. Соперники Яновского научились предлагать ему ситуации, которые позволяли тому сохранить своих драгоценных слонов в обмен на потерю других важных фигур. Долгие годы американские шахматисты называли двух слонов «два Яна».

Игрок в Street Fighter: Дэвид Сирлин, Одержимый

А теперь я собираюсь рассказать о самом себе! Во вторую очередь я известен теми же качествами, что и Орtiz: своим терпением и способностью раздражать соперника. Но в первую очередь я славлюсь своей одержимостью повторять снова и снова один и тот же прием. Я стараюсь найти приемы, которые в 100 раз сложнее остановить, чем мне их сделать. Если я нашел какой-то прием, который смогу делать снова, снова, и снова не опасаясь возмездия, то оказываюсь на седьмом небе от счастья. Если я обнаруживаю такие приемы, это не свидетельствует о каче-

ственной разработке игры, но я игрок, и это не моя проблема, я не обязан играть «как было задумано» или в «захватывающей» манере. Из-за игры Яновского двух слонов стали называть «двумя Янами», а меня самого из-за манеры игры называют «low strong» (нижний дальний удар) по названию приема Роуз из Street Fighter.

Методика состоит в следующем: если противник не может прервать определенный прием, то мне не надо забивать себе голову, предугадывая, как он поступит дальше. Мне также не нужно волноваться, что он догадается, как поступлю я: всем известно, что я буду делать! Пока мой прием не приводят меня к проигрышу, я им ограничиваюсь, и вынуждаю противника доказывать, что он сможет с ним справиться.

Общеизвестно, что мне также не хватает ловкости и «технического мастерства» в игре. Мне всегда приходилось компенсировать их своим умением выбрать нужный момент (когда именно сделать прием). Когда дело дошло до участия в турнирах, я смог добиться лидирующей позиции в конкретной игре под названием Street Fighter Alpha 2. Я выигрывал национальные турниры, и неизменно побеждал любых соперников из США, за исключением Валле и Чой. В других играх я достигал высокого уровня, но оставался в тени остальных игроков.

Урок, который отсюда можно вынести, состоит в том, что хотя мой стиль игры может завести по-настоящему далеко, с одержимостью единственным аспектом не дойдешь до конца. Даже во время моих наиболее удачных выступлений в Alpha 2, мой секрет был в том, что в битвах высокого уровня против Валле и Чой мне приходилось отказываться от тактики «того же приема снова и снова», а пользоваться резервными персонажами и играть в гораздо более сбалансированном стиле. После того, как я оценил преимущества стиля Чой, я попытался сменить свои интересы и «пользоваться всеми кнопками».

Змеи

Шахматист: Говард Стаунтон, Змея (1810–1874)

Многие скажут, что такое прозвище несправедливо для Стаунтона, так как он за свою жизнь совершил множество замечательных вещей. Собственно, стандартный дизайн современных шахматных фигур известен как дизайн Стаунтона, он содействовал его появлению и утвердил его. Он служил шахматным

обозревателем во влиятельном издании Illustrated London News на протяжении двадцати девяти лет. Стаунтон сыграл первую в мире партию в шахматы с помощью телеграфа. Он даже был ведущим шекспироведом своего времени, и написал аннотацию к изданию пьес Шекспира. Стаунтон, безусловно, был человеком с общественным положением, значительным и влиятельным.

В то же время он сам себя провозгласил «чемпионом мира по шахматам». Он злоупотреблял собственными редакторскими полномочиями и регулярно занимался тем, что сегодня мы бы назвали абсолютно дешевыми сплетнями, как в печатном виде, так и в устном. Он был груб и агрессивен по отношению к тем, кто его побеждал. Говорят, он пользовался любыми преимуществами за пределами игры, например, усаживал своих соперников лицом к солнцу! Самой известной его закулисной интригой стали разногласия с американским чемпионом Полом Морфи. Когда игроки бросили вызов самопровозглашенному чемпиону, он оправдывался тем, что не стоит от него ждать путешествий по миру, у него нет времени, чтобы отвлекаться от работы. Пол Морфи расценил это как предложение приехать в Европу, и сразиться со Стаунтоном на его территории. Морфи отправился в Европу, наконец, встретился со Стаунтоном, и бросил ему вызов (к слову, Морфи почти никогда не бросал вызовы кому-то лично). Стаунтон нашел еще несколько отговорок и день за днем откладывал игру. Морфи оказал на него давление, и тот попросил месяц на изучение дебютов. Морфи согласился, однако Стаунтон так окончательно и не дал согласие на матч. Он продолжил публиковать в своей газете, что Морфи в одном случае не приехал, в другом — не привез нужную сумму для ставки в матче, и прочую наглую ложь. Плохо ли, хорошо ли, данный тип личности, кажется, встречается в любом игровом сообществе; от такого ожидаешь, что он всех приведет в бешенство и заставить действовать!

Игрок в Street Fighter: Джеф Шайфер, Змея

Шайфер находился в состоянии непрерывной ругани со всем сообществом Street Fighter. Он изобретал поводы для споров, они обычно касались достоинств других игроков из Лос-Анджелеса, или того, насколько отличались персонажи различных игр по сравнению друг с другом. Эти рейтинги персонажей менялись каждую неделю, и Шайфер регулярно занимал совершенно безумные позиции практически по каждому вопросу. Вы не могли

его не возненавидеть. Большая часть его критики была нацелена «доказать» что практически все игроков не из Лос-Анджелеса ни на что не годились, и он с радостью переходил на личности, чтобы подлить масла в огонь. Он лихо раскритиковал навыки игры одного игрока из Северной Калифорнии, заявив, что отказывается «заниматься сексом в моррге», что, пожалуй, было самым странным оскорблением, которое я когда-либо слышал. К тому же, слово «морг» он написал неправильно.

Игроком Шайфер был хорошим, но не исключительным. Его основное влияние заключалось в том, что из-за него практически невозможно было оставаться в стороне. От Шайфера у людей кровь закипала в жилах, он заставлял их приезжать, тренироваться и приходить на турниры. Со временем он покинул сообщество Street Fighter, и, как бы ни странно это звучало, думаю, мы больше потеряли, чем приобрели от его ухода.

16: Сбалансированный стиль и стиль зверя

Единственный верный стиль

Шахматист: Эмануэль Ласкер, Единственный верный стиль (1868–1941)

Ласкер был обходительным, выдающимся игроком, и во всех отношениях выдающимся человеком. У него была докторская степень по математике, и в 1930-х ему доводилось делить квартиру с Альбертом Эйнштейном. Ласкер играл в бридж, го и шахматы. Хотя у него были широкие интересы, он занял главенствующую позицию в шахматном мире. Невероятно, но титул чемпиона мира он носил на протяжении двадцати шести лет, в течение которых семь раз его подтвердил. Процент побед Ласкера является самым высоким среди всех чемпионов мира: 66%. Его рекордом были 52 победы, 16 поражений, 44 ничьих, в общей сложности 74 очка в 112 партиях.

Но цифры сами по себе не способны передать гениальности Ласкера. Он атаковал, но не сверх меры. Он защищался, но не сверх меры. Его математический разум находил на шахматной доске такие решения, которые мало кому удавалось найти, но игра для Ласкера не вращалась вокруг «поиска решения». Он считал, что в шахматах есть духовное начало, и что при выборе хода психология соперника как минимум важна так же, как и шахматная теория. Его стиль демонстрировал баланс многих аспектов и точек зрения, таким образом, он был универсальным игроком и легко адаптировался. Как у многих мастеров, его манера игры казалась простой. При этом он с большим искусством делал ходы, ставившие соперника в очень затруднительное положение, и находил выход из позиций, которые другим игрокам показались бы безнадежными. Впрочем, факт, который для меня действительно характеризует Ласкера, заключается в том, что окружающим его способность читать мысли противника казалось просто сверхъестественной. Расплывчатое обвинение «читает мысли соперника» возникает вновь и вновь, когда речь заходит о лучших игроках стратегических игр.

Ласкер выиграл так много партий с плохой позиции, что его обвиняли как минимум один раз в колдовстве, еще один раз в гипнозе и много раз — в чрезвычайной удачливости. На самом деле, он часто умышленно добивался сложной позиции, потому что представлял, какое психическое напряжение возникало у атакующего, когда тот сталкивался с решительной обороной. Усиливая надежды соперника, а потом насаждая трудности на его пути, Ласкер добивался сомнения, растерянности, и, наконец, паники

— *Билл Хартстон, автор книг о шахматах*

В то время как и Стейниц и Тарраш... воплощали на практике идеальную стратегию, в каждом случае делая только лучший возможный ход, подход Ласкера к игре был, конечно, более гибким. Ласкер лучше чем кто-либо другой понимал, что истинная природа противостояния в шахматах состояла не в беспристрастном поиске истины, а в психологической борьбе с самим собой и с соперником в условиях крайней неопределенности.

— *Билл Хартстон*

Примечательный факт, заслуживающий особого упоминания — великие мастера, такие как Пильсбери, Мароци и Яновский во время игры с Ласкером были как загипнотизированные.

— *Георг Марко, составитель шахматных сборников*

Эмануэль Ласкер был, несомненно, одним из самых интересных людей, с которыми я познакомился за последние годы.

— *Альберт Эйнштейн*

Игрок в Street Fighter: Джон Чой, Единственный верный стиль

Чой — вежливый и скромный человек, и удерживающий абсолютное лидерство игрок. В старших классах он был первоклассным борцом, а сейчас он первоклассный игрок файтинговых игр, вероятно, самый лучший из всех в Соединенных Штатах. У Чоя хорошая скорость реакции, но не самая лучшая. У него хорошее техническое мастерство и ловкость, но не самые лучшие. Несмотря на это, он один из самых гибких, легко приспосабливающихся игроков. Чой быстро понимает, что именно вы собираетесь сделать, поэтому скоро вы почувствуете себя немного глупо, если думали, что вам все сойдет с рук. Как и Ласкер, временами он атакует, временами защищается, но в целом ведет сбалансированную игру. Его стиль относится к простым, а игра выглядит

несложной. Также как Ласкер, он сочетает аналитический подход, определяя логически верный поступок в данной ситуации, с психологическим подходом, оценивая и считывая намерения соперника. Такого игрока очень сложно сбить с истинного пути, ведь практически любая ситуация или поворот событий становятся его новым «путем», даже если это был ваш путь. В результате нетрудно понять, почему этот основной стиль зарекомендовал себя лучше, чем стиль одержимых, как у меня, или слишком оборонительный, как у Ортиза.

Чой победил в таком количестве американских национальных турниров, что нет смысла их перечислять.

Непобедимый и Зверь

Шахматист: Хосе Рауль Капабланка, Непобедимый (1888–1942)

Если и существовал когда-нибудь шахматист, играющий на победу, это был Капабланка. На протяжении своей карьеры он отказывался от изучения книг по шахматам или дебютов, хотя считалось, что обычно чемпионы так не поступают, но Капабланка не был обычным игроком.

Когда ему было семнадцать, он оказался одним из игроков, участвовавших в сеансе одновременной игры против чемпиона мира Ласкера. Капабланка молниеносно победил в своей индивидуальной партии. Три года спустя он совершил тур по США, где установил рекорды как по скорости, так и по результатам одновременной игры. Он провел непревзойденные 168 партий за десять сессий подряд, прежде чем проиграл первую партию. Его итоговый счет составлял 703 побед, 19 ничьих и 12 поражений. В 1909 году он разгромил чемпиона Америки Фрэнка Маршалла со счетом 8–1 и 14 ничьими.

Он продолжал удерживать лидерство в шахматах и поставил рекорд, за всю свою карьеру проиграв только 36 партий из 567. Он провел 10 лет, не проиграв ни одной партии!

По всеобщему мнению, стиль Капабланки был прямолинейным и безупречным. К каждому ходу он относился как к головоломке с оптимальным решением. В начале и в середине игры он довольствовался небольшими преимуществами на поле или в численности фигур, обращая эти преимущества в полную победу в эндшпиле, это был его фирменный прием.

Я всегда играю осторожно и стараюсь избежать ненужного риска. Я считаю свой метод правильным, так как всякая чрезмерная «дерзость» идет вразрез с самой сутью игры. Шахматы — не азартная игра, а исключительно интеллектуальное единоборство, которое проводится в соответствии со строгими правилами логики.

— *Хосе Р. Капабланка*

Бедняга Капабланка! Ты был блестящим мастером своего дела, но никак не философом. Ты не мог поверить, что в шахматах можно победить, используя другие стили игры, а не только совершенно безупречный стиль.

— *Макс Эйве,*

5-й чемпион мира по шахматам

Я не привожу ни одной ничьей или проигранной партии, так как считаю, что они не соответствуют целям этой книги.

— *Хосе Рауль Капабланка,*

в своей книге о шахматах

Вполне возможно, Капа не представлял, что может существовать более удачный ход, чем тот, который казался ему хорошим, и он обычно оказывался прав.

— *Майк Франетт,*

шахматист, издатель журнала Inside Chess

Капабланка был, по-видимому, величайшим игроком за всю историю шахмат.

— *Бобби Фишер,*

11-й чемпион мира по шахматам и самый молодой чемпион за всю историю шахмат

Игрок в Street Fighter: Дайго Умэхара, Зверь

Японцы зовут его «Умэ», американцы зовут «Дайго», и все зовут его «Зверь»! Дайго «The Beast» является лучшим игроком файтинговых игр на планете Земля. Он похож на Чоя в кубе, за минусом всех эмоций. Если все сводить к технической ловкости и глубокому знанию нюансов игры, Дайго уступает многим своим японским сверстникам, но если говорить о достижении победы, он не уступает никому. Дайго не просто выигрывает, он полностью уничтожает. Я видел, как в матче турнира Дайго полностью разгромил американского игрока, всего за несколько минут до того, как сам должен был встретиться с ним в матче

с такими же персонажами. Хотя я был вооружен знанием того, как не нужно поступать, Дайго полностью меня подмял в этом повторе предыдущего матча.

Среди файтинговых игроков во всем мире у Дайго сильнее всех развита способность йоми: умение понимать мысли соперника. Отпадает необходимость в выполнении сложных комбинаций, или в глубоких знаниях нюансов игры, если вы точно знаете, как соперник поступит дальше. Дайго выстреливает «рискованными» приемами налево и направо, и практически каждым попадает в цель, потому что, напоминая, нет никакого риска, если вы знаете, что сделает соперник. Начиная матч с Дайго, я зарекся не нападать в «подходящее время», чтобы меня было сложнее прочесть, но обнаружил, что почти невозможно не атаковать в такие моменты. Все десять лет опыта игры заставляли меня это делать. Как только вы чувствуете, что Дайго копается в ваших мыслях, вам остается какая-то доля секунды, чтобы пересмотреть свое мнение, и именно в этот момент он вас прикончит. Дайго (и Чой) — отличный пример того, что в конкурентных играх существует более принципиальное умение, чем язык данной конкретной игры. Чтобы захватить лидерство в игре, Дайго даже не нужно иметь «способности», он просто остается самим собой и выигрывает.

Раньше я никогда не думал, что игрок может действительно, без преувеличения, оказаться ясновидящим... в сверхъестественном смысле... и если честно... Дайго меня пугает. Кажется, он такой и есть.

— *Ромел «Chaotic Blue» Шахид,*

участник американской национальной сборной по Guilty Gear XX

«...».

— *Дайго*

17: Турниры

Руководство опытного игрока. Турниры

Вы должны участвовать в турнирах. Лучший способ оценить свой прогресс и свою способность выигрывать — выжить в самой жесткой схватке. Победы на неформальных состязаниях крайне редко являются показательными. «Кухонная» игра — это ради удовольствия, а турнир — ради победы в ходе «кровового» боя.

Ваши противники, даже те, с которыми вы играли раньше, на турнирах могут играть на гораздо более высоком уровне, нежели в процессе неформальной игры. Зачастую игроки не раскрывают свои секреты или специальные тактики до серьезного соревнования. Во время состязаний участники стараются быть более осторожными. Кроме того, они пытаются разобраться в тактиках, с которыми не имели дел раньше, просто потому, что им приходится это делать. Во время формального соревнования они борются за свою жизнь, как будто бы в этот момент от этого зависит будущее Земли, то время как во время обычной игры тот же самый игрок может безбоязненно отдать партию, оказавшись в невыгодном положении.

Как видите, игра ради удовольствия и игра ради победы — два совершенно разных понятия. В начале второй части своей книги «Шахматы как забава, шахматы как борьба» Эдуард Ласкер (однофамилец гроссмейстера Эмануэля Ласкера) утверждает:

«На предыдущих страницах мы говорили только о приятной стороне игры в шахматы: так играют любители ради развлечения, такой вид состязаний не подразумевает жесткой борьбы, ситуация всегда под контролем. Для противника исход такой игры не влечет каких-либо серьезных последствий.

Во время турниров игра обретает иную форму: так играют мастера или игроки, которые стремятся стать мастерами. Их репутация, если не вся жизнь, зависит от исхода игры.

Даже в случае победы участники не воспринимают такие партии как развлечение. Это тяжелейшая работа. Мастера играют не на жизнь, а на смерть! Во время состязаний, в случае если победа невозможна, участники избегают соблазна «красивых» комбинаций, за исключением тех случаев, когда

уверены, что такой ход не даст противнику шанса свести игру к ничьей или получить преимущество. В турнирах участвуют не ради изящных комбинаций, здесь важно количество набранных очков — очко за выигранную партию, пол-очка за ничью и ноль за проигрыш».

Что такое турнир?

На одном из игровых турниров я играл гораздо хуже, чем должен был. Первую игру я сыграл с участником, который оказался одним из лучших, если не самым лучшим, игроком в стране, Джоном Чой. (Да, в тот день он победил.) Он утешал меня: «Ничего страшного. Просто турниры для тебя в новинку». Я был не согласен и ответил ему: «Вовсе не поэтому. Просто сегодня я плохо играл». Сейчас я знаю, что Чой был прав.

Для игроков, не знакомых с внутренним механизмом турнира, подобные соревнования могут показаться на первый взгляд непонятными. Помимо правил собственно игры, существуют законы, по которым функционирует сам турнир. Это может быть игра на вылет после первого поражения или после двух поражений, турнир с отборочной серией, каждый может играть с каждым или турнир может проводиться по швейцарской системе. Игроков распределяют по командам на основании результатов прошлых игр. Из-за такого способа распределения более сильные игроки играют первые матчи против слабых. Но зачем? Разве справедливо, чтобы новичок играл против лучших игроков? Так поступают для того, чтобы самые сильные игроки не вылетали из игры в первых же раундах во время турниров, по ходу которых участники должны выбыть после первого или второго поражения. Это пример того, на что не стоит тратить силы во время турнира (но это должно заботить бывалого игрока).

Существует множество турнирных обычаев. Как определить, кто будет первым игроком, а кто вторым [в файтинге]? Как выбрать персонажа; кто будет определять, на чьей стороне ты будешь играть в боевой игре; кто определит цвет шахмат? Человек, не знакомый с правилами проведения турниров, будет чувствовать себя как гость в чужой стране с непонятными традициями. Действительно ли люди, которые говорят с тобой, хотят подружиться? Или они просто пытаются разузнать, опасен ли ты для них и какие тактики используешь? Если вы хорошо знакомы с механизмом турниров, вы с легкостью ответите на этот вопрос и вам не придется тратить силы на параноидальные догадки.

Как проходит турнир? Во время партии вы вступаете в бой с соперником. Это может быть одиночная игра или серия игр. На турнире, в ходе которого проигравший участник выбывает после первого поражения или после двух поражений, единственное, что имеет значение — участник, победивший в серии игр. Если же речь о победе в трёх партиях из пяти — ситуация меняется. Важно ли победить хотя бы в одной из игр? Или важно выиграть в серии игр?

Зачастую один из игроков «вычисляет» другого, и по ходу игры чаша весов все больше и больше склоняется в его сторону. Нужно научиться замечать этот момент, и если вы жертва, вы должны сделать все возможное, чтобы исправить ваше положение. Можно ли в ходе турнира изменить что-либо в перерыве между партиями? В случае файтинга можно поменять персонажа, если вы проиграли (в Америке можно, а в Японии — нет!). В стратегиях в реальном времени можно менять сторону после каждой игры. В Magic: The Gathering игроки не имеют права менять колоды между играми, но оба игрока могут менять некоторые карты из колоды, состоящей из 60 карт, путем обмена карт из колоды замен на 15 дополнительных карт. Для того, чтобы научиться использовать ту или иную стратегию, требуется время. Все эти факторы нужно учитывать во время турниров: если ты отличный игрок, то это не значит, что ты отличишься на турнире.

Единственный способ испытать себя — принять участие в формальном соревновании. Вы не должны отлично играть, это довольно субъективное понятие. Вы должны стать отличным турнирным игроком. Вы должны выигрывать на турнирах.

Подготовка к турнирам

Для того, чтобы подготовиться к турниру, необходимо много работать или не работать вовсе. Когда я учился в университете, то часто говорил, что чем больше готовишься к экзамену, тем хуже результат. Так происходит потому, что начинаешь зубрить за несколько дней до экзамена, в этом случае битва заранее проиграна. Несмотря на все усилия, невозможно тягаться со студентами, которые знают предмет, поскольку занимались весь семестр и овладели материалом.

Игры в этом смысле мало чем отличаются от экзамена. Выученное в последний момент не так эффективно, как то, чему на-

учился и практиковал во время игр на протяжении долгого времени. Если какое-либо действие требует физической сноровки, это действие выполнить гораздо проще, если оно «записано» в вашей мышечной памяти. Если речь идет о тактике, сначала необходимо отточить ее во время игр с разными противниками. Одним словом, если вы готовы постоянно самосовершенствоваться, вы готовы к турниру.

Грядущий турнир — повод подтянуть слабые места и открыть в игре что-то новое. Это могут быть техники, которыми вы недостаточно хорошо владеете и которые стараетесь не использовать. Если вы настроены серьезно, выделите эти техники и запомните их, несмотря на то, что это может показаться скучным занятием отнять много времени. Возможно, в играх вам нравится «необычное». В файтинге вы, например, всегда выбираете плохих персонажей, потому что имеете такую возможность. В стратегии в реальном времени для разнообразия или ради эпатажа играете за «любимую» сторону вместо эффективной, используете эффектные тактики вместо максимально практичных. В играх-стрелялках от первого лица вы используете смешное оружие, которое на самом деле абсолютно бесполезно. Такое варьирование, безусловно, помогает вам лучше разобраться в игре, но на турнире у вас не будет такой возможности; во время состязания за короткое время вы должны показать на что вы способны. В файтинге вы будете играть вашим лучшим персонажем — именно в этом вам нужно добиться совершенства. В стратегии в реальном времени берите вашу лучшую расу, оптимальный билд под неё и отточенные тактики. В шутере от первого лица применяйте лучшее оружие и выбирайте лучшие маршруты на карте. Хорошо иметь несколько разных вариантов, но лучше быть практичными. Во время подготовки к турниру нужно забыть о развлечении и вырабатывать умения, которые приведут вас к победе. В файтинге, возможно, вам нужно усовершенствовать свои навыки в игре с определенным персонажем с 20 до 75 из 100 (в абстрактных единицах), а умения главного персонажа можно повысить с 93 до 93.5. Именно главный персонаж поможет вам победить на турнире, поэтому вы должны овладеть им в совершенстве.

В качестве подготовки к турниру также нужно иметь в виду метагейм. Вы должны быть в курсе преобладающих тенденций: вы должны знать, как играют другие и как они будут играть на турнире. В Warcraft все будут играть Ночными эльфами и рашить?

В Street Fighter все ли будут играть с Чун Ли? В MTG все будут играть бёрн-моноредом? Если вы понятия не имеете, с чем вам придется столкнуться, вы можете просто вылететь с турнира. Даже примерное представление о метагейме поможет вам выбрать то, к чему нужно готовиться. Это необычайно важно, например, в такой игре, как Magic: The Gathering, в которой каждый игрок приносит свои собственные колоды на турнир. Если вы знаете, что кто-либо принесет определенный тип колоды, вы сможете составить колоду, которая вне турнира была бы «плохой», но в этом случае идеальна из соображений «тенденций». Игрок, хорошо знакомый с «закулисьем», регулярно посещающий турниры, имеет преимущество над изолированными игроками.

Мой опыт файтинга показывает, что на более высоких уровнях игры метагейм имеет совсем другое значение. Лучшие игроки вовсе необязательно должны учитывать «современные тенденции» игры, поскольку они с легкостью могут разбить средних игроков. Но они должны иметь в виду «миниметагейм», то есть хитрости и техники двух-трех лучших игроков турнира. Знакомство с противником — также часть подготовки к турниру. Я встречал новых игроков, которые считают, что они играют достаточно хорошо и готовы принять участие в турнире, и чаще всего проигрывают на турнирах, по крайней мере вначале. Для того, чтобы играть хорошо, нужно быть частью метагейма, что довольно сложно. В случае некоторых игр невозможно научиться играть в одиночку, затем прийти на соревнования и победить

18: Исследование игры (и перестаньте играть только на победу)

Любовь к игре: играй не ради победы

Теперь пришло время для точки зрения, которая может показаться противоположной: постоянная «игра на победу» производит обратный эффект. Если вы хотите выигрывать в долгосрочной перспективе, то вам нельзя относиться к каждой отдельной игре, как к финалу соревнований. В противном случае, у вас не будет времени на исследования и разработки, вы никогда не научитесь необычным тонкостям, которые неожиданно всплывают на соревнованиях, и, скорее всего, застрянете, оттачивая условно оптимальную тактику.

Исследования и разработки

Игра на победу и игра для обучения часто идут вразрез друг с другом. Если вы участвуете в текущей игре для максимизации своих шансов на победу, то не станете излишне рисковать или испытывать новые тактики, контрудары, приемы, схемы, что угодно. Прямолинейная игра — это лучший способ, чтобы выиграть в текущем поединке, но за счет ценной информации, которая может пригодиться позже и ценной практики, расширяющей ваш узкий арсенал приемов и тактик.

Вот простой пример из Street Fighter. Скажем, мне точно известно, что через долю секунды мой соперник сделает определенный суперприем. Чтобы победить в текущем поединке, разумнее всего просто поставить блок, но так я научусь немногому. В любом случае, насколько неуязвим этот суперприем? Смогу ли я сделать удар на опережение, чтобы перебить его? Или я смогу дожждаться начала «супервспышки» (говорящей о начале суперприема), и затем, на 1 фрейм позже (1/60 доля секунды), выполнить неуязвимый удар дракона? Может быть, моя неуязвимость продлится дольше, чем у соперника, и я выведу его из строя. Может быть, он победит во всех случаях. Полезно иметь такую ин-

формацию, когда у вас энергия на нуле, а противник заставляет заблокировать суперприем и погибнуть. Такая ситуация произойдет во время соревнований, поэтому лучше вам знать, какие имеются возможности.

Очень часто во время «обычной игры» я отказываюсь от безопасного варианта, чтобы попробовать возможные контрудары на определенные приемы. Даже если я проигрываю, когда оказывается, что возможный контрудар не помог, полученные знания того стоят, так как я никогда совершу вновь эту конкретную ошибку (надеюсь на это!). Если вы действительно хотите играть на победу, то должны знать обо всех имеющихся в каждый момент вариантах, а это невозможно без массы неудачных экспериментов.

Конечно, в известной степени эта концепция распространяется почти на любую игру. «Смогут на самом деле шесть моих Корсаров победить его двенадцать Муталисков в StarCraft?» Или «Я знаю, что у меня есть зенитная пушка (flak cannon) но будет ли прием с шокowym ружьем (shock rifle combo) таким же эффективным, если стрелять из-за угла в Unreal Tournament?» Вы никогда не узнаете, пока не попробуете.

Доводить до совершенства условно оптимальную тактику

В первое время после выхода игры участники еще не знают, какие стратегии и тактики действительно лучше остальных, хотя многие будут утверждать, что им уже все известно. Такие игроки могут очень хорошо владеть более удачной тактикой по сравнению с другими игроками своего времени, но игра эволюционирует. Обнаруживаются новые факты, из-за которых старая тактика изживает себя. Как правило, находятся радикально противоположные и более удачные тактики, которые посрамляют старые. Иногда выявляются новые контрудары, которые могут полностью победить старые «лучшие» тактики. В файтинговой игре также имеется понятие поиска лучших персонажей. Может пройти несколько месяцев (или лет!), прежде чем игроки поймут, что персонаж X, которого все считали слабаком, на самом деле может так извратить дефект или способность персонажа Y, что становится почти непобедимым.

Но как все это связано с игрой на победу? Закоренелый игрок, «играющий на победу», выберет себе единственного персонажа, собственный набор мощных тактических приемов, и со време-

нем отточит их до совершенства. Для выполнения этих приемов он изучит все трюки, на которые способен данный персонаж. Например, в файтинге Marvel vs. Capcom 1 он может выбрать Мегамена, и научиться «ловушке с каменным мячом» (rock ball trap). Это набор атак, когда Мегамен создает футбольный мяч («каменный мяч» в Японии), пинает его по диагонали через экран, затем выпускает один синий снаряд в воздух, и один по земле. В общей сложности, выпущено три снаряда, контролирующее игровое поле. Пока соперник с ними борется, у Мегамена появляется время, чтобы создать следующий мяч и повторить последовательность.

Серьезный игроку, выбравшему Мегамена, предстоит освоить варианты ловушки с мячом, необходимые против Чун Ли, разные варианты против Венома, и так далее. Остальные игроки будут искать средства, чтобы свести к нулю эффективность всей этой ловушки, затем игрок, выбравший Мегамена, найдет контрприемы, которые позволят ему продолжать ею пользоваться. Это будет напоминать «игру на победу», но, в конце концов, этот игрок отвоюет слишком мало. Он в совершенстве освоит недостаточно оптимальную тактику, и результат будет неплохой, но даже на одну десятую не так хорош, как другие приемы, которые будут под силу остальным персонажам.

Игра рисуется мне топологическим ландшафтом с множеством холмов и горных пиков, представляющим различные тактики и стратегии персонажей. Чем выше гора, тем эффективнее данная стратегия. Со временем игроки исследуют этот пейзаж, обнаруживают все новые и новые возвышенности, и взбираются все выше по уже известным холмам и горам. Игроки физически не могут увеличить высоту этих вершин, они только изучают, что там находится, пусть эта разница довольно умозрительна. Проблема заключается в том, что когда вы подходите к подножию новой горы (например, это ловушка с каменным мячом), очень сложно понять, что ее вершина не очень высокая. Подъем на нее может оказаться действительно сложным (нужно изучить множество тонкостей, чтобы выполнить ловушку), но в результате эффективность данной тактики оказывается низкой по сравнению с громадными вершинами неподалеку. Вы достигли локального максимума, и вам лучше отправиться исследовать новые вершины.

Иными словами, игра на победу подразумевает процесс поиска. Она влечет за собой испытание нескольких различных под-

ходов к игре, чтобы вы увидели, какие у вас получаются лучше всего, какие лучше удаются другим игрокам, и какие, в конце концов, вам покажутся самыми эффективными. Если вы оттачиваете ловушку с мячом (ваш лучший шанс на победу в данный момент), то должны понимать, что «игра на победу» в действительности может потребовать выбора нового, совершенно вам неизвестного персонажа — и в конечном итоге вы с ним будете играть в десять раз лучше, чем только могли мечтать, играя Мегаменом.

То, о чем мы ведем речь, никогда не будет найдено посредством поиска, и однако только ищущий находит это
— суфийское изречение

Приобретение тайных знаний

Во время матчей на соревнованиях часто возникают критические моменты для принятия решений, когда вы оказываетесь в очень непривычной игровой ситуации. Во время соревнований получают возможность сразиться лучшие игроки, это часто сопровождается противоречиями в стилях игры. У каждого есть свои собственные трюки, и каждый обязательно должен найти, чем ответить на уловки соперника. Такая игра уже не понарошку, она идет «по-настоящему». Она имеет значение. Оказавшись в такой стрессовой ситуации, игроки, которым приходится сталкиваться со сложными моментами, придумывают изобретательные и необычные решения.

Когда возникнут такие необычные ситуации, будут ли они вам знакомы? Знаете ли вы, какие возможности и риски с ними сопряжены? Знакомство с «тайным знанием» или с необычными взаимодействиями в игре часто означает разницу между победой и поражением.

А как вы получите эти тайные знания? Возможно, вы готовитесь к соревнованию, и тренируетесь, играя на победу. Чем вы будете заниматься? Вы будете отрабатывать те приемы, которые, как вам кажется, больше всего понадобятся во время матча. Вы будете тренироваться отвечать на те приемы, с которыми, по вашему мнению, столкнетесь. Собственно, вы все сделаете «по всем правилам». Сознательная подготовка к соревнованию по большей части сильно отличается от исследования «нестандартных ситуаций». Во время тренировок вступите ли вы в бой с персонажем, который кажется вам слабым? Будете ли

вы играть персонажами, которых не собираетесь использовать по время турнира? Скорее всего, нет. Но что произойдет, когда откуда ни возьмись появится таинственный игрок именно с этим «слабым» персонажем, и покажет всем, насколько на самом деле этот персонаж эффективен? Тот запасной персонаж, которого вы не принимали всерьез, может оказаться именно тем, что вам нужно. Жаль, что вы этим не интересовались, а «играли на победу».

Кармическая справедливость всего сказанного заключается в том, что любовь к игре действительно что-то значит. Те, кто любит игру, играют в нее ради самого процесса игры. Они дурачатся. Они выбирают странных персонажей, пробуют необычные тактики, сражаются с такими же соперниками, и получают тайное знание. Те, кто играет только ради победы, не будут себя всем этим утруждать. Каждая минута, которую они проводят в игре, направлена на восхождение к существующим вершинам, на достижение собственных локальных максимумов. Возможно, им даже не настолько нравится игра, чтобы возиться с чем-то кроме самого распространенного персонажа и самой общепринятой тактики для него.

Я очень много тренировался для участия в турнире по Super Turbo Street Fighter, который проходил с 9 по 11 августа в 2001 году. Перед турниром я решил играть одним Далсимом, и много тренировался с ним против всех, кого мог. Так получилось, что игра мне правда нравилась, и я иногда возился со своими «персонажами для удовольствия» Хондой и Рю, а изредка с моим «постоянным» персонажем: Бизоном. И все же, основное внимание я уделял Далсиму.

Когда начались настоящие соревнования, я и не догадывался, к чему это все приведет. Мой Далсим хорошо себя проявил, и настало время сразиться с известным японским игроком, который играл за Ти Хока. Ти Хок известен как ужасно слабый персонаж, особенно против Далсима, но это был яркий пример игрока, который мог творить чудеса со «слабым» персонажем. После первой игры Далсима полностью разгромили, и мне нужно было менять планы действий. Я вычислил, что Хонда, мой персонаж для «случайной игры», отлично справится, поэтому смог сидеть сложа руки всю игру и обезопасить себя от Ти Хонка. Даже если он подбирался ближе, я мог сделать удар головой (head butt), отбросить его назад, и снова сидеть сложа руки. Как бы то ни было, мое выступление — демонстрация настоящего упрям-

ства и монотонности в турнирной игре — принесло свои плоды. Я победил японского игрока во встрече совершенно нелепых персонажей, никому и в голову бы не пришло, что такая может произойти на соревнованиях. Затем я проиграл в следующей встрече нелепых персонажей другому японскому игроку, но это уже другая история.

Неожиданная мораль из всего этого заключается в том, что игра на победу часто приводит к обратным результатам. Те, кто любит игру и играет ради нее самой, обнаруживают нестандартные детали, которые могут оказаться полезны во время турниров. Эти тонкости могут никогда не пригодиться, но того, кто «играет, чтобы играть», это не волнует. Он все делает ради удовольствия, и счастлив накапливать любые знания, какие возможно. Игрок, «играющий на победу», может замкнуться на шлифовке определенных тактик/стратегий/персонажей, которые в конечном счете окажутся устаревшими, как бы сейчас в это ни было сложно поверить. Между тем, игрок, который может отступить и немного подурчиться, либо найдет новые вершины для покорения, либо, по крайней мере, попробует свои силы в восхождении на другие известные пики. И когда его вершина окажется в десять раз выше твоей, ты останешься в дураках.

Мой собственный совет

В 2003 году я начал понимать, что в Super Turbo Street Fighter существуют более высокие вершины, чем персонажи, которых я использовал. Учитывая мои личные способности и недостатки, а также описания характеристик персонажей, которым я обычно проигрывал в соревнованиях, в качестве нового персонажа я решил выбрать Вегу (испанский боец с когтями из металла). В течение нескольких турниров я играл за Вегу, и если проигрывал, то возвращался к моему старому резервному персонажу, к Бизону. Такой подход к игре Вегой однажды принес плоды в 9-м чемпионате Восточного побережья, проходившем в 2004 году. Кроме одного единственного матча, когда я играл за Бизона, я использовал Вегу весь турнир, и занял 1-е место, с рекордным счетом 8–0 по финальным раундам.

Примечание из Японии

Через несколько месяцев после написания предыдущей главы, в марте 2003 года, я отправился в Японию в составе американской сборной, представлявшей США в соревнованиях по Super Turbo Street Fighter. Кроме того, там я немного поиграл в Capcom vs. SNK 2. Интересный факт, касающийся японских игроков, состоит в том, что они постоянно играют всего одним персонажем (или одной командой из персонажей в CvS2), так как формат их соревнований обязывает сохранять один и тот же персонаж в течение турнира. В Соединенных Штатах мы можем менять персонажей между играми, что дает стимул изучить, как минимум, от двух до четырех разных персонажей.

Японские игроки абсолютно убедили меня в том, что придерживаясь одного персонажа и изучив о нем все, можно выигрывать в заведомо проигрышных матчах. В обеих играх Street Fighter, в которых я участвовал, я видел японских игроков, которые целиком посвятили себя якобы слабым персонажам, и показали, что эти топологические вершины на километры выше моих представлений о них. Можно подумать, что они опровергли мои соображения об изучении многих вершин в надежде найти самую высокую, однако при этом победитель соревнований по CvS2 использовал все те же нечестные, избитые персонажи и тактики, которые всем известны (для тех, кому интересно — А-Грув, отмена прокатывания (roll-canceling) у Бланки, Сакуры, Бизона). Этот же игрок, Токидо, победил в дисциплине по CvS2 в турнире 2001 года, о который я уже упоминал, и поэтому, пожалуй, подтверждает мою точку зрения в конечном итоге. Он определил, какую вершину игры многие игроки считают самой высокой, и овладел ею в совершенстве. К сожалению, он невероятно скучный игрок, но при этом он скучный игрок, победивший в американском и японском национальных турнирах!

19: Что нужно, чтобы стать лучшим

Из-за чего игрок становится лучшим?

Я годами размышлял, благодаря каким качествам игрок становится лучшим. Существует ли единый типаж непобедимого игрока? Или к победе есть несколько путей? Все ли конкурентные игры требуют по сути одинаковых качеств, или они широко варьируются в зависимости от игры? Это серьезный предмет обсуждения, выходящий за пределы данной книги, но мне бы хотелось его затронуть.

В книге «Построенные навечно» задается аналогичный вопрос — из-за каких качеств компания становится лучшей в своей отрасли. Если бы в этой книге просто сравнивались все ведущие компании, то обнаружили бы такие сходства, как «в каждой есть сотрудники и здания». Чтобы вместо качеств не находить «здания», в этой книге сравнивались лучшие компании в целом ряде отраслей с компаниями на втором месте в этих же отраслях. Компании на первом и втором месте имеют много общих черт, но вопрос в том, существует ли набор качеств, относящийся к первой компании, которого нет у второй. Так что я попытался определить, что отличает лучшего игрока от группы ближайших конкурентов, входящих в десятку сильнейших.

Во-первых, я определил перечень факторов, которые мне казались наиболее важными, затем рассмотрел лучших игроков из различных жанров игр, чтобы понять, какие факторы действительно выводят золотых призеров из группы сильнейших. Все это чрезвычайно бессистемно и антинаучно, имеет уклон к известным мне играм, поэтому за достоверность не ручаюсь, но мне хочется верить, что какие-то истины я понял.

Вот первоначальный список качеств, которые, по моему мнению, могут превратить игрока в золотого призера:

- Хорошее знание турнирных соревнований
- Глубокие познания в текущей игре
- Любовь к игре
- Психологическая стойкость
- Правильное отношение к победе, проигрышу, совершенствованию

- Техническое мастерство (как правило, ловкость)
- Способности к адаптации
- Знания или способности к другим играм данного направления
- Йоми
- Умение оценивать

Хорошее знание турнирных соревнований и глубокие познания в текущей игре

Если вы далеки от конкурентных игр, но хотите в них участвовать, то важно стремиться к каждому из этих качеств без исключения. Но опять-таки, некоторые из них на самом деле не отличают хороших игроков от великих. Например, «хорошее знание турнирных соревнований» является тем качеством, которым владеют почти все опытные игроки, в качестве предварительного условия для попадания хотя бы в десятку сильнейших. И «глубокие познания в текущей игре» — это, безусловно, качество, отделяющее опытных игроков от средних, но ни в одной игре лучшим игроком не становился тот, чьи знания были глубже.

Любовь к игре

«Любовь к игре» — это, скорее, призвание. Самые лучшие игроки, скорее всего, по-настоящему любят играть, в сравнении с остальной десяткой сильнейших, которые просто «бросают в бой» собственные трюки. Возможно, любовь к игре позволяет лучшему игроку удерживать первенство гораздо дольше, чем у него бы получилось в противном случае, но есть множество ужасных игроков, которые также любят игру, поэтому хоть это и важное качество, вряд ли оно является весомой отличительной чертой.

Психологическая стойкость

«Психологическая стойкость» казалась более перспективной. Практически по определению, у «игрока номер один» должен быть непочатый край концентрации и силы воли, которые продержат его на должном уровне в течение долгих часов соревнования. Я хотел бы подчеркнуть, насколько проще об этом говорить, чем сделать на самом деле. Если кто-то и соответству-

ет определению «психологически стойкого», то, думаю, можно назвать меня самого. Хотя у меня часто мелькает мысль где-то на подсознании, насколько легче было бы проиграть следующий раунд, и на этом закончить, вместо того, чтобы сражаться с последующей цепочкой первоклассных игроков. Задумываться о таких вещах всегда опасно, и, возможно, недостаток психической стойкости удерживает некоторых игроков из десятки от того, чтобы стать первым номером, однако по-прежнему остаются еще более важные действующие факторы.

Правильное отношение к победе, проигрышу, совершенствованию

Это был неоднозначный пункт. На первый взгляд, многие из лучших игроков отличаются исключительно резким отношением. Они не хотят признавать хоть какие-то заслуги соперников или оказывать уважение, и, как правило, отличаются завышенной самооценкой. Но они не всегда вели себя таким образом. Они обычно гораздо лучше вели себя во время восхождения к вершине, чем когда уже оказались на ней. Судя по всему, власть развращает. Тем, кто всегда был резок, трудно пробиться на самый верх, так что на самом деле это отличительная черта, хотя на первый взгляд, враждебное отношение может встретиться среди игроков любого уровня. Конечно, вы также встречали неважных игроков с прекрасным отношением к окружающим.

Техническое мастерство

Мне казалось, что теоретически «техническое мастерство» может быть одним из определяющих качеств лучшего игрока в «сложившейся» игре (которая просуществовала достаточно долго, чтобы в ней редко появлялись новые открытия об игровом процессе). На самом деле, это не является правдой. Безусловно, больше навыков в выполнении сложных техник никогда никому не повредит, и в играх, которые требуют сноровки, у лучших игроков ее, как правило, в избытке. Но по-настоящему хорошие игроки — это не те, у кого исключительная ловкость и техника, так как существуют более важные действующие факторы.

Адаптация (в отличие от планирования)

«Способность к адаптации» — это провокационное выражение. Для начала давайте посмотрим на его противоположность: способность к планированию. Некоторые игроки очень заинтересованы в понимании точного «устройства» игры. Они имеют глубокие знания о правилах игры, следствиях из этих правил, и об оптимальных ситуациях, которые им бы хотелось создать. У них есть план. Они будут знать, что в определенной ситуации у соперника есть, допустим, пять допустимых ответных реакций. Им будет известен оптимальный контрудар, который минимизирует общий риск и максимизирует общую выгоду. Возможно, оптимальный контрудар приведет «уравновешиванию» реакции 1 и 2, небольшому преимуществу по сравнению с 3 и 4, и большому преимуществу по сравнению с реакцией 5. Любитель планов знает все входы и выходы из этой ситуации, как в нее направить игру, и «решение» для нее. Однажды я слышал, как игрок утверждал, что может обыграть кого угодно в матче определенных персонажей конкретной файтинговой игры. Когда его спросили, почему он так уверен в себе, он ответил: «потому что я знаю алгоритм». «Знание алгоритма» — это то, чем я прославился и за что меня дразнили многие годы. Идеальный девиз для того, кто любит планировать.

Но, что несколько меня удивило, это качество редко встретишь у самых лучших игроков. Мне казалось, что те игроки, которые обладают глубоким пониманием устройства игры и знают оптимальную реакцию на все игры с догадками, как правило, выходят на первое место. Возможно, тип людей, любящих планировать, встречается так редко, что он просто занимает пропорционально маленькое количество среди первых мест в различных играх. Или, возможно, данный подход уступает способности к адаптации. Очень многие игроки, которых я опрашивал, включили способность к адаптации в список трех наиболее важных черт золотого призера, а я даже не перечислял ее среди вариантов для выбора, чтобы подчеркнуть их мнение. Некоторые даже используют ее в качестве основного показателя, определяющего, насколько хорош другой игрок: может ли он быстро адаптироваться к новым ситуациям? Да, и если способного к адаптации игрока поместить в описанную выше ситуацию (с 5 возможными реакциями соперника), то как бы он действовал?

Ему может даже не понадобится знание всей ситуации в целом. Все, что он знает — что от вас последует ответная реакция 5, и он на нее не клюнет.

Вот забавная история о способности к адаптации. Турнир «ВЗ» был судьбоносным событием в истории файтингов. Он начал первую встречу между практически непобедимыми игроками Джоном Чоем и Алексом Валле в игре Street Fighter Alpha 2. Каждый с легкостью одолел остальных участников состязания, и, наконец, они встретились друг с другом в финале. В этот момент Алекс Валле бросил в бой новую, никому до этого неизвестную технику, которую он приберег к этому случаю. Следует отметить, что подход «приберегу лучшее на потом» выходит вам боком 99 раз из 100, но это одна из тех легендарных историй, которые настолько невообразимы, что почти не похожи на правду. Техника Валле, которую неопытный наблюдатель вероятно даже не заметил бы, сработала и стала единственной самой мощной техникой в игре, она изменила способ ведения игры, и была сразу же названа «Valle CC» в честь самого игрока. Дело в том, что это был не обычный трюк, но самая мощная, качественно новая тактика, с которой только сталкивались в игре.

Как же Чой справился с незнакомой стихией? Многие игроки проиграли бы весь сет, даже не осознавая действий Валле. Чой, возможно, не полностью осознавал, что происходит, но он понял, что правила внезапно очень изменились. Он в итоге проиграл этот матч, но на этом все закончить было бы несправедливо. Он изменил стиль игры, все реже и реже попадался на новую уловку, ему даже удалось применить ее в ответ по отношению к Валле. Валле доминировал несколько раундов, но его хватка слабела все больше и больше, по мере продолжения игры. Зрители были необычайно взволнованны, так как была вероятность, что Чой даже удержится против такого преимущества соперника, тем более силы постепенно смещались в его пользу. Матч длился максимальное положенное время: до последней единицы здоровья у обоих игроков в 3-м и финальном раунде, состоящих из 14 боев и финального боя. На самом последнем рубеже Чой проиграл. Тем не менее, даже сегодня на этот матч ссылаются как на самый удивительный пример адаптации в файтинговых играх. В этом матче Чою было бы мало пользы от планирования, при этом практически все считают способность к адаптации редкой отличительной чертой игроков наиболее высокого класса. И пусть эта история не создаст вам неверное представ-

ление и о Валле. Валле вполне заслуживает своего статуса лучшего игрока, и хотя он, может, не так силен в планировании, он многократно доказывал свое абсолютное лидерство в области адаптации.

Знания или способности к другим играм данного направления

«Знания или способности к другим играм данного направления» — это несколько неожиданная черта для лучшего игрока. В конце концов, если игрок действительно так хорош, что захватил лидерство среди одержимых и кровожадных конкурентов, откуда у него время или энергия, чтобы играть во что-то еще на высоком уровне, даже в похожие игры? Хотя не все лидирующие игроки демонстрируют это качество, оно есть у удивительно большого количества. Тем не менее, я считаю, что это скорее следствие, а не причина их превосходства. Это доказывает, что в конкурентных играх существует главная идея, которая кроется за деталями конкретной игры. Лучшие игроки хорошо чувствуют эту идею и реализуют ее в любой игре, в которой участвуют. Кроме того, лучшие игроки как правило оказываются более способными к адаптации, чем к планированию, поэтому им не нужно глубокое понимание устройства игры, чтобы добиться в ней успеха. Они могут часто случайно наткнуться на похожую игру, освоить минимальные азы, и быстро приспособиться отклоняться от смертельных трюков, на которые полагаются более информированные соперники.

Йоми

«Йоми» и способность к адаптации часто следуют рука об руку. Игрок, который любит планировать, может обладать хорошими навыками йоми: он знает конкретную ситуацию настолько хорошо, что ему известны все допустимые реакции и их последствия, поэтому он может сделать точную, обоснованную догадку о ваших действиях. Но игроки, способные адаптироваться, скорее всего, изначально будут сразу «знать, что вы будете делать». Мне тяжело рассуждать о йоми в таких ненаучных терминах, но оно, по-видимому, является таинственной функцией правого полушария мозга, которую по своей природе сложно объяснить. Хотя одно можно сказать наверняка: способности к йоми у веду-

щих игроков очевидны. Вероятно, чтобы в это поверить, надо это увидеть, но поверьте мне: я видел это много, много раз. Некоторые игроки просто «правильно догадываются» почти каждый раз. Раньше я считал, что йоми является единственным важным фактором, отличающим лучшего игрока от остальной десятки сильнейших. Причина в том, что это единственная совершенно отчетливая черта, которая есть у лучшего игрока, и отсутствует у его ближайших конкурентов. И я никогда не встречал игрока, который бы постоянно занимал 8-е место, а люди бы сплетничали о его йоми-способностях и опасались бы их. Такая честь целиком принадлежит лучшим, и только лучшим игрокам.

Некоторые игры разработаны таким образом, чтобы активнее поощрять навыки в йоми, в отличие от других игр. Вполне возможно, к таким играм относится покер. Но в сфере файтинговых игр существует одна игра, которая требует, или, по крайней мере, поощряет навыки йоми в десять раз активнее, чем любой другой файтинг: Virtua Fighter. У этой игры чрезвычайно сложная, детализированная структура по типу «камень-ножницы-бумага» (с неравным выигрышем). Высокая скорость, с которой нужно принимать эти решения, делает способность к йоми еще более важной, чем в других случаях, потому что вся игра будет пролетать мимо слишком быстро, чтобы хотя бы успеть осуществить свою догадку, даже если нет удачных предположений о действиях соперника.

Virtua Fighter погружает игрока в молниеносную последовательность игр с догадками. Количество взаимодействий в секунду — то есть, количество игр с догадками — настолько высоко, что мастера йоми ярко выделяются среди остальных. Для тех, кто любит планировать, в игре в той же мере представлено большое количество схем для изучения, но я думаю, ни один участник Virtua Fighter не возразит, что йоми является ключевой способностью непобедимого игрока в этой игре. Может быть, Virtua Fighter просто демонстрирует, у каких игроков всегда были лучшие способности в йоми? Или в ней у всех игроков способности к йоми развиваются сильнее, чем в других играх? Я не уверен в ответе, но, возможно, оба предположения являются правдой.

Рассмотрим японскую игру «большой палец». Игра начинается с того, что все игроки вытягивают вперед оба кулака. Один игрок начинает игру, выкрикивая «1,2» (чтобы остальные игроки приготовились), и затем называет другое число, являющее-

ся его догадкой. Сразу после того, как он выкрикнул «2», каждый игрок оставляет либо один большой палец, либо два, либо ни одного. Ведущий пытается догадаться, каким окажется общее количество пальцев (включая его собственные). Если он ошибается, право сделать ход переходит к следующему игроку. Если он угадывает, то убирает одну руку из игры, и делает еще один ход. Побеждает игрок, первым убравший обе руки из игры. Существует специальное правило-исключение: если ведущий предположил «0 пальцев» и оказался прав, то мгновенно выигрывает.

Японская игра «большой палец» — это йоми в чистом виде. Я не вижу никакого логического объяснения, почему один игрок может играть в нее лучше, чем другой. И все же на встречах файтинговых сообществ в этой игре всегда побеждают игроки в Virtua Fighter. Йоми — это необъяснимая, невидимая сила, но она вполне реальна, и самые лучшие игроки ею обладают.

Умение оценивать

«Оценка» или «установка стоимости» — это способность определить относительную ценность различных средств, приемов, тактик или стратегий игры. Она может оказаться самым важным навыком в конкурентных играх. Если йоми — это способность понять соперника, то оценка — это понимание самой игры.

В каком-то смысле, на эту способность направлены, по сути, все конкурентные игры. Игры предполагают принятие решений, и это, конечно, ориентирует их на понимание относительной ценности рассматриваемых деталей и ситуации. Некоторые утверждают, что «умение оценивать» — слишком очевидное и базовое качество, чтобы возносить его на такой высокий пьедестал. Но когда я изучал всех лучших игроков известных мне игр, эта способность связала все в единое целое.

Лучшие игроки обычно делают несколько странные вещи, непонятные большинству. Я представляю себе график нормального распределения «оценок», имеющихся у игроков в отношении игры. Имеется в виду, что существует большое количество игроков посередине этой кривой, которые разделяют общие убеждения о том, что является хорошим и эффективным, а что нет. Они представляют «житейскую мудрость» в игре. Но у самого края кривой распределения есть несколько игроков, у которых другие взгляды на то, что является правильным. В их понимании,

некоторые широко известные тактики ничего не стоят, потому что не срабатывают на высококлассных игроках. Большинству какие-то приемы или тактики кажутся бесполезными, но первоклассный игрок использует их в весьма специфическом или переработанном виде, что делает их крайне эффективными. В основном, так как такие игроки находятся на более высоком уровне понимания игры — либо с помощью детального логического анализа, либо из-за безотчетной интуиции — они смотрят на игру другими глазами и видят относительные ценности по-другому. Иногда житейская мудрость об игре оказывается ошибочной, и только лучшие игроки способны разрушить шаблоны и не увязнуть в неправильном общем мнении о том, как нужно играть. Такие первоклассные игроки очень часто не способны полностью, логически, и пошагово объяснить, почему они оценивают одну вещь гораздо выше другой. Мне кажется, мыслительный процесс при таком подходе к оценке, и процесс детального объяснения этого подхода другим — совершенно разные вещи. Лучше смотреть, как поступают мастера, чем спрашивать их, почему они так поступили.

Момент, когда все это стало мне кристально ясно, наступил, когда я размышлял о выборе новой игры. Я был знаком с человеком, который довольно много знал об этой игре, и имел к ней, как минимум, неплохие способности. Было бы естественно, спроси я его совета о том, как научиться игре. И все же, я медлил и не спрашивал. Сначала мне казалось, что это был какой-то мой собственный недостаток, может быть, иррациональный страх уступить ему, из-за которого я уклонялся от расспросов. Но затем мне в голову пришла настоящая причина: я не доверял его навыкам оценки. Дело было не в том, что мне было что-то известно об игре, что бы противоречило его мнению (я почти ничего не знал), но мне был известен его тип личности, его стиль и выступления в других играх. У него всегда имелся четкий, хорошо сформулированный аргумент, почему конкретная тактика или персонаж или что-то еще является хорошим, и почему остальное является плохим. Обычно во время споров его взгляды было трудно опровергнуть, так как за ними стояли факты и рассуждения. И все же, они довольно часто оказывались неверными, как только во время турнирной игры становится понятно, какие персонажи и тактики действительно лучшие.

И тогда я понял, что все лучшие игроки демонстрируют необыкновенно хорошие навыки оценки в том или ином виде.

В файтингах они часто склоняются к игре персонажами, которые не кажутся другим сильными, или персонажами, которыми больше никто не умеет хорошо играть. Такие игроки в своих действиях немного отклоняются от общепринятых истин, потому что только им изначально известно, как поступать действительно правильно. Многие из них не были «первопроходцами», ведь они не самостоятельно обнаружили эти необычные приемы, но все они способны распознать хорошую вещь, если увидят ее — намного быстрее, чем их конкуренты.

Причина, по которой я ставлю умение оценивать даже выше йоми в личном перечне качеств золотых призеров, заключается в том, что в большинстве игр не так уж много возможностей для йоми, но практически все, что вы делаете на протяжении игры, является своеобразным показателем ваших навыков оценки.

Я должен сделать еще одно разграничение умения оценивать, разбив его на две категории, так как оно распространяется и на игроков, которые любят планировать, и на тех, кто способен к адаптации. Возьмем пример из шахмат. «Житейская мудрость» игры измеряет ценность фигуры в соответствии со следующей шкалой: пешка — 1 очко, конь и слон — 3 очка, ладья — 5, ферзь — 9, и у короля — бесконечные очки. Но насколько это правильно? Может быть, в конечном счете окажется, что слон на самом деле более ценен, чем конь. Или что еще важнее — сколько в действительности стоят пешки? Одним из величайших достижений в теории шахмат стало осознание того, что в действительности пешки занимают в шахматах центральное место. Открытая пешечная структура по сравнению с закрытой приводит к совершенно другому типу игры.

Пешки — душа шахмат.

Филидор,

*композитор и неофициальный чемпион мира
по шахматам 1750 года.*

Поэтому данный тип оценки образуется из глубокого понимания устройства игры и осознания, какие силы являются более важными для определения исхода игры. Часто игрок, предпочитающий планировать, оперирует этими понятиями.

Другой тип оценки носит намного более своеобразный характер. Такой игрок, вместо размышлений о том, какие общие принципы являются более правильными, искусно определяет

относительную ценность приемов для конкретной игровой ситуации. Да, слон, как правило, ценится так же, как конь, но в данной конкретной ситуации на доске, слон, возможно, окажется важнее всего, а конь бесполезен. Игрок, опытный в данном типе оценки, не обязательно имеет полное представление о внутреннем устройстве игры или теоретических стратегиях, но он знает точно, что хорошо, а что нет, прямо здесь и сейчас, учитывая конкретную сложную позицию.

Если игра Virtua Fighter необыкновенно хороша для проверки навыков йоми, так Magic: The Gathering — это необычайно хорошая проверка навыков оценки. Это карточная игра с тысячами и тысячами карт, где игрок собрать колоду лишь из 60 карт (или 40, в зависимости от формата соревнований). Есть плохие карты, которые считаются хорошими. Есть хорошие карты, которые считаются плохими. Есть карты, которые всегда лучше остальных карт в большинстве положений, но намного хуже при очень специфических ситуациях. Есть карты, которые невероятно хороши, но вокруг них не выстроишь ни одной удачной колоды. Есть очень плохие карты, которые входят в самые лучшие колоды, потому что подобные колоды оказываются целиком доминирующими и отчаянно нуждаются в определенной способности, пусть даже лучший имеющийся источник такой способности при других обстоятельствах оказывается ужасной картой.

Возможно, самый сложный урок, который каждый игрок в Magic усваивает вновь и вновь, заключается в том, что бывают отличные карты, из которых можно собрать отличную колоду, но которая, в конечном итоге, не победит, потому что где-то существует еще более удачная колода. Легко войти в азарт, когда вы видите замечательно собранную колоду, но «замечательная колода» существует не в вакууме. Очень часто находится некая абсолютно отличающаяся колода, с которой совершают абсолютно другие действия, и в конце концов она оказывается сильнее вашей колоды. Это не значит, что ваша колода плоха сама по себе, но если не сыграть колодой, которая еще лучше, можно слишком дорого заплатиться. Вся игра посвящена относительной стоимости колод, а не абсолютным показателям. Даже когда вы усвоите этот урок, и подыщите настоящую «лучшую колоду» из имеющегося набора карт, вы все еще можете оказаться в дураках, играя с нею. Вы также должны учитывать «метагейм», то есть информацию о выборе колод, сделанного всеми вашими соперниками в данном турнире. Возможно, всем известно об этой

«лучшей варианте» и каждый решит сыграть такой колодой, которая ни на что больше не способна, кроме как победить «лучшую». Иногда «лучшая колода» все еще может выиграть, даже став объектом резкой вражды, так что все опять связано с определением относительной ценности деталей.

В так называемом «лимитированном» формате игры Magic (с использованием запечатанных наборов карт и жеребьевки) требуется, чтобы вы сразу определили относительную ценность карт, которые выберете для собственной колоды. В лимитированном формате сложнее полагаться на житейскую мудрость о том, какая колода считается хорошей, так что некоторые игроки даже выше ценят такой формат, потому что в нем способности к оценке проверяются активнее.

Игра Magic — это интересный пример, ведь некоторые игроки утверждают, что она слишком бессистемна, однако одни и те же немногие участники умеют постоянно побеждать на турнирах. В настоящее время лучшим игроком в мире является немецкий игрок Кай Бадде, и я считаю, основная причина его успеха заключается в том, что его способности к оценке гораздо лучше, чем у кого бы то ни было, особенно по сравнению с игроками со вторым типом оценки — последовательным типом. Всем известно, что Гончая (Wild Mongrel) является отличной картой, а Мерфолк-грабитель (Merfolk Looter) — хорошей картой. Какая из них в большинстве случаев является более ценной? О таких вещах бесконечно спорят на форумах и в чатах, посвященных игре. Однако более важно, какая же из них окажется более ценной в конкретной игровой ситуации? Когда вы примете в расчет количество единиц жизни у каждого игрока, оставшееся время, количество карт в руках всех игроков, качество этих карт (некоторые могут быть бесполезными, «мертвыми» картами), другие карты, которые уже в игре, и т.д., то обнаружите, что это зависит от конкретной ситуации. Итак, кто знает, насколько хороша идея сделать ход, уничтожающий вашу Гончую и Мерфолка-грабителя соперника, учитывая конкретную, весьма непростую игровую ситуацию? Я скажу, кто об этом знает. Кай Бадде.

20: Играй как отец

Руководство первоклассного игрока. Теперь вы играете как отец

Если в понравившейся игре вы по праву занимаете первое место, или вы один из лучших игроков, то вам больше не нужны мои советы. Более того, я призываю вас поделиться со мной своими. Но я могу сделать несколько предупреждений по спорным вопросам, с которыми вам предстоит столкнуться. Вы должны:

1. Признавать, что у вас есть сила, даже если в этом мире она распространяется на небольшую группу людей, участвующих в вашей игре.
2. Понимать, что ваша сила недолговечна. Существует множество сил, стремящихся лишить вас власти, и можно выбрать либо бороться с ними, либо сдаться.
3. Решите, как поступать со своей силой, пока она у вас. Что хорошего или плохого вы можете сделать? Прежде всего, кто определяет, что хорошо, а что плохо? Какие обязательства, если потребуется, должны быть у вас перед остальными игроками и участниками сообщества?

Ты прикоснулся! Ты получил силу!

— Стэн Буш,

«The Touch», саундтрек к фильму «Трансформеры»

Если вы только «теоретически» лучший игрок, не хочется вас огорчать, но никого этот факт не волнует. Вместо этого давайте сосредоточимся на закаленных в бою игроках, зарекомендовавших себя на соревнованиях. Эти игроки приняли вызов всех конкурентов, и публично продемонстрировали свое превосходство в игре. У таких игроков есть власть.

Сообщества конкурентных игр являются обычными иерархическими организациями, где самые лучшие игроки входят в клуб избранных на самой вершине. Иногда в этот высший эшелон помимо лучших игроков входят другие лидеры: организаторы турнира, администраторы веб-сайтов, или президенты игровых организаций. Единственное, что неизменно: самые лучшие

игроки всегда входят в этот неофициальный клуб, и у них есть огромное влияние на нижестоящих людей.

Когда такие игроки рассказывают, как играть хорошо или правильно, большинство к ним прислушивается. Если они считают, что игра или связанные с ней соревнования нуждаются в смене правил или ограничениях, они могут заручиться поддержкой среди сообщества, чтобы добиться изменений (может быть, их планы об изменениях, не касающихся игры, плохо продуманы, но из-за власти к их мнению прислушиваются). Неважно, воспринимают ли их как злодеев или героев, они могут одержать верх над каждым, кто оспаривает их методы в игре. Мастерам высокого уровня нет нужды прислушиваться к протестам неумех, потому что безусловная власть, или способность побеждать, за которой окончательное слово в любом игровом сообществе, знает себе цену.

Когда заблуждающиеся неумехи выражают вам свое недовольство, или новички всерьез бросают вызов, их судьба оказывается в ваших руках. Вы можете разгромить их без капли жалости. Вы можете развивать и обучать их. Вы можете сознательно им проиграть — либо тайком, либо в открытую. Вы контролируете не только исход игры, но и, в некоторой степени, впечатления ваших соперников об игре, о вас, и о конкурентных играх в целом.

Сила недолговечна

И слава, и участники конкурентных игр переменчивы. «Что ты сделал для нас за последнее время?» — спросят у вас люди. Чтобы оставаться в центре внимания, вам нужно продолжать выигрывать, а это непростая задача. Просто потому, что вам это удавалось раньше, нет оснований полагать, что победа стала вашим божественным правом. Другие продолжают совершенствоваться и много работать, и рано или поздно они могут «заслуживать» победы больше, чем вы.

Если ты царь горы, всегда есть кто-то, ждущий в очереди, чтобы сбросить тебя с вершины.

— Сагат,

персонаж-босс в *Street Fighter 1*,

обращаясь к Рю после передачи титула

Вы, наверно, много думаете о том, как победить собственных соперников и как оказаться впереди в погоне за усовершенствованиями. Но сегодняшние соперники не являются вашими единственными конкурентами: в конце концов вам будут угрожать новые игроки, и даже те, кто пока еще не начал играть. У вас по сравнению с ними столько преимуществ (знания и опыт), что их легко не принимать в расчет, но на их стороне молодость. В конце концов, у них окажется больше физических сил, чем у вас, больше возможностей к умственной концентрации — по крайней мере, у некоторых из них. Будь то теннис или шахматы, опытные игроки, нравится им это или нет, достигают точки, когда они становятся уязвимыми для новичков. У новичков имеются свои собственные преимущества, главным образом, — их способность мыслить вне стереотипов, так как они либо не знают, что такое житейская мудрость, либо отвергают ее, как все молодые бунтари.

Поэтому если сегодняшние соперники не свергнут вас и не превзойдут, то, в конечном итоге, будущее поколение игроков в сочетании с разрушительным действием «пожилого возраста» возьмут над вами верх. Кстати, в некоторых играх «пожилой возраст» может наступать рано, в двадцать пять лет.

Будете ли вы поступать так, как советовал поэт Дилан Томас?

Не уходи смиренно в сумрак вечной тьмы.

Пылает гнев на то, как гаснет смертный мир.

Помимо остальных игроков и возраста существуют и другие силы, стремящиеся вас ослабить. Выполнение требований самой игры к вашему образу жизни — это непростая задача. Независимо от ваших природных способностей, сохранение лидерства в игре требует огромных вложений вашего времени и внимания. У жизни есть масса способов оторвать вас от игры: девушка (или парень), супруг, дети или другие семейные обязательства, профессиональные обязанности, общение с друзьями, и даже прочие увлечения. А если всего этого не достаточно, вы можете перестать чувствовать «любовь к игре». Трудно и рискованно пытаться сохранять первенство в игре, которую вы больше не любите, или никогда не любили. Те, кто любит игру, легко находят время, чтобы постоянно практиковаться, совершенствоваться, и посвящать ей свое время и внимание. Даже если вы сможете идти с ними в ногу, посвятив такую же большую

часть своей жизни нелюбимому занятию — в конечном итоге у вас появятся другие проблемы, которые, несомненно, приведут к краху.

В каких-то играх это произойдет быстрее, чем в остальных. Если вы действительно такой выдающийся игрок, и вашей игрой оказался баскетбол, что ж, вам не стоит беспокоиться о работе на карандашной фабрике: к этому моменту вы должны грести деньги лопатой из-за баскетбольной карьеры и рекламы. Некоторые из указанных жизненных сил только-только выстроились за вами в очередь, так что считайте, что вам очень повезло.

Участники конкурентных видеоигр тоже должны быть такими удачливыми. К сожалению, на момент написания этой книги, конкурентные видеоигры по-прежнему находятся на ранней стадии развития, и «стать профессионалом» удастся очень небольшому числу участников отдельных игр. Некоторые игровые организации пытаются изменить ситуацию, и я был бы рад помочь им с реализацией, но все-таки пока это не осуществимо. Мне очень жаль, что наше общество не ценит умственные игры больше, чем физические, а не наоборот.

Так как большинству геймеров не удастся уйти в профессионалы, вполне возможно, что ведение какого-то сбалансированного образа жизни с карьерой, социальными или семейными интересами окажется несовместимым с временными затратами, необходимыми, чтобы остаться на высоте в игровом мире. Наслаждайтесь этим ощущением, пока оно длится.

Использование вашей силы

Ни один человек не решает, сколько времени ему будет отпущено, единственное, что в наших силах — решать, что делать со временем, которое у нас есть.

— *беззастенчиво переделанная цитата Гэндальфа Серого, «Властелин Колец: Братство кольца»*

Если вы оказались у власти, один из способов поведения — это быть настоящим мерзавцем. Разумеется, вы сможете таким быть. Вы можете пользоваться дурной славой, всегда быть втянутым в пересуды о сомнительных правилах и в расследования возможного жульничества. Вы можете открыто говорить гадо-сти о своих соперниках и принижать их достоинства. Вы може-

те вести себя грубо и беспардонно. Вы можете быть негодяем. Некоторые игроки ведут себя подобным образом, упиваясь властью, которая у них есть над маленьким уголком мира.

Некоторые игроки с самого начала были мерзавцами, и так будут себя вести вне зависимости от того, есть ли у них сила. Сообщества конкурентных игр настолько сильно ценят умение побеждать в турнирах, что они будут мириться с вами, возможно даже им будет «нравится ненавидеть» вас. Пожалуй, судьи на соревнованиях будут искать предлоги, чтобы усложнить вам жизнь, но если вы пошли по этому пути, то вас, вероятно, это не будет беспокоить, ведь вам нравится такая дурная слава.

Однако вы могли не задумываться о том, что взаимодействие между вами и игровым сообществом, скорее всего, намного переживет ваше господство террора в игре. Взбираясь на эту вершину, вы, скорее всего, повстречали многих игроков, которые стали вам друзьями и знакомыми, и поскольку у вас с ними есть общие интересы (игра, в которой все участвуют), скорее всего, эти отношения окажутся дольше периода ваших побед. Что останется о вас в памяти, когда новые хозяева положения в игре займут ваше место?

Я Озимандиас. Я царь царей. Взгляните на мои великие деянья!
— Перси Биши Шелли, английский поэт-романтик

Стихотворение Шелли было о путешественнике, который в бескрайних песках наткнулся на пьедестал разрушенной статуи. Хотя достижения короля давно забыты, его ярость и высокомерие продолжают жить. Кстати, «Ози» происходит от греческого «озиум», означающего «дыхание» или «воздух». «Мандиас» происходит от греческого «мандат», что значит «управлять». Озимандиас был «правителем воздуха», или «правителем пустого места». Об этом стоит задуматься, прежде чем становиться слишком опьяненным размером собственной «власти» в игровом сообществе.

Добро и зло

Это не так просто, как вы могли подумать — оценить, являются ли действия влиятельного игрока хорошими или плохими. Рассмотрим два примера: Палача и Учителя.

Палач

Это история легендарного игрока в Street Fighter — Томаса Осаки. Вообще-то мне не довелось играть с Томасом во времена его расцвета, но я познакомился с ним позже, и надеюсь, он простит, если какие-то сведения о его поступках во время славы окажутся неточными.

В свое время, Томас Осаки был лучшим по Street Fighter в Северной Калифорнии. Из-за «игры на победу» его репутация была довольно противоречивой. Говорили, он никогда не вступал в «обычную игру», а всегда бился изо всех сил, будто в каждой игре что-то было поставлено на карту, или шел серьезный турнир. Говорили, что он играл в такой манере независимо от соперника, даже если его противником оказывалась девятилетняя девочка, без особого опыта в игре. В игре с ней он мог сделать «удар, перемещение, бросок» как со всеми остальными (особенно «дешевая» тактика). Неужели у него совсем не было сострадания? Или он просто был мерзавцем? Мне нравится воспринимать Томаса (или легенду о нем, если происходящее не было правдой) не как зловредного игрока, а как человека, побуждающего к действиям. Он установил планку высокого мастерства. На своем пути к самосовершенствованию он отказывался идти на компромиссы, поддерживать посредственность, или хоть раз идти на меньшее, чем способен. Его коллеги всякий раз, когда он был рядом, имели уникальную возможность познакомиться с его блистательной игрой, а не только в редкие моменты соревнований.

А как быть с девятилетней девочкой? Возможно, ей изначально не стоило играть. С точки зрения Томаса, отделившись от нее, он мог встретиться с соперниками, с которыми ему вообще «следовало» сражаться.

Тени и Ворлонцы

Прежде чем мы перейдем к Учителю, и прежде чем вы напишите мне об этих примерах, рассмотрим аллегорию о Тенях и Ворлонцах из телесериала Майкла Стражински «Вавилон 5». В этой космической эпопее Тени и Ворлонцы были двумя «древними расами», с противоположными системами убеждений о том, как относиться ко всем остальным молодым расам. Тени вызывали хаос и беспорядки. Они заключали сделки, направленные на раз-

жигание войн между расами, они предавали своих «союзников». Они использовали почти неуязвимые жуткие черные корабли, пилотируемые похищенными телепатами, чтобы атаковать без всякого повода. Безусловно, они представляли собой зло.

В то же время Ворлонцы были дипломатичны и заботливы. Они предпочитали оставаться в бездействии, позволяя молодым расам самостоятельно развиваться, но предпринимали значительные действия, чтобы помочь объединению молодых рас. Более того, во время зарождения жизни Ворлонцы даже распространили в галактике определенную структуру ДНК, для гарантии, чтобы все молодые расы воспринимали Ворлонцев как богов, когда те появятся. Таким образом, когда придет время, все расы обязательно прислушаются к их посланиям и объединятся против сил Теней. Ворлонцы символизируют добро.

Или нет? Впоследствии Тени рассказывают, что они пытаются сделать то же самое, что и Ворлонцы: проследить, чтобы молодые расы стали сильными и мудрыми. Тени считают, что их появление каждые несколько миллиардов лет приводит к встряске, которая очищает галактику от слабых и освобождает место для сильных. Нянчиться со слабыми хотя и поэтично, но не очень полезно для выживания расы в перспективе, утверждают они. Ворлонцы преследовали похожие цели, но путем воспитания, содействуя развитию и миру.

Единственный аргумент против Теней заключался в том, что они навязывали свою волю и убеждения каждому, а это выглядит неэтичным. Однако рассмотрим это применительно к конкурентным играм. Существуют два ключевых различия. Во-первых, Палач никому не навязывает свои убеждения — только тем, кто вступил с ним в игру. В то время как люди не могли просто игнорировать убеждения Теней, никто вообще не заставляет вас участвовать в конкурентных играх, не говоря уже о конкретной игре с Палачом. Вы проникли на его территорию по собственному желанию. Во-вторых, сама природа конкурентных игр заключается в том, что один игрок (победитель) навязывает собственные убеждения о том, как играть, другому участнику (проигравшему). Возможно, подобное неуместно для политики галактического уровня, но именно так построены конкурентные игры. Тем, кого отталкивает точка зрения Палача, навязывающего свои принципы победы и поражения, на самом деле изначально не стоит играть в конкурентные игры (либо следует разделить его принципы).

Хотя подобный подход Теней может показаться суровым, мне часто вспоминаются встречи между американскими и японскими игроками в Street Fighter. В целом, японцы владеют игрой на более высоком уровне (сейчас я не буду вдаваться в причины этого). При столкновении с новой командой невероятно сильных соперников, какими являются японские игроки, не предпочли бы вы, чтобы ваша собственная команда тренировалась по системе, ориентированной на результат, которая удалила бы слабых и произвела бы победителей, выкованных в огне? У воспитывающей, похожей на детский сад системы может оказаться больше гражданских добродетелей, но когда вы сталкиваетесь с японцами (или другим яростным противником), вас спасут только военные добродетели.

И все же, несмотря на это, подход Ворлонцев не лишен определенной привлекательности. Я знаю, каждому хочется иметь дело с таким подходом и все поддерживают победу добра над предполагаемым злом. Со многими игроками нужно нянчиться, прежде чем они вырастут в сильных воинов. Игровое сообщество в целом нуждается в заботливых преподавателях, которые смогут направлять новых игроков в верное русло. Конечно, сообщество в целом только бы выиграло, если бы в нем были заботливые учителя, работающие для увеличения общего числа игроков, и повышения их квалификации. Наставляя слабых игроков, а не просто растаптывая их, они увеличивают общий уровень конкуренции и медленно заставляют каждого совершенствоваться.

Так кто же прав? В отличие от Теней, я здесь не для того, чтобы навязывать вам свои убеждения (по крайней мере, по этой теме), поэтому вам придется выбирать самостоятельно. Думаю, любой подход является жизнеспособным, и, возможно, игровое сообщество, чтобы быть полноценным, нуждается в людях из каждого лагеря. Однако я скажу следующее: использование подхода Тени, как правило, укрепляет ваши собственные навыки игры, в то время как подход Ворлонцев их обычно ослабляет. Преподавание имеет свои достоинства, но оно часто наносит вред самому учителю.

Учитель

Учитель должен достаточно хорошо изучить как основы, так и тонкости игры, чтобы наставлять других. У него будет мно-

го возможностей, чтобы подмечать распространенные ошибки и критиковать игру остальных. К сожалению, медали в игре дают не за критику, а только за победы, хотя кое-то что можно сказать об опосредованных достижениях через успех ваших учеников.

Против Учителя направлено несколько сил. Во-первых, все время, которое он проводит, помогая слабым игрокам, можно было бы провести в игре против сильных соперников. Кроме того, он может развить вредные привычки, используя против слабых игроков такие техники, которые никогда не сработают против более сильных. И что еще хуже — у него не будет даже малой доли практики, которая бывает у палача, когда дело доходит до «давить так сильно, как сможешь, и так долго, как сумеешь». Учителю часто приходится оказывать давление ровно настолько, чтобы поставить задачу перед учеником, давая ему шанс обучиться той или иной схеме. Помните, даже я советовал играть с более слабыми игроками в качестве одного из разделов тренировок, чтобы вы могли отточить технику, для которой в настоящей игре выпадает только краткая возможность. Учителю часто приходится брать на себя роль этого слабого игрока.

Между тем, палач учится давить и давить, и никогда и ни за что не сдаваться. Каждый раз, когда он ведет бой, он играет на пределе своих возможностей. Даже когда самые слабые соперники не дают ему попрактиковаться в тактике, с ними всегда можно отработать постоянное сохранение собственной 100%-ной активности, это бесценный навык для соревнований.

Оказаться Палачом или Учителем — это ваш выбор. Все поддерживают милосердного учителя, но, надеюсь, я привел вам доказательства, чтобы оценить достоинства безучастного палача. Он один выходит за стандартные рамки игровых навыков, что делает его вклад невероятно ценным, даже если зачастую не приносит ему популярности.

21: Заключительное слово

Заключительное слово

Итак, распространяются ли все эти уроки о победах в играх на реальную жизнь? Нет, не распространяются. Но только дурак не вынесет из конкурентных игр множества жизненных уроков. Игры требуют обучения, тренировок и дисциплины. Если относиться с любовью к своему делу, это действительно помогает. Игры учат нас сохранять спокойствие при самых критических обстоятельствах, и не сдаваться до последнего вздоха. Они помогают нам учиться на собственных ошибках, а не сваливать вину на других, потому что это единственный реальный способ развиваться. Они учат, что непрерывное самосовершенствование в течение долгого времени — это единственный способ удержаться на плаву.

Конкурентные игры также являются средством самовыражения. Похоже, игрокам трудно относиться к игре по-другому, чем они относятся к жизни в целом. Как они понимают и осмысливают информацию, как они принимают решения, детали, которые они ценят, навыки, в которых они преуспели, обычно схожи как внутри, так и за пределами игры. В действительности, многие люди, в том числе и я, пришли к более полному пониманию своей истинной природы, разобравшись, как они выражают себя в играх. В мире существует множество способов самовыражения, но одно из преимуществ конкурентных игр заключается в том, что они помогают сравнить собственное мировоззрение с мировоззрениями других людей. Легко разрабатывать весьма непопулярные теории обо всей жизни, если у вас нет реальной возможности их проверить, но конкурентные игры заставляют вас включиться, взяться за дело и посмотреть, насколько эти идеи действительно правдоподобны. Если вы незаурядная, одаренная личность, то вы это докажете, вне всяких сомнений. Если вы бестолковый, хвостун, это тоже станет понятно, и у вас появится возможность поучиться у других и изменить свои взгляды.

Кроме того, конкурентные игры учат нас сосредотачиваться на результатах. Вы можете считать себя великим игроком, но общество определяет победителей, основываясь на их способностях выигрывать. Всем интересны результаты, и вас они тоже должны беспокоить. Каждый «смог бы» стать лучшим

игроком, если бы только больше практиковался, если бы только имел возможность больше играть, если бы не те или иные причины. Но все это не имеет серьезного значения, когда вручаются золотые медали. Золотая медаль достается тому, кто довел дело до конца. Это важнейший урок для всех, кто занят любой коммерческой деятельностью. Значительный, но недоработанный товар или проект мало значат по сравнению с теми, что приносят результаты. Блестящая книга, написанная наполовину, представляет меньшую ценность по сравнению с книгой опубликованной. Мечтать о лучшей жизни не так полезно, как выйти из дома, внести настоящие перемены в собственную жизнь и получить результаты.

Таким образом, между принципами книги «Играй на победу» и реальной жизнью нет прямой, очевидной взаимосвязи. От вас потребуется определенный здравый смысл, чтобы понимать, какие аспекты игры диаметрально противоположны действительности, а какие нет. Вот решения, которые вам придется принять самостоятельно. И все же, если вы по-настоящему решите играть на победу, надеюсь, ваш путь окажется таким же трудным и приносящим удовлетворение, как все полезные путешествия, которые вы совершали.

Удачной игры, и добейтесь собственного успеха.

Список использованной литературы

- Кэдвелл, Том «Zileas», Зилеанская школа вышибал, 2004. <http://www.zileas.com/strategies/> (ресурс недоступен)
- Каро, Майк, «Язык жестов в покере». Нью-Йорк: Cardoza Publishing, 2003.
- Козн, Сара, «Морфи или Стаунтон: спорный вопрос». Sarah's Serendipitous Chess Page. 2004. <http://www.angelfire.com/games/SBChess/Morphy/MorphyStaunton.html> (ресурс недоступен)
- Коллинз, Джим С. и Джерри И. Поррас, «Построенные навечно». Нью-Йорк: HarperCollins Publishers, 1997.
- Крандалл, Терри, «Хосе Капабланка» и «Доктор Эмануэль Ласкер». Игра началась. 2004.
- <http://starfireproject.com/chess/capablanca.html> <http://starfireproject.com/chess/lasker.html> (ресурсы недоступны)
- Фатсис, Стефан, «Помешанные на словах». Нью-Йорк: Penguin Group, 2001.
- Хайсмен, Дэн, «Шахматные цитаты и афоризмы». Chessville 2004. http://www.chessville.com/misc/Quotes/misc_trivia_quotes_the_players.htm (ресурс недоступен)
- Киллиан, Сет «s-kill», «Психическая стойкость», Shoryuken.com. 2002.
- Ласкер, Эдуард, «Шахматы — забава и шахматы — страсть». Великобритания: Constable and Company Limited, 1942.
- Миямото, Мусаси, «Книга Пяти Колец», перевод Томаса Клири. Бостон: Shambhala Publications, Inc., 1993.
- Миямото, Мусаси, «Книга Пяти Колец», перевод Уильяма Скотта Уилсона. Токио: Kodansha International, Inc., 2002.
- Сейраван, Яссер, «Беспроегрышные шахматы». Лондон: Everyman Publishers plc., 2003.
- Сирлин, Дэвид Sirlin.net. 2004 <http://www.sirlin.net>
- Сунь-Цзы, «Искусство войны» под редакцией Джеймса Клавелла. Нью-Йорк: Dell Publishing, 1983. (более позднее издание по ссылке)
- Сунь-Цзы, «Искусство войны», перевод Ральфа Д. Сойера. Боулдер, Колорадо: Westview Press, Inc., 1994.
- Сунь-Цзы, «Сунь-Цзы об искусстве войны», перевод Лаойнелла Джайлса. 2003. <http://www.kimsoft.com/polwar.htm> (ресурс недоступен)
- Томсон, Леонора, «Типы личности: руководство пользователя». Бостон: Shambhala Publications, Inc., 1998.