

ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПІДГОТОВКИ ГРАВЦІВ У КІБЕРСПОРТИВНИХ ДИСЦИПЛІНАХ РІЗНИХ ЖАНРІВ

Олександр Крячко, Світлана Пятисоцька

Харківська державна академія фізичної культури
Харків, Україна

Анотація. У роботі розглядаються особливості підготовки гравців у кіберспортивних дисциплінах різних жанрів.

Ключові слова: кіберспорт, комп'ютерні ігри, дисципліни кіберспорту, гравці.

Вступ. Кіберспорт набув значної популярності у всьому світі. У 2022 році Міністерство молоді та спорту України затвердило правила змагань з електронного спорту та навчальну програму для дитячо-юнацьких спортивних шкіл [3]. Згідно даних документів, визначено наступні змагальні дисципліни: стратегія в реальному часі, бойова арена, технічний симулятор, спортивний симулятор, змагальні головоломки, файтинг, тактико-стратегічний симулятор. Кожна з даних розділів включає певну кількість ігор. Існують загальні принципи підготовки гравців у кожному з напрямів, а також певні якості, необхідні гравцю або команді для здобуття перемоги [1]. Підготовка гравців у кіберспортивних дисциплінах може значно відрізнятися в залежності від жанру гри, типу геймплею та механік гри [2].

Мета дослідження – визначити особливості підготовки гравців у кіберспортивних дисциплінах різних жанрів.

Матеріал і методи дослідження: теоретичний аналіз і узагальнення літературних джерел, педагогічне спостереження.

Результати дослідження та їх обговорення. Проведення педагогічного спостереження тренувального процесу команд різних кіберспортивних дисциплін, бесіди із тренерами та кваліфікованими гравцями, аналіз наукової та методичної літератури [4, 5] дозволив визначити комплекс особистісних та професійних якостей, що є найбільш значущими для успішної підготовки в кіберспортивних дисциплінах різних жанрів.

У стратегічних іграх (StarCraft 2, Warcraft 3, Age of Empires тощо) гравці мають розробляти та реалізовувати стратегії для досягнення переваги у суперечливих ситуаціях. Оскільки стратегічні ігри зазвичай мають складний геймплей та глибоку систему механік, підготовка до них може вимагати певних особливостей. Стратегічні ігри вимагають аналізу великого обсягу інформації, гравці повинні вміти збирати та аналізувати дані для прийняття оптимальних стратегічних рішень.

У іграх жанру шутер (CS 2, Valorant, Apex Legends тощо) гравці відпрацьовують точність, швидкість реакції та гру в команді. Для досягнення успіху в шутерах гравці повинні бути здатні до швидкої та точної стрільби з різних позицій, мати хорошу координацію рухів для ефективного використання зброї та руху по карті. Кожен гравець в команді повинен знати свої завдання та роль у команді.

В рольових іграх (Dota 2, League of Legends, Wild Rift тощо) гравці повинні мати глибоке розуміння системи гри, зокрема класів персонажів та їх взаємодії. Гравці обирають персонажа, клас і зброю, в яких вони мають найбільше досвіду, оскільки від цього залежить перемога у матчі. Майже всі рольові ігри командні, тому важливо знати як правильно співпрацювати зі своїми товаришами та які комбінації навичок будуть найефективнішими.

У спортивних іграх (FIFA (FC 24) , eFootball 2024 (PES) тощо) підготовка зазвичай включає вивчення правил гри, виконання точних рухів та знання механік і деталей управління. Наприклад у футбольних іграх необхідно мати добре розвинені навички керування м'ячем, передачі м'яча, удару та забивання голів. Для досягнення успіху у комп'ютерних спортивних іграх, гравці повинні ретельно вивчати гру, її механіку та стратегії, що використовуються найкращими гравцями [5].

Висновки. Кіберспорт можна диференціювати на певні жанри, такі як багатокористувацькі онлайн-бої (МОБА), шутери від першої особи (FPS), стратегії в реальному часі (RTS), спортивні симулятори, карткові ігри. У кожному жанрі існують різні комп'ютерні ігри, з різною механікою та правилами змагань, які повинні бути освоєні гравцями. У стратегічних іграх гравці підтримують розвиток і аналіз стратегій, в шутерах покращують швидкість реакції і гру в команді, в рольових іграх – розуміння класів персонажів та їх взаємодії, у спортивних іграх – вдосконалюють рухи у грі та навички керування геймпадом. Саме у сфері тренувань та покращення результатів існує чітка різниця між професійним спортом та професійним кіберспортом.

Список використаної літератури:

1. Ашанін В. С., Пятисоцька С. С. Щодо системи класифікації комп'ютерних ігор. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту*. 2018. № 2. С. 7-11.
2. Анохін Е. В. Порівняльний аналіз чинників, що впливають на результативність в спорті та кіберспорті. *Молодь та олімпійський рух : зб. тез доп. XVI Міжнар. конф. молодих вчених, м. Київ, 29 черв. 2023 р.* Київ : НУФВСУ, 2023. С. 63-64.
3. Кіберспорт (електронний спорт): Навчальна програма для дитячо-юнацьких спортивних шкіл [Шинкарук О. А., Данішевський І. О., Єрмолаєв А. В., Анохін Е. В., Маркелов А. В., Четверг Д. В., Орішевський А. І.]. Київ. 2022. 43 с.
4. Пятисоцька, С. С., Романенко В.В., Ашанін В.С., Єфременко А.М. Аналіз сенсомоторних здібностей та властивостей нервової системи гравців різних кіберспортивних дисциплін. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2021. Випуск 11 (142). С. 125-131.
5. Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. *PloS one*, 15(8), e0237584.