В любом соревновательном шутере тренироваться и практиковать игровые навыки так же важно, как и в любом другом виде спорта. Ты всегда можешь получать удовольствие от игры и веселиться с друзьями, но если ты хочешь достичь каких-то результатов, тренироваться все же придется. Это было маленькое лирическое отступление, этакий эпиграф. Переходим к делу

В VALORANT, как и в любой другой соревновательной игре, результат зависит не только от игры и коммуникации в команде (которую тоже нужно тренировать, если состав постоянный), но и от индивидуальных навыков каждого игрока.

Навыки, которые можно доработать в игре делятся на три базовые группы:

1. Стрельба
2. Позиционка и движение
3. Способности агентов

Самым простым скиллом для тренировки является стрельба. Многие функции для практики еще не реализованы в VALORANT, поэтому какие-то навыки получится улучшить непосредственно в самой игре, а для улучшения других придется скачивать сторонние приложения. Тренировки стрельбы можно разделить на три группы: тренировки микродоводки, тренировки фликов и зажима. Перед тем, как приступать к непосредственной практике навыков, подберите идеальную чувствительность для себя. Хороший способом для определения комфортной “сенсы” – навестись прицелом на точку на стене и двигаться влево-вправо, пытаясь удержать прицел на ней. Если с этим возникают проблемы – меняйте чувствительность.

Скорость преодоления 1-3см прицелом до головы в тех случаях, когда выйти префом идеально на соперника не получилось, или тебя просто поймали вне позиции натренировать не получится, просто играя соревновательные игры. В VALORANT для этого существует стрельбище: специальный режим игры (карта), на которой самым полезным способом тренировки (лично для меня) является стрельба по сложным ботам с Vandal на результат, ведь автоматическая винтовка позволит довести вам 2-3 пулю в точку, если вы не попали первой.

На том же стрельбище тренируются флики (Те же сложные боты, но с револьвером. Промахнулись первым выстрелом – уже не убьете, как и в игре). Зажим лучше тренировать либо на специальном аттракционе(?), который находится за тиром на карте. Не советую брать дальние дистанции и стремиться к идеальной стрельбе на них, ведь в игре никто не будет жать на 40-50 метров.

Несмотря на продуманное стрельбище в VALORANT, специальные программы для тренировки все же позволяют нам куда эффективнее тренировать проседающий навык. Я пользуюсь AimLab потому, что там есть множество игровых режимов, позволяющих разогреться перед соревновательной игрой, просто потренироваться или расстреляться после долгой паузы. К тому же в AimLab можно посмотреть всю свою статистику (флик в какую сторону у вас слабее, скорость реакции, точность, удержание прицела на мишени и многое, многое другое). Скачать AimLab можно в Steam, игра находится в режиме раннего доступа и на данный момент бесплатна.

Невзирая на многообразие вариантов тренировок, лучшим тренажером, разумеется, является Kovaaks, но он платный, а разницы между ним и AimLab большинство не заметят, он ориентирован на профессиональных игроков, которым важна каждая мелочь.

Хорошо стрелять обязан любой профессиональный игрок, но умение навестись на голову за десятую долю секунды может не спасти в ситуациях, когда соперник заранее держит прицел на тебе, когда выходит из-за угла/строения или просто проверяет твою позицию.

Умение наводиться прицелом на точки, где предположительно будет находиться противник, проверять их в правильном порядке и не открываться под другие направления называется позиционкой. На высоком уровне игры именно она решает, а не нечеловеческая реакция и скорость наведения. С теорией ясно, но как же ее тренировать?

Для начала стоит просто побегать на карте с другом и понять геометрию. Под какие углы нужно открываться, чтобы тебя не было видно с большого количества позиций одновременно и вдоль какой стенки проходить и открываться. После того, как вы примерно поймете геометрию карты, посмотрите, как на ней играют профессиональные игроки, можно приступать к тренировке. Лучше всего будет распикивать снайперскую винтовку на пустой карте с бессмертием, т.к. вы сможете понять, насколько вам нужно открыться в пикселях и идеально запомнить это расстояние. Повторив по 3-4 раза подряд успешный пик снайпера, можно переходить к следующей позиции. Удерживая нормальный темп, вы сможете проходить всю карту за сравнительно небольшое время, а потом уже и переносить эти навыки в соревновательные игры. Не лишней будет их тренировка в безранговых режимах или быстрых установках, где можно параллельно быстро выполнять ежедневные и еженедельные задания.

Научившись стрелять и двигаться, вы сможете выигрывать большинство перестрелок, но в определенных случаях ваших навыков будет не хватать, и раунды будут проигрываться намного более слабым стакам из-за такой особенности VALORANT’а, как способности агентов, на простом языке – абилки. Самая сложная способность на мой взгляд – взрывной ранец агента Raze, именно ее научиться использовать к месту сложнее всего, именно поэтому я вынес ее сюда, а не оставил в разделе “выбор агента” (тут будет гиперссылка).

Движение Raze в воздухе подчиняется всем законам физики. Чтобы подлететь вверх, нужно кинуть ранец перпендикулярно препятствию или “полу” карты прямо под себя, чтобы вылететь вперед – нужно развернуться, кинуть ранец в противоположную сторону и быстро развернуться обратно. Главная сложность использования способности заключается в том, чтобы подобрать подходящий тайминг для использования 2-х ранцев сразу. На каждой из карт есть минимум 3-4 буста за Raze, позволяющие гарантированно выиграть раунд за конкретную сторону. Все эти приемы можно увидеть где-то на просторах Twitch или Youtube, дальше останется лишь отработать их на пустой карте. Только час-полтора на карте с “читом” на бесконечный раунд и способности, позволят вам до идеала отточить прыжок и понять тайминг. Когда тренируете прыжок, постарайтесь каждый раз начинать ровно с одного и того же пикселя, чтобы первые 5-6 попыток потратить на понимание таймингов, а дальше уже выполнять непосредственно сам прыжок.

С тройными бустами дело обстоит несколько сложнее, ведь большинство просто боится тратить абсолютную способность на такую, казалось бы, бесполезную вещь, как тройной буст. На самом деле, убить больше 2-х соперников ультой у вас редко получится, чаще всего вы либо пустите ее в никуда (если вы не Flights, конечно же), или заберете одного соперника и умрете на простреле. Зато тройным бустом вы забираете для своей команды очень много пространства (чаще всего целый плент), и убиваете одного-двух защитников в спину, при этом освобождая путь на точку. Физика тройного буста ничем не отличается от двойного, единственный совет: прожимайте ульту до того, как начнете доставать первый ранец, иначе на экипировку базуки уйдет слишком много времени.

Вторым агентом с способностью, которая требует быстрого анализа ситуации( не просто зазубренные гранаты Brimstone, Viper или стрелы Sova) является Jett. Если кратко: dash-рывок за защиту стоит использовать в тех ситуациях, когда вы занимали ближний угол со снайперской винтовкой, а вас давят после опенфрага или промаха по первому врагу. В такой ситуации вас спасет только своевременный рывок назад. За атаку все чуть-чуть сложнее. Основная функция Jett заключается в том, чтобы как можно дальше увести прицелы вражеской команды от основного выхода. По сути нужно просто взлететь и сделать рывок вперед, но тут важен именно порядок. Если вы сначала прожимаете dash, а потом взлетаете – вы собираете все ловушки, облегчая своей команде выход. Меняя последовательность использования абилок, вы лишаете свою команду такого преимущества при выходе, как отсутствие ловушек.