

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА В КОМПЬЮТЕРНОМ СПОРТЕ

Е.А. Косьмина

Определено место стратегии и тактики в системе спортивной подготовки в различных дисциплинах компьютерного спорта. Выявлены типы стратегических задач, тактических действий, средств ведения игры, методов ведения игры, системы игры. На основе анализа научных источников предложена система видов тактики в командных дисциплинах в компьютерном спорте. Сформулированы основные педагогические задачи индивидуальной тактической подготовки.

Ключевые слова: компьютерный спорт, киберспорт, стратегия, тактика, стиль игры, методы ведения игры.

Введение. В настоящее время работы, посвященные стратегии и тактике в компьютерном спорте являются достаточно редкими и носят в основном теоретический характер. В основном авторы предпринимают попытки систематизировать различные типы тактики в конкретных дисциплинах компьютерного спорта. Богачев Д.Д (2020) предложил разделить тактику игры в «Valorant» на три типа: тактика универсальная (подходит для обеих сторон), тактика стороны защиты, тактика стороны атаки [1].

Талан А.С. (2019) разработал алгоритм методики тактико-технической подготовки в компьютерном спорте. Интересной представляется идея разработки шкалы тактико-технических действий по их степени влияния на достижение спортивного результата, в зависимости от выбранной стратегии и стадии игры. Автор выделяет косвенные и прямые критерии оценки технико-тактических действий. К косвенным относятся: влияние неожиданного нападения на соперника, на внутриигровую эффективность игрока определенного амплуа в «Dota 2». К прямым критериям оценки: точность стрельбы в дисциплинах трехмерного тактического боя. Талан А.С. предлагает оценивать соответствие применяемых технико-тактических действий на разных стадиях игры [2]. Логиновым С.Е. (2020) была предложена классификация технико-тактических действий в «Dota 2» по количеству задействованных игроков команды: индивидуальные, групповые и командные [3].

Среди интересных особенностей стратегии и тактики в компьютерном спорте Филиппов И.И. (2021) выделил их легкое копирование и воспроизведение [4]. Одним из самых часто используемых методов получения тактических знаний в различных дисциплинах компьютерного спорта является просмотр видеозаписей профессиональных игроков. Shikata M. (2021) в своей работе подробно рассматривает сложности использования данного метода при формировании тактических знаний в компьютерном спорте и предлагает

программу, которая извлекает компоненты тактических знаний из видеозаписей, выбранных пользователем, как последовательность действий, применимых в различных ситуациях и оценку их последствий [5]. Подобные работы, связанные с цифровизацией тактической подготовки в компьютерном спорте, можно выделить отдельным блоком. Виноградский В.Г. (2021) в связи с большим количеством одновременных действий в компьютерных играх, предлагает использование специальных компьютерных программ для «обсуждения глобальных тактик», для упрощения работы тренера и детализации задач как для каждого игрока, так и для всей команды в целом [6]. Гетц К.Е. (2021) предлагает разработать экспертную систему поддержки принятия решений в компьютерном спорте на примере серии игр FIFA. По мнению автора «экспертная система позволит начинающим игрокам более эффективно разрабатывать план подготовки к соревнованиям и выбирать стратегии во время соревнований. Экспертная система будет моделировать действия спортсменов и просчитывать модели, которые могут быть реализованы. Из всех возможных вариантов действий будет предлагаться конечный набор (настраиваемый пользователем параметр) сценариев для успешного выступления на киберспортивных соревнованиях» [7]. Похожая экспертная система поддержки принятия решений, но для игры «Rocket League» предложена Grotentraast J. (2021) [8].

Проблемная ситуация заключается в том, что данные, приведенные в имеющихся немногочисленных научных работах, чаще всего основываются на одной дисциплине компьютерного спорта или одном жанре, во многих работах авторы не проводят четких границ между стратегией и тактикой.

Цель исследования: систематизация знаний в области тактической подготовки в компьютерном спорте.

Задачи исследования:

1. Определить место стратегии и тактики в модели интегральной подготовки в компьютерном спорте.
2. Выявить основные типы тактики в командных дисциплинах компьютерного спорта.
3. Сформулировать основные задачи индивидуальной тактической подготовки.

Методика и организация исследования.

Основной метод исследования - теоретический анализ современных научных источников в области компьютерного спорта. Анализу подверглись 16 научных источников на русском и 25 научных источников на английском языке.

Результаты исследования и их обсуждение. Стратегия — это долгосрочный план достижения конкретной долгосрочной цели [9]. Стратегия строится на основе учета максимального количества известных

вариантов ведения соревновательной борьбы, средств и методов подготовки и является более широким понятием, по сравнению с понятием тактика. Тактику, как правило, рассматривают, как часть стратегии, это комплекс способов ведения борьбы, которая характеризуется способностью спортсмена обрабатывать информацию, антиципировать вероятные исходы игровых ситуаций, генерировать возможные варианты ответных действий и выбирать из них наиболее эффективные, на основе оперативной оценки ситуации.

Стратегические задачи делятся на три уровня. Первый уровень (генеральные задачи), примером такой задачи может служить: определение основных направлений развития компьютерного спорта на ближайшие 5 лет. Второй уровень (подготовительные задачи), например: планирование тренировочного процесса киберспортивной команды. Третий уровень (оперативные задачи), поступающие непосредственно по ходу тренировочной или соревновательной деятельности. Таким образом стратегия, является определяющей, на основе предложенных направлений и целей многолетней подготовки киберспортивной команды или отдельного игрока.



Рис. 1. Базовые блоки модели интегральной подготовки в компьютерном спорте

На рисунке 1 представлены базовые блоки модели интегральной подготовки в компьютерном спорте, позволяющие графически продемонстрировать место стратегии и тактики в структуре тренировочного процесса киберспортсменов. В основе данной модели лежат виды подготовки, такие как: техническая, психологическая, физическая, интеллектуальная. При равном уровне подготовленности двух соревнующихся спортсменов или команд по этим четырем видам подготовленности, следующим определяющим фактором является техническое мастерство каждого отдельного игрока, в командных дисциплинах. В индивидуальных дисциплинах «в игру вступает» стратегия и тактика. В командных же дисциплинах стоит отдельно выделить индивидуальное тактическое мастерство каждого спортсмена, групповые тактические действия и общекомандные (рисунок 2).

Тактическая борьба в киберспортивных дисциплинах определяется особенностями конкретной дисциплины и может происходить поочередно (пример Hearthstone) или одновременно (пример Dota 2). При поочередной последовательности ходов каждый ход рассматривается как отдельный «тактический ход» для решения оперативной тактической задачи, в виде расположения определенных юнитов (карт) на столе или в руке. Каждая тактическая задача соподчинена основной тактической задаче на матч и как правило зависит уровня игры противника и от соревновательной обстановки матча. Мы предлагаем первую часть киберспортивного матча разделять на две стадии: а) борьба в неопределенных позициях и б) борьба в определенных позициях. Вторую часть киберспортивного матча можно условно назвать «завершением игры». Как правило, наиболее сложной является первая стадия первой части киберспортивного матча, именно здесь команды и игроки стараются максимально реализовать подготовленные тактические приемы.

Все технические приемы в цифровой среде [10] в нападении и в защите относятся к средствам ведения игры.

К методам ведения игры относят такие понятия как стиль: (агрессивный, комбинированный, пассивный), темп (быстрый, средний, медленный) и ритм (рациональный, нерациональный, стабильный, вариативный). Тактическая система игры – это организованный способ ведения борьбы, с распределением функций между игроками одной команды в защите и нападении (рисунок 2) в различных фазах игры, в соответствии с игровым амплуа.



Рис. 2. Виды тактики в командных дисциплинах в компьютерном спорте

Предложенная схема видов тактик в командных дисциплинах компьютерного спорта (рисунок 2), является универсальной для большинства командных видов спорта. При тактической подготовке в компьютерном спорте особое внимание, на наш взгляд следует уделять: индивидуальной тактике, которая обуславливается выбором тех или иных технических приемов в соответствии с текущей ситуацией, групповой тактике – решающей локальную задачу двумя и более игроками одновременно. И командной тактике - управляющей игрой в целом. Эффективное соотношение каждого типа тактической подготовки в системе многолетней подготовки киберспортсменов в настоящее время не определено. Однако, уже сейчас можно выделить наиболее важные универсальные

Выводы.

1. Как и в классических видах спорта, тактическая подготовка в компьютерном спорте тесно связана со всеми типами подготовки. Однако следует учитывать, какова бы не была стратегия, разработанная еще до начала матча, высокая степень неопределенности в начале игры способна во многом ее нарушить и здесь ключевым окажется именно уровень тактической подготовленности игрока, группы или в целом команды.
2. Выявлены основные типы тактики в командных дисциплинах компьютерного спорта, в соответствии с общепринятой теорией спортивной тренировки.
3. Сформулированы основные педагогические задачи индивидуальной тактической подготовки:

- а. Обучить целесообразному выбору технических приемов, в соответствии с текущей игровой обстановкой.
- б. Развивать антиципацию, оперативное мышление, творческие способности, пространственное мышление.
- в. Обучить взаимодействию с товарищами по команде, в рамках решения определенных тактических задач.
- г. Сформировать способность быстро переключаться с одной тактической системы игры на другую, в зависимости от игровой ситуации.

Список литературы

1. Богачев Д.Д., Талан А.С. Характеристика тактики Valorant // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития. 2020. С. 17-21.
2. Талан А.С. Алгоритм разработки методики тактико-технической подготовки для киберспорта // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития: материалы Межрегионал. науч.-практ. конф. М.: РГУФКСМиТ. 2019. С. 59-64.
3. Логинов С.Е., Талан А.С. Классификация технико-тактических действий «Dota 2» // Компьютерный спорт (киберспорт): состояние и перспективы развития. 2020. С. 113-118.
4. Филиппов И.И., Карташов А.Н. Что такое киберспорт и почему люди за ним следят? // Физическая культура, спорт и туризм в высшем образовании. 2021. С. 233-237.
5. Shikata M., Kojiri T. Tactical Knowledge Acquisition Support System from Play Videos of Esports Experts. Proceedings of the 29th International Conference on Computers in Education. Asia-Pacific Society for Computers in Education. 2021 -P.432-440
6. Виноградский В.Г., Беляев К.В. Обоснование разработки информационной системы для работы с тактиками компьютерных игр // Заметки ученого. 2021. №. 9-2. С. 27-31.
7. Гетц К.Е. и др. Разработка экспертной системы поддержки принятия решений в киберспорте на примере серии игр FIFA. 2021. С. 162-166.
8. Grotentraast, Jurgen. Decision support for Rocket League player improvement. BS thesis. University of Twente, 2021. -P.1-9.
9. Соколова, Н.Н. Финансовая стратегия как важная составляющая общей стратегии компании / Н.Н. Соколова, Т.Н. Егорова // Фундаментальные исследования. 2015. № 2-12. С. 2701-2704.
10. Косьмина, Е.А. Анализ техники в компьютерном спорте / Е.А. Косьмина // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. 2021. № 6. С. 122-128

*Космина Елена Алексеевна, кандидат педагогических наук, доцент,
e.kosmina@lesgaft.spb.ru, Россия, Санкт-Петербург, НГУ им. П.Ф. Лесгафта*

STRATEGY AND TACTICS IN ESPORTS

E. A. Kosmina

The place of strategy and tactics in the system of sports training in various disciplines of esports is determined. The types of strategic tasks, tactical actions, means of conducting the game, methods of conducting the game, game systems are identified. Based on the analysis of scientific sources, a system of types of tactics in team disciplines in computer sports is proposed.

Keywords: computer sports, esports, strategy, tactics, style of play, methods of playing the game.

*Kosmina Elena Alekseevna, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
e.kosmina@lesgaft.spb.ru, Russia, St. Petersburg, Lesgaft National State University*

References

1. Bogachev D. D., Talan A. S. Characteristics of Valorant tactics // Computer sports (esports): state and prospects of development. – 2020. – pp. 17-21.
2. Talan A. S. Algorithm for developing methods of tactical and technical training for esports // Computer sports (esports): the state and prospects of development: materials of the Inter-regional scientific and practical conference M.: RSUFKSMiT. – 2019. – pp. 59-64.
3. Loginov S. E., Talan A. S. Classification of technical and tactical actions "Dota 2" // Computer sport (esports): state and prospects of development. – 2020. – pp. 113-118.
4. Filippov I. I., Kartashov A. N. What is esports and why do people follow it? // Physical culture, sports and tourism in higher education. – 2021. – pp. 233-237.
5. Shikata M., Kojiri T. Tactical Knowledge Acquisition Support System from Play Videos of Esports Experts. Proceedings of the 29th International Conference on Computers in Education. Asia-Pacific Society for Computers in Education. 2021 -P.432-440
6. Vinogradsky V. G., Belyaev K. V. Substantiation of the development of an information system for working with tactics of computer games // Notes of the scientist. – 2021. – №. 9-2. – Pp. 27-31.
7. Getz K. E. et al. Development of an expert decision support system in esports on the example of a series of FIFA games. – 2021. -C.162-166.
8. Grotentraast, Jurgen. Decision support for Rocket League player improvement. BS thesis. University of Twente, 2021. -P.1-9.
9. Sokolova, N. N. Financial strategy as an important component of the overall strategy of the company / N. N. Sokolova, T. N. Egorova // Fundamental Research. - 2015. – № 2-12. – pp. 2701-2704.
10. Kosmina, E. A. Analysis of technology in computer sports / E. A. Kosmina // Proceedings of Tula State University. Physical Culture. Sport. – 2021. – No. 6. – pp. 122-128

Ссылка для цитирования: *Косьмина Е.А. Стратегия и тактика в компьютерном спорте / Е. А. Косьмина // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. – 2022. – № 8. – С. 71-77.*