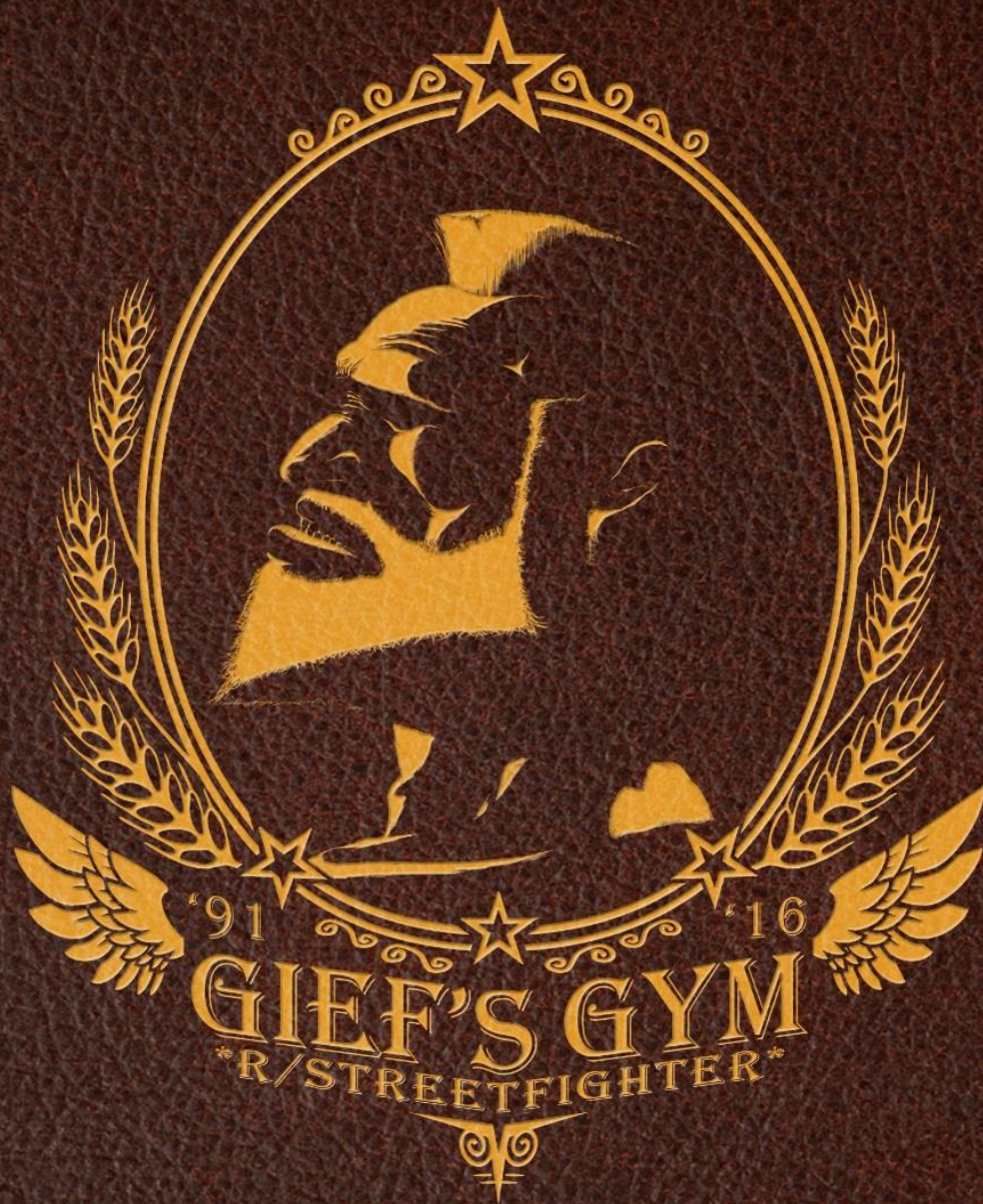


~First Edition~



~ A Guide to Street Fighter V ~

by Joe Munday

# **GIEF'S GYM: A GUIDE TO STREET FIGHTER V**

Самоучитель по Street Fighter 5

~

Джо Мандэй

Gief's Gym: самоучитель по Street Fighter V

Все права © 2016 Джо Мандэй

Все права защищены. Эта книга или какая-либо её часть не могут быть воспроизведены или использованы каким-либо образом без письменного разрешения издателя, за исключением кратких цитат для обзора или рецензии.

# Особые благодарности

Отдельная благодарность всем бывшим и нынешним членам команды модераторов раздела сайта reddit.com/r/StreetFighter. Я многому от вас научился и очень ценю время, проведенное вместе: acedrgn, Andrew Watt, aremah, Bearhug, Chaos-Goose, DangerontheRanger. DrOrpheus, Frame Trapped Tom, Genkaan, iThrow, johnnydal, joshGG, madmonk, pyuric, Quasimodox, Saki, soul, Taco, User, и Veserius

Спасибо ребятам, регулярно лупившим меня в игре как грушу и, тем самым, поспособствовавших моему росту как игрока: Azurehalcyon, denbah, Pugilist Penguin, Sephrik, и setz

Спасибо профессионалам FGC-сообщества, тем людям, кто помог довести этот самоучитель до ума: @D4RK\_ONION с его приложением FAT Online, Filipinoman, James Chen, Patrick Miller, PR Balrog, и Ultradaid.

Спасибо всем тем, кому я помог вырасти как игроку. То, что я вас тренировал помогло как вам, так и мне. Я надеюсь, что теперь вы достаточно опытны, и вы сможете передать ваши полученные навыки дальше, помогая росту сообщества файтинг-игр.

Спасибо каждому участнику сообщества r/StreetFighter. Я очень впечатлён как развивается это сообщество и горжусь тем, что являюсь его частью.

Спасибо моей жене за её любовь и поддержку. Я верю в себя потому-что она верит в меня.

# Предисловие к переводу первой редакции самоучителя по Street Fighter V “Gief’s Gym”

Привет, читатель! Сейчас ты смотришь на, не побоюсь этого слова, официальный русский перевод самоучителя по игре Street Fighter V – “Gief’s Gym”!

Когда Capcom выпустила Street Fighter V в 2016-м году, то после непродолжительных поисков стало очевидно, что на русском языке нет вменяемых пособий для обучения игре в Street Fighter V. Вся необходимая информация была разрознена и не всегда удобна для изучения, вместе с тем, на сайте Reddit.com, один из модераторов раздела сайта, посвященного Street Fighter, писал небольшие заметки, тем самым обучая новичков основам и принципам внутреннего устройства файтинг-игр. Чуть позже, скомпилировав свои записи, он выпустил этот самоучитель в печатном виде.

Работа над этим переводом началась как проект одного человека, и из-за своего объёма очень стагнировал, продвигаясь очень медленно, но к завершению пришёл благодаря коллективным усилиям множества ребят, потратившим своё время на перевод двух третей, этой, невероятно полезной, книги.

Большое спасибо принявшим участие в переводе и не оставшимся в стороне: Sunmate, v3g4ss, k0lder, Svyaga, Сайдаш Андерсон, a-pathetic, devildaddy, Константин Сеницын, evgen\_1987, Дмитрий Цыбискин, Cat Gundam, Алексей Березовиков, baal, swagskeletor, VokiSS, Keho и NCLP – невероятно признателен вам парни! (Ссылка на русское SF-сообщество в Discord - <https://discord.gg/9sNT8qK>)

Отдельное спасибо отправляется Joe Munday, за то, что он разрешил сделать этот перевод и предоставил все необходимые для работы материалы. Big Ups, Joe!

В тексте будет использоваться множество англицизмов, которые невероятно сложно изъять из текста, ввиду отсутствия аналогов этих слов, удобства и их укорененности в лексиконе игроков, самые очевидные примеры – это «матчап» и «кондишенинг». Часть материалов из этого самоучителя потеряла актуальность, ввиду постоянной эволюции файтинг-игр, но всё же остаётся источником ценной информации!

Переводчик, координатор и редактор проекта Александр Токсубаев aka Siberian\_644

# Содержание\*

Введение .....	1
Часто используемые обозначения и сокращения .....	2
Базовые движения и приёмы .....	5
Изучаем обычные атаки (нормалы) .....	6
Анти-эйринг .....	7
<b>Анти-эйринг: Часть 1</b> .....	7
Анти-эйринг: часть 2 .....	9
Анти-эйринг: часть 3 .....	11
Отработка блоков .....	13
Разрыв броска .....	15
V-Реверсал .....	17
Вэйк-ап Рекавери .....	21
Четверть круга .....	23
Кулак Дракона .....	25
Атака с удержанием назад-вперед .....	27
Атака с удержанием вниз-вверх .....	29
360 .....	31
Кросс-апы .....	33
Инстант Эйр... Tiger Knee .....	36
Отмена: нормалы в спешлы .....	39
Отмена: Спец.приемы в Критикал Арты .....	41
Изучаем чардж назад-вперед Критикал Арт .....	43
Изучаем Комбо .....	46
Изучаем игру в нейтрале .....	49
Вифф Панишинг в Нейтрале .....	50
Составляем план игры в Нейтрале .....	53
Контроль оппонента в углу .....	56
Использование Проджектайлов .....	59
Контроль Дистанции (сейф-спейсинг) .....	62

Прыжки .....	64
Комбо и сетапы .....	67
Хит-Конфёрм .....	68
Фрейм-трап конфёрм.....	71
Панишинг (Наказание за ошибку) .....	74
Панишинг: Краш Каунтер .....	74
Панишинг: Обычный паниш.....	76
Панишинг: Лайт Конфёрмы.....	78
Определение преимущества на блоке .....	80
Мити .....	83
Блокирование распространенных сетапов.....	91
Продвинутые техники .....	93
Поздний разрыв Броска .....	94
Бросок после рывка вперед .....	96
Негатив Эдж .....	98
Мгновенный оверхед (Instant Overhead) .....	99
Самокорректирующийся ДП .....	102
Базовый Опшн-Селект .....	104
Защитный Опшн-Селект .....	106
Защитный ОС: Фаззи Джамп .....	108
Шимми .....	110
Мета-игра.....	113
Выбор основного персонажа .....	114
Физическая растяжка для рук и предплечий.....	117
Дабл Тэппинг .....	119
Тренировка силы духа.....	122
Эффективная работа с метром .....	125
Намеренная зубрёжка.....	129
Кондишенинг (Манипулирование оппонентом) .....	132
Разбор матча .....	135

Изучение ваших оппонентов .....	139
Словарь Зангиева .....	142
Сообщение от автора.....	147

*\*Ввиду того, что практически все термины файтинг-игр в русском языке являются транслитерацией с английского и японского языков, было принято решение не переводить их дословно, а написать их в том виде, в каком они сейчас повседневно используются в русскоязычном FGC-сообществе. – прим. пер.*

# Введение

Добро пожаловать в тренажерный зал Зангиева! Этот самоучитель представляет собой серию упражнений для выполнения в Street Fighter V, с целью добиться улучшения ваших практических навыков. Выполнение этих заданий поможет вам научиться понимать файтинг-игры как на физическом, так и ментальном уровнях.

У соревновательных файтинг-игр невероятно высокий порог вхождения, и он не сразу осознаётся. Контролировать игру и играть в неё – это почти-что два абсолютно разных понятия. Я часто сравниваю файтинг-игры и классические шахматы. Понимание правил и того, как именно различные фигуры могут перемещаться по шахматной доске, очень похоже на изучение спец. приёмов и комбо-связок в файтинг играх. Но, знание того, как именно может ходить ладья, никак не поможет вам победить оппонента, который знает часто используемые стратегии или почему та или иная фигура должна походить в конкретное определенное место. Новички часто остаются разочарованными, потому что они верят в то, что знание того, как вводится Шорюкен, играя за Ryu, равнозначно фундаментальному пониманию данной игры. Поверьте, друзья, это далеко не так.

Каждое упражнение и каждая крупца знаний, содержащаяся в этом самоучителе, были созданы, чтобы вы овладели азами файтинг-игр, а затем смогли бы овладеть и более продвинутыми техниками. Я надеюсь, что все те, кто пришёл в тренажёрный зал Зангиева, выложатся здесь на полную, приложив максимум усилий и времени, и покинут её здоровые телом и духом, чтобы действительно оценить файтинги и сообщество, сформировавшееся вокруг этого жанра.

# Часто используемые обозначения и сокращения

Первое препятствие для всех новичков, да и, пожалуй, для всех игроков, пришедших из других игр, заключается в чтении и понимании обозначений инпутов\*. Зачастую, многие самоучители и руководства используют различные обозначения для инпутов, поэтому в ниже опубликованной таблице вы сможете встретить все обозначения и сокращения, которые смогут встретиться в этой книге.

## Оформление уроков

Целью создания данного самоучителя было предоставить методы практической тренировки как для абсолютно «зелёных» новичков, так и для игроков, желающих продвинуться дальше чем базовый уровень. Чаще всего структура глав в книге будет примерно такой:

### <Название упражнения>

**Тренировка** – Ситуации которые вы «записываете» и воспроизводите в режиме тренировки или VS режиме, одни или с помощью друга, и то, как много повторов и вариаций будет в этой «тренировке».

**Цель** – Кратко объясняет, зачем вы выполняете данную тренировку. Это также может касаться и вариаций для текущей тренировки, если такие имеются. Этот раздел может содержать очень важную и полезную информацию, даже если тренировка была изначально предназначена для игроков ниже вашего уровня.

*Пожалуйста отметьте для себя: С каждым уроком сложность будет постепенно возрастать. Будьте терпеливыми на ранних упражнениях и вспоминайте основы в ходе выполнения более поздних тренировок. Вам нужно понимать, что упражнения, которые встретятся вам ближе к концу этого самоучителя, будут уместны и принесут вам пользу в реальном поединке лишь тогда, когда вы будете полностью понимать зачем и когда вы их применяете.*

\*Инпут – вводимые при помощи аркадного стика или джойстика движения и нажатия кнопок.

Обозначения для вводимых команд (инпутов)				
Иконка	Описание	Устоявшиеся названия	Сокращ-е	Кнопки DualShock 4
	Любой удар рукой	Панч	p	-
	Лёгкий удар рукой	Джеб, лайт панч	lp	Квадрат
	Средний удар рукой	Стронг, мид панч	mp	Треугольник
	Сильный удар рукой	Фирс, стронг панч	hp	R1
	Любые два удара	Экзовый Панч, EX панч	2p	-
	Все удары рукой	Все панчи	3p	L1
	Любой удар ногой	Кик	k	-
	Лёгкий удар ногой	Шорт кик, лайт кик	lk	Крест
	Средний удар ногой	Форвард, мид кик	mk	Круг
	Сильный удар ногой	Подсечка, Вертушка	hk	R2
	Любые два удара ноги	Экзовый кик, EX кик	2k	-
	Все удары ногой	Все кики	3k	L2
	Вниз назад	Вниз назад, сидя, Блок сидя	db	Вниз+Влево*
	Вниз	Вниз, сидя	d	Down
	Вниз вперед	Вниз вперед, сидя	df	Вниз+Вправо*
	Назад	Назад, Блок стоя	b	Влево*
	Нейтрал	Нейтрал	n	-
	Вперед	Вперед	f	Вправо*
	Вверх назад	Прыжок назад, прыжок	jb, j	Вверх+Влево*
	Вверх	Нейтральный прыжок	nj, j	Вверх
	Вверх вперед	Прыжок вперед, прыжок	jf, j	Вверх+Вправо*
	Четверть круга вперед	QCF, хадокен	qcf	-
	Четверть круга назад	QCB, обр. хадокен	qcb	-
	Движение Шорюкен	Шорюкен, Драгон Панч, ДП	srk, dp	-
	Обратный Шорюкен	Обр. шорюкен, Обратный ДП	Reverse srk, rdp	-
	Пол-круга вперед	Полкруга вперед	hcf	-
	Пол-круга назад	Полкруга назад	hcb	-
	Полный круг	Движение 360	360, SPD	-

\*Все инпуты подразумевают, что персонаж игрока стоит Левой стороне экрана, также называемой стороной Игрока 1.

<b>Обозначения и сокращения для комбо-связок</b>		
<b>Сокращение</b>	<b>Что это значит</b>	<b>Примеры</b>
<b>st.p</b>	Удар рукой стоя	st.lp, st.mp, st.hp
<b>st.k</b>	Удар ногой стоя	st.lk, st.mk, st.hk
<b>cr.p</b>	Удар рукой сидя	cr.lp, cr.mp, cr.hp
<b>cr.k</b>	Удар ногой сидя	cr.lk, cr.mk, cr.hk
<b>j.p</b>	Удар рукой в прыжке	j.lp, j.mp, j.hp
<b>jf.p</b>	Удар рукой в прыжке вперед	jf.lp, jf.mp, jf.hp
<b>jb.p</b>	Удар рукой в прыжке назад	jb.lp, jb.mp, jb.hp
<b>nj.p</b>	Удар рукой в нейтральном прыжке	nj.lp, nj.mp, nj.hp
<b>j.k</b>	Удар ногой в прыжке	j.lk, j.mk, j.hk
<b>jf.k</b>	Удар ногой в прыжке вперед	jf.lk, jf.mk, jf.hk
<b>jb.k</b>	Удар ногой в прыжке назад	jb.lk, jb.mk, jb.hk
<b>nj.k</b>	Удар ногой в нейтральном прыжке	nj.lk, nj.mk, nj.hk
<b>"Кнопка" + "Кнопка"</b>	Нажмите кнопки одновременно	mp + mk, hp + hk
<b>"Направление" + "Кнопка"</b>	Нажмите направление и кнопку одновременно	f+hp, df+mk
<b>"Движение" + "Кнопка"</b>	Нажмите кнопку после ввода серии направлений (обычно используется для инпутов Специальных приемов)	qcf+p, dp+k, 360+p
<b>"Кнопка" &gt; "Кнопка"</b>	Нажмите вторую кнопку, чтобы слинковать с предыдущей (линк)	st.mp > cr.mp, cr.lp > cr.lp
<b>"Кнопка" xx "Кнопка"</b>	Отменяет рекавери первой кнопки стартапом второй (как правило используется в таргет-комбо)	mp xx hp xx hk, st.mk xx cr.hk xx hk
<b>"Кнопка" xx "Ввод спец. приёма"</b>	Отменяет рекавери первой кнопки старт-апом Специального приёма	cr.mk xx qcf+p, st.hp xx dp+hp

Пожалуйста отметьте для себя что для многих упражнений доступны видео-примеры, перейти к которым можно через гиперссылки в тексте. Если вы читаете бумажный вариант, или не можете перейти по гиперссылке, то все видео-примеры доступны в следующих плейлистах:

YouTube Link:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLpx8A8bFuneLQFyOrFv1L0yzBjtW30kxL>

TinyURL:

<http://tinyurl.com/hkyw4pg>

*Примечание* - Перейти по гиперссылке можно зажав CTRL и кликнув по ней.

# Базовые движения и приёмы

---

# Изучаем обычные атаки (нормалы)

Давайте разогреемся при помощи тренировки для абсолютных новичков.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Отключите «Оглушение» и «Защиту». Как Игрок 1, двигайтесь в направлении Игрока 2 нажимая вперед и найдите максимально возможную дистанцию, с которой ваш легкий удар рукой (джеб стоя, кнопка «квадрат» на джойстике Playstation, или "X" на джойстике X-Box) наносит удар игроку 2. Ударьте игрока 2 с максимально возможной дистанции, отойдите от игрока 2, снова подойдите к нему для легкого удара рукой с максимально возможной дистанции и повторите это 10 раз подряд. Если легкий удар рукой промажет (виффнет), то начните с нуля. Продолжайте заниматься и проработайте по вышеизложенной схеме каждую из возможных нормал атак – будь то уникальный\* удар, удары стоя или в приседе\*.

**Цель** – Эта тренировка заставит вас узнать каждый нормал персонажа Ryu. Нормалы невероятно важны в файтинг-играх. Нахождение и понимание максимально возможной дистанции с которой ваш нормал достанет до противника, это то, что лежит в основании фундамента файтинг-игр. Чем больше вы будете продвигаться в файтинг-играх, тем увереннее вы сможете быть в входе и выходе из рабочей дистанции ваших нормалов. Вариации для упражнения:

*Выберите другого персонажа* – Это позволит вам узнать дистанцию нормалов других персонажей.

*Выставьте оппоненту Блок сидя* – Вы заметите что максимальная дистанция некоторых ваших нормалов немного увеличится, в то время как другие нормалы будут полностью промахиваться по противнику (виффать).

\*Нормалы в приседе (Crouching normals) выполняются нажатием направления Вниз и нажатием кнопки атаки. Уникальные атаки (Unique attacks) – это особые атаки персонажа, которые помимо нажатия кнопки удара требуют нажатие особого направления – вы легко можете их увидеть в списке движений для Ryu. [SFV-Ryu](#).

---

# Анти-эйринг

Ваши мышцы привыкли применять атаки на земле, но ваша верхняя часть тела ещё не тренирована. Время для отражения атак с воздуха.

---

## Анти-эйринг: Часть 1

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи.» Зайдите в «Запись действия» и запишите свои действия в слот (ячейку).

Слот 1: Со стартовой дистанции > Прыжок вперед > hk



Оставаясь на стартовой дистанции включите запись действий манекена, нажмите вверх и вперед в направлении Игрока 1 и нажмите сильный удар ногой, когда вы подлетаете к Игроку 1, далее отведите манекен на стартовую позицию и поставьте игру на паузу. После того как действие записано, выберите «Показ действия» и активируйте Слот 1, и приготовьтесь управлять игроком 1. Теперь, когда манекен прыгает вперед, расположите себя на границе траектории прыжка и нажмите вниз и сильный удар кулаком (фирс). Вы должны ударить манекен в воздухе с помощью сильного удара рукой в приседе (cg.hp), после которого манекен должен вернуться на исходную позицию. Весь подход должен выглядеть так. Повторите это 10 раз на этой дистанции. Затем поменяйте стороны и повторите. Выполните весь сет 3 раза подряд в качестве разминки для следующих Анти-эйр тренировок.

**Цель** – Умение последовательно отражать атаки с прыжка предотвратит попытки оппонента подойти и/или атаковать с воздуха. Успешные атаки с прыжка ведут к очень болезненным комбо, и вы обязаны знать, как защитить себя от подобного сценария. Более того, нанося урон противнику за попытки прыгнуть, вы должны разубедить их пытаться сделать рискованные впрыжки и заставить использовать

нормалы, находясь на земле. Если вы уже достаточно попрактиковались и знаете рабочую дистанцию ваших нормалов на земле, то у вас уже появилось преимущество над вашим соперником. Держите в уме дистанцию в прыжки и тренируйте ваш мозг использовать Анти-эйр ответ, если противник соберётся прыгать, но в то же самое время быть наготове, если противник вышел из этой дистанции. Вариации тренировки:

*Выберите другого персонажа для игрока 1* – Разные персонажи используют разные нормалы с земли для отражения атак с воздуха с этой дистанции, попробуйте разных персонажей, чтобы понять, кто, на ваш взгляд, обладает лучшим Анти-эйр ответом.



*Выберите другого персонажа для игрока 2* – Если какой-то конкретный персонаж доставляет вам проблемы своей какой-то конкретной атакой с воздуха с этой дистанции - воспроизведите ситуацию и практикуясь, постарайтесь найти ответ на его атаку.

---

## Анти-эйринг: часть 2

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Руу против Руу. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи.» Зайдите в «Запись действия» и запишите свои действия в слот (ячейку).

Слот 1: Отойдите назад на макс. дистанцию для j.hk > Прыжок вперед > hk

Отойдите назад >  

Отойдите назад на максимальную дистанцию, с которой прыжок с сильным ударом ногой может ударить Игрока 1, поставьте игру на паузу и снимите с неё, чтобы обнулить таймер записи, далее нажмите вверх вперёд в направлении Игрока 1 нажмите сильный удар ногой на подлёте к Игроку 1, чтобы задеть его этой атакой, и после вернитесь манекеном на исходную позицию и поставьте игру на паузу. После того, как действие записано, выберите «Показ действия», активируйте Слот 1, и приготовьтесь управлять игроком 1. Теперь, когда манекен прыгает вперед, оставайтесь на нужной дистанции и нажмите сильный удар ногой стоя (вертушка). Вы должны попасть по манекену в воздухе сильным ударом ноги с некоторого удаления, после этого манекен должен вернуться на исходную позицию. Весь подход должен выглядеть примерно так. Повторите 10 раз с этой дистанции. После поменяйте сторону и повторите. Выполните всю тренировку целиком 3 раза в качестве разминки.

**Цель** – Как уже говорилось в первой части упражнения, последовательная защита от атак с воздуха очень важный фактор для того, чтобы суметь стать лучшим бойцом. Эта тренировка научит вас тому, что у вас есть средство, чтобы сбивать атаку с воздуха с более дальней дистанции, но для этого потребуются применить эту атаку раньше - в тот момент, когда оппонент только отталкивается от земли. Ключевой момент этой тренировки узнать о подобной дистанции для атак с воздуха и держать наготове Анти-эйр для такой атаки, в случае если ваш противник начнёт прыгать не подумав (допустит ошибку). Вариации тренировки:

*Выберите другого персонажа для игрока 1* - Разные персонажи используют разные нормали с земли для отражения атак с воздуха с этой дистанции, попробуйте разных персонажей, чтобы понять, кто, на ваш взгляд, обладает лучшим Анти-эйр ответом.



*Выберите другого персонажа для игрока 2* - Если какой-то конкретный персонаж доставляет вам проблемы своей какой-то конкретной атакой с воздуха с этой дистанции - воспроизведите ситуацию и практикуясь, постарайтесь найти ответ на его атаку.

---

## Анти-эйринг: часть 3

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи.» Зайдите в «Запись действия» и запишите свои действия в слот (ячейку).

Слот 1: Встаньте на такую дистанцию откуда прыжок приземлится за игроком 1 > Прыжок вперед > mk

Идите вперед >  

Двигайтесь вперед на дистанцию, откуда прыжок с средним ударом ноги будет приземляться сразу за Игроком 1, нажмите вверх вперед в направлении игрока 1, нажмите средний удар ногой (форвард кик) в тот момент, когда вы подлетаете к Ryu, с таким расчётом, чтобы атака попала по затылку Ryu (кросс-ап\*). По приземлении толкайте Игрока 1 манекеном около секунды, а затем отойдите назад на дистанцию вышеприведённого прыжка и поставьте игру на паузу. После того, как действие записано, выберите “Показ действия”, активируйте Слот 1 и приготовьтесь управлять игроком 1. Теперь, в тот момент, когда манекен прыгает на вас, отпрыгните от манекена и нажмите сильный удар рукой (фирс) в момент отрыва от земли. Вы должны ударить по манекену в воздухе и после удара манекен должен отойти на исходную позицию. Если нет, то расположите себя так, чтобы манекен мог нанести вам кросс-ап\* атаку. Весь подход должен выглядеть примерно так. Повторите это упражнение 30 раз так, чтобы по вам не ударили.

**Цель** – Всё та же, что и в первой, и во второй частях тренировки - научиться последовательно отражать атаки с воздуха. Эта тренировка научит вас тому, что есть средство для отражения кросс-ап\* атаки в прыжке с короткой дистанции в тех ситуациях где хард панч сидя будет бесполезен. Ключевой момент этой тренировки познакомиться с подобными впрыжками с короткой дистанции и быть готовым отпрыгнуть с нажатием фирс панча, если ваш оппонент начнёт злоупотреблять этим приемом. Вариации тренировки:

*Анти-эйринг при помощи других анти-кросс-ап техник* – Попробуйте использовать лёгкий удар рукой (джеб) или прыжок вперед с средним ударом рукой. Поэкспериментируйте и вы сможете найти весь арсенал нужных техник для вашего персонажа.

*Выберите другого персонажа для Игрока 1* - Разные персонажи используют разные нормалы с земли для отражения атак с воздуха с этой дистанции, попробуйте разных персонажей, чтобы понять, кто, на ваш взгляд, обладает лучшим Анти-эйр ответом.

*Выберите другого персонажа для Игрока 2* - Если какой-то конкретный персонаж доставляет вам проблемы своей какой-то конкретной атакой с воздуха с этой дистанции - воспроизведите ситуацию и практикуясь, постарайтесь найти ответ на его атаку.

*\*Кросс-ап – атака внахлест, через голову противника. Подробнее в упражнении Кросс-апы – (прим. пер.)*

# Отработка блоков

Блоки - это важно.

**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите любого персонажа против Руу. Включив «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь вам надо записать три различных действия в ячейки 1 - 3 в «Запись действия».

Слот 1: Идите вперед > cr.lk > cr.lk





Идите вперед >  +  >  + 


Слот 2: Идите вперед > cr.lk > f+mp

Идите вперед >  +  >  + 

Слот 3: Идите вперед > cr.lk > Бросок

Идите вперед >  +  >  + 

Когда все три действия записаны, выберите «Показ действия» и активируйте ячейки 1-3, и приготовьтесь управлять Игроком 1. Теперь, когда Манекен идёт вперед попытайтесь заблокировать все предпринимаемые атаки и разорвите бросок, когда Манекен попытается сделать бросок. Первый блокстринг (последовательность ударов по блоку) - это простые два легких удара рукой сидя, которые должны быть заблокированы сидя при помощи удержания  . Второй блокстринг – это легкий удар ногой сидя, за которым следует оверхэд. Эта цепочка должна блокироваться следующим образом – сначала вы блокируете сидячий удар ногой, удерживая  и, среагировав на анимацию оверхеда, вы блокируете стоя, удерживая  . Третий слот - это так называемый тик-бросок (tick throw), который сначала должен быть заблокирован по низу, удерживая  и непосредственно сам бросок оппонента, который следует моментально после удара по низу (учитывайте это при записи

движений) должен быть разорван вводом команды своего броска - . Заблокируйте 10 блокстрингов подряд. Если у манекена получается нанести вам хотя бы один удар – начинайте с нуля. [Видео здесь](#).

**Цель** – Умение блокировать это одно из базовых навыков в каждой игре серии Street Fighter. Сразу хочется предупредить, что это довольно-таки скучная тренировка, результат от которой по началу будет вам незаметен. Тем не менее, умение блокировать и сохранять выдержку и терпение – это действенный и проверенный способ не получить урон от атак оппонента. Причина, по которой тик-бросок является не обязательным пунктом тренировки – это относительно небольшой урон от него, по сравнению с контр-хитом или пропущенным комбо с ресетом, которое приведёт ещё к большему урону. Помните, что совет терпеливо отсиживаться в блоке не всегда можно применить в бою с соперниками с сильными командными бросками, например, такими как Zangief или R. Mika. Более того, важно помнить, что эта тренировка не является калькой с «живого» поединка. Вместо этого старайтесь думать о том, что действия Манекена изображают ситуацию на вашем вейк-апе (подъеме после нокдауна) или на земле, лицом к лицу, после ресета в воздухе. В ситуации с оверхэдом очень важно, чтобы вы были способны распознать, когда ваш соперник попытается применить его. Запомните, как выглядит анимация оверхеда и постарайтесь отреагировать на старт-ап (начальные кадры анимации) этого приёма, переведя персонажа из блока сидя в блок стоя. Большинство оверхедов медленны настолько, чтобы их можно было успеть распознать их старт-ап и применить необходимый блок. В реальном бою блокирование заставит вашего соперника попробовать открыть вас при помощи броска, но до этого момента, позволяйте вашему сопернику применить что-нибудь минусовое на блоке или позвольте им отойти подальше, чтобы у них не получилось продолжать прессинг. В любом из случаев, попытайтесь вернуть игру в нейтрал и затем покажите себя в полной силе.





---

# Разрыв броска




Поматросил – не бросил.



**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите любого персонажа против Руу. Включив «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь вам надо записать два различных действия в ячейки в «Запись действия».

Слот 1: Двигайтесь вперед > cr.lk > Бросок

Двигайтесь вперед >  +  >  + 

Слот 2: Двигайтесь вперед > st.mp > Бросок

Двигайтесь вперед >  >  + 

Когда все действия записаны, выберите «Показ действия» и активируйте ячейки 1 и 2, и приготовьтесь управлять Игроком 1. Теперь, когда манекен идёт вперед, блокируйте атаку и разрывайте тик-бросок, который идёт следом. Этот бросок должен быть разорван введением вами команды броска  + , также вы заметите разницу в интервалах между сетапами тик-бросков из слотов 1 и 2. Попробуйте разорвать 10 тик-бросков подряд. Если у вас не получается разорвать бросок, начинайте считать с нуля. [Видео Тренировки Здесь.](#)

**Цель** – В Street Fighter V броска можно избежать при помощи рывка назад, прыжка, выполнения приёма, во время которого вы находитесь в воздухе (airborne) или же разорвав бросок. Вы можете разорвать только обычные броски – командные броски разорвать нельзя. Вы не можете разорвать бросок, если вы находитесь в рекавери после выполнения приёма. Для того чтобы овладеть искусством разрыва броска вам понадобятся три навыка. Первый заключается в том, чтобы уметь узнавать сетапы тик-бросков. У разных персонажей они различаются и основываются на прессинге нормалами и дистанцией их обычного броска. Даже в этой тренировке должно быть

заметно как у Ryu различаются тайминги сетапов тик-броска через cr.lk и через st.mp. Второй навык заключается в том, что вы должны научиться читать вашего соперника и просчитывать текущую ситуацию. Оппонент, который блокирует и не нажимает кнопки во время защиты вынудит своего оппонента попытаться выполнить бросок. Или же будет ситуация где у вас практически полная шкала оглушения и вы сбиты с ног, то одного броска вам будет достаточно, чтобы получить оглушение, что приведёт к ещё большему урону. Нужно учитывать подобные сценарии, когда пытаетесь прочесть своего оппонента в живом поединке. И третий навык – это ваша реакция. Вы должны научиться реагировать. Для выполнения некоторых тик-бросков потребуется сделать небольшой шагок вперед или будет нужен момент, когда ваш оппонент попробует бросить вас после своего дэша вперед. В этих ситуациях вы должны правильно отреагировать, чтобы суметь разорвать бросок. Эта тренировка не сможет полноценно воспроизвести живой матч и воссоздать все сценарии, в которых вам придётся разрывать бросок, но тем не менее она обеспечит вас материалом для практики.

Стоит немного рассказать о механике разрыва броска в Street Fighter V. Стартап всех обычных бросков 5 фреймов. Окно для разрыва броска – это 7 фреймов после первого активного фрейма броска. Также в игре есть двух-фреймовый буфер, и благодаря ему у вас получится разорвать входящий бросок в промежуток спустя два фрейма после выхода из блокстана и до окончания 7-фреймового окна. Помимо этого, вас не могут бросить в первые 2 фрейма рекавери после блокстана/хитстана или, когда вы делаете вейк-ап после нокдауна или ресета в воздухе. Не будем вдаваться в расчёты, а просто скажем - у вас есть 11 фреймов чтобы нажать бросок если вы предполагаете, что вас сейчас попытаются бросить. Исследования показывают, что обычной скорости реакции человека, а это примерно 18 фреймов, очень часто недостаточно чтобы отреагировать, поэтому ваш навык чтения оппонента очень важен, когда вы попытаетесь разорвать бросок противника.





---

# V-Реверсал




Боишься оглушения? Используй V-Реверсал без сомнения!


**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите любого персонажа против Руу. Включив «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь вам надо записать два различных действия в ячейки в «Запись действия».

Слот 1: Двигайтесь вперед> cr.lp> cr.lp

Двигайтесь вперед>  +  >  + 

Слот 2: Двигайтесь вперед> st.mp> cr.mp

Двигайтесь вперед>  >  + 

Когда все действия записаны, выберите «Показ действия» и активируйте ячейки 1 и 2, и приготовьтесь управлять Игроком 1. Держите вниз и назад (db, ), когда Манекен приблизится, для того, чтобы заблокировать начальную атаку. Сразу после блокирования начального cr.lp или st.mp выполните V-Реверсал своего персонажа нажав либо f+Зр, либо f+Зк:

Во время действия блокстана



Для того, чтобы правильно выполнить V-Реверсал вы должны выполнить команду в то время пока вы находитесь в блокстане от атаки оппонента. Учтите, что атаки cr.lp и st.mp Манекена будут различаться по продолжительности блокстана от них и вам нужно помнить об этой разнице, для того, чтобы применить ваш V-Реверсал в правильный момент. Успешно выполните 10 V-Реверсалов. Если по вам попала

начальная атака, значит вы выполняете V-Реверсал слишком рано, если же вы не выполняете V-Реверсал после блокирования начальной атаки, то вы нажимаете V-реверсал слишком поздно. В обоих случаях начинайте с нуля. [Видео тренировки здесь.](#)

**Цель** – Умение выполнять V-Реверсал может быть очень полезным для некоторых персонажей и абсолютно необходимо в некоторых ситуациях. Однако, не все V-Реверсалы равны друг другу. Одни V-Реверсалы атакуют, другие отправляют в нокдаун, а некоторые служат лишь для того, чтобы убежать от атаки. Любой из V-Реверсалов что причиняет урон, нанесёт лишь серый урон, который со временем восстановится. Большой плюс любого V-Реверсала это то, что при его использовании из вашей шкалы оглушения исчезнет 250 пунктов, что означает, что вы можете уменьшить шанс вашего оглушения даже использовав V-Реверсал против любого фаерболла даже на другой стороне экрана. Ввод команды V-реверсала должен быть осуществлен во время действия блокстана от атаки оппонента. Не лишним будет напомнить о том, что мити-атака, выполненная с задержкой, может быть использована как приманка, чтобы сподвигнуть вас нажать V-Реверсал, вы промахнётесь и откроетесь оппоненту, после чего ваш противник сделает вам краш-каунтер атаку. Другой важный момент на который нужно будет обратить внимание – это ваш V-Метр и то, как быстро ваш персонаж может копить его. Например, Zangief может копить свой V-Метр относительно легко и его V-Реверсал создаёт для его оппонента очень затруднительную ситуацию, где у Zangief будет много инструментов для нанесения урона. С другой стороны, Necalli сложно копить V-Метр без получения урона и, очень часто, выгода от использования V-Триггера легко перевешивает необходимость использования V-Реверсала. Давайте посмотрим на другие ситуации где V-Реверсал может быть полезен. Вариации тренировки:

*Использование V-Реверсала для паниша прессинга* – В тренировочном режиме выберите любого персонажа против Nash. Оставьте настройки от основной тренировки, вам потребуется лишь перезаписать одно действие в Слот 1 в of the «Запись действия». Запишите следующий приём (EX Moonsault Slash, hcf+kk):



Выберите “Показ действия” и активируйте ячейку 1, и приготовьтесь управлять Игроком 1. Заблокируйте входящую атаку EX Moonsault Slash и выполните V-реверсал во время действия блокстана. [Видео Здесь](#)

В обычных условиях, EX Moonsault Slash у Nash будет +1 кадр (далее «фрейм») на блоке. Это значит то, что если вы блокируете EX Moonsault Slash, то Nash восстановится на один фрейм раньше, и у него будет возможность продолжить прессинг с кратчайшей к вам дистанции. Вместо того, чтобы просто заблокировать эту атаку, вы можете выполнить V-Реверсал, чтобы прервать его прессинг и защитить себя от микс-апа, в том случае, если бы вы просто заблокировали эту атаку. Применяйте этот способ и в дальнейшем, против других форм прессинга, когда вам будет легко отреагировать, находясь в блокстане. Например, Dhalsim будет часто пытаться использовать связку sg.mk подкат в V-Триггер, как только у него появится метр. Тем не менее, некоторые персонажи могут реагировать на активацию V-Триггера с помощью V-Реверсала и не дать Dhalsim использовать его «Огненный ковёр». Длительные приёмы, которые долго держат вас в блокстане или же сетапы на которые легко среагировать могут быть тем самым, что поможет вам обнулить неприятную ситуацию в нейтральной игре.

*Использовать V-Реверсал чтобы избежать смерти от чип-урона* – В тренировочном режиме выберите любого персонажа против Ryu. Оставьте настройки от основной тренировки, вам потребуется лишь перезаписать одно действие в Слот 1 в of the «Запись действия». Запишите следующую последовательность (hk в прыжке > st.mp xx Критикал Арт):



Выберите “Показ действия” и активируйте ячейку 1, и приготовьтесь управлять Игроком 1. Заблокируйте входящую атаку с воздуха, далее блокируйте средний удар рукой стоя, Ryu мгновенно отменит его в свой Критикал Арт и до того, как начнётся анимация приёма выполните ваш V-Реверсал. [Видео Здесь](#)





Когда у вас очень мало здоровья, у вашего соперника есть единственный способ получить победу с помощью чип-урона – это истратить все деления КА-шкалы и заставить вас заблокировать Критикал Арт. В этих ситуациях ваш оппонент может

начать держать вас в блокстринге, где у вас нет возможности избежать Критикал Арта потому что вы находитесь в постоянном блокстане. Тем не менее, если у вас есть одно деление V-Метра, то вы можете «всунуть» V-Реверсал и избежать смерти от чип-урона. Не забудьте придержать одно деление V-Метра на тот случай, если вы собираетесь повернуть ситуацию с вашей нехваткой здоровья вспять.

---



# Вэйк-ап Рекавери

Короткий урок о том, как вставать с земли, когда лежишь на ней.



**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите любого персонажа против Руу. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи.» Зайдите в «Запись действия» и затем запишите свои действия в слот 1. (Двигайтесь вперед >  +  > Двигайтесь вперед >  + 

Двигайтесь вперед >  +  > Двигайтесь вперед >  + 

После того, как действие записано, выберите «Показ действия», активируйте Слот 1, и приготовьтесь управлять игроком 1. Теперь, когда манекен идёт вперед, позвольте ему сбить вас с ног или же бросить. Едва ваш персонаж коснётся земли совершите быстрое рекавери (Любые две или три кнопки удара кулаком или же нажмите вниз:

Быстрый подъём (рекавери): Любые два или все  – или – 

Выполните быстрое рекавери 10 раз подряд, а затем приступайте к рекавери назад. Едва ваш персонаж коснётся земли выполните рекавери назад (Любые две или три кнопки или же нажмите назад):

Подъём (рекавери) назад: Любые два или три  – или – 

Выполните Быстрый подъём 10 раз, а затем и Подъём Назад 10 раз подряд. Если выполнить рекавери не получилось, то начните попытки с нуля. [Видео урока здесь](#)

**Цель** – В SFV будут различные ситуации, где вам придётся выбирать то, какое именно рекавери будет уместнее. Например, если вы не используете быстрое рекавери, то у вашего оппонента будет больше времени, чтобы использовать против вас на подъеме различные прессинг техники, взять тот же непредсказуемый кросс-ап на вашем подъёме (Ambiguous Cross-up). Тем не менее, есть случаи где быстрое возвращение в бой менее выгодно. К примеру, если Ryu получится ударить вас hk Tatsu(Тацу) (Hurricane Kick) (d, db, b + удар ногой, в данном случае сильный) и отправить вас в нокдаун, то если вы используете быстрое или рекавери назад, то сразу после него он может использовать мити - назад+hk, в качестве безопасного прессинга. Также, если у вас больше очков здоровья чем у оппонента, и вы ждёте окончания раунда для победы таймаутом, то несколько секунд, проведенных на земле в нокдауне, увеличат ваши шансы победить подобным образом. Могут быть матчапы, когда вам будет выгодно выполнить рекавери назад и очутившись в углу, удерживать оппонента на дистанции. Вы заметите то, что попытавшись выполнить рекавери назад после броска, у вас получится лишь быстрое рекавери, так как после нокдауна после броска срабатывает только быстрое рекавери, даже в том случае если вы делаете инпут для рекавери назад. Это правило работает для всех бросков – как обычных, так и командных. Помните, если по вам попали краш-каунтер подсечкой, то вы не сможете выполнить любое из рекавери. Вариации тренировки:

*Многообразие нокдаунов* – Подсечки и броски это всего лишь 2 типа нокдаунов. Учитывайте то, что Ryu может отправить в нокдаун любой версией своего Тацу, ДП (Шорюкена), а также EX Хадокеном, Критикал Артом и даже своим таргет-комбо. Все эти приёмы бросят вас на землю с различным таймингом. Запрограммируйте Манекена на выполнение любого спец. приема, после которого вам сложно выполнить быстрое рекавери и потренируйте различные тайминги. Не забывайте о том, что когда вы мэшите кнопки и направления, пытаетесь выполнить рекавери, играя с живым оппонентом, тем самым вы выдаёте ему свои намерения.


---







# Четверть круга

Самый известный приём в истории серии игр Street Fighter.

**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите Ryu против Ryu. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Сейчас мы разберём это движение на его составляющие части:



Для того чтобы выполнить данное движение, Игрок 1 (управляемый человеком) должен находиться на левой стороне экрана, Манекен же – на правой. Теперь нажмите «вниз»  на вашем устройстве (джойстик, стик и т.д.) и плавно переведите устройство из положения  в  и затем в . В тот момент, когда вы нажимаете  нажмите любой удар рукой . Ryu должен запустить Hadoken (Хадокен, фаербол). Помните, что на экране одновременно может находиться только один фаербол, запущенный вами. Теперь выполните этот приём 10 раз подряд. Если у вас не получилось запустить фаербол, то посмотрите на отображение вашего инпута, найдите место где вы ошибаетесь и начинайте с нуля. Теперь смените сторону и выполните Хадокен стоя на правой стороне экрана (Манекен окажется на левой стороне). Инпут для фаербол будет зеркальным.

Теперь нажмите направление  и плавно переведите устройство из положения  в  и затем в . В тот момент, когда вы нажимаете  нажмите любой удар рукой . Теперь выполните этот приём 10 раз подряд. Если у вас не получилось запустить фаербол, то взгляните на ваш инпут, найдите место где вы ошиблись и начинайте с нуля. Повторяйте это упражнение с обеих сторон экрана, пока не станете выполнять его без ошибок.

**Цель** – «Четверть круга» это классический инпут для специальных приёмов (далее будут встречаться в тексте как «супер», «спешл» и т.п.) в серии игр Street Fighter и часто встречается в мув-листах (списке приёмов) у многих персонажей этой игровой вселенной. Умение выполнять это движение без ошибок, в нужный момент – это один



---

# Кулак Дракона

Пожалуй, самое лучшее, что можно сделать на вейке.

**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите Ryu против Ryu. Отключите «Оглушение» чтобы не тратить лишнее время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Сейчас мы разберём это движение на его составляющие части:



Для того чтобы выполнить данное движение, Игрок 1 (управляемый человеком) должен находиться на левой стороне экрана, Манекен же – на правой.

Теперь нажмите «вперед» на вашем устройстве ввода (джойстик и.т.д).

После быстро нажмите «вниз» и быстро доведите до направления «вниз-вперед» (по направлению к противнику) .

Как только вы нажали «вниз-вперед» , нажмите любую кнопку удара рукой . Ryu должен выполнить Шорюкен (Кулак Дракона, Драгон Панч, ДП). Повторите этот приём 10 раз подряд. Если у вас не получилось выполнить Шорюкен, посмотрите на свои инпуты, чтобы понять почему у вас не получилось и начинайте с нуля. Теперь смените сторону и выполняйте Шорюкен стоя на правой стороне экрана (манекен должен стоять слева от вас).

Инпут для Шорюкена будет отзеркален. Теперь нажмите . После .

быстро нажмите, а затем и . Как только вы нажали , нажмите любую кнопку удара рукой .

Повторите этот приём 10 раз подряд. Если у вас не получилось выполнить Шорюкен, посмотрите на свои инпуты, чтобы понять почему у вас не получилось и начинайте с нуля. Повторяйте это упражнение с обеих сторон от манекена, до тех пор, пока не перестанете ошибаться с инпутом.

**Цель** – Шорюкен (Кулак Дракона, Драгон Панч, ДП) это классический инпут для специальных приёмов в серии игр Street Fighter и часто встречается в мув-листах

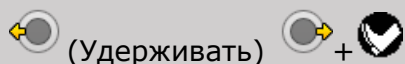








---

# Атака с удержанием назад-вперед





Камень любит рогатку – а мышцы зарядку!

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите M.Bison против M.Bison. Отключите оглушение в настройках чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Сейчас мы разберём это движение на его составляющие части:







Для того чтобы выполнить данное движение, Игрок 1 (управляемый человеком) должен находиться на левой стороне экрана, Манекен – на правой. Теперь начните удерживать направление  на вашем устройстве ввода. Удерживайте это направление в течение одной секунды. Теперь быстро переведите направление в  и как только вы нажали  на своем устройстве ввода, нажмите любую кнопку удара ногой. M.Bison должен выполнить Double Knee Press (Удар-Ножницы). Теперь выполните этот прием 10 раз подряд. Если у вас не получается выполнить Удар Ножницы, попробуйте удерживать «назад» чуть дольше и, когда нажимаете «вперед» проверьте насколько точно вы вводите это направление и начинайте заново с нуля. Теперь смените стороны и выполняйте Удар-Ножницы где Игрок 1 стоит на правой стороне экрана, а манекен – на левой. Инпут для Double Knee Press будет отзеркален. Начните удерживать направление  на вашем устройстве ввода. Удерживайте это направление в течение одной секунды. Теперь быстро переведите направление  и как только вы нажали  на своем устройстве ввода, нажмите любую кнопку удара ногой. M.Bison должен выполнить Double Knee Press. Выполните этот прием 10 раз подряд. Если у вас не получается выполнить Удар-Ножницы, удерживайте «назад» чуть дольше и, когда нажимаете «вперед» проверьте, как точно вы вводите это направление и начинайте заново. Повторяйте прием с обеих сторон экрана, до тех пор, пока не научитесь не делать ошибок.

**Цель** – Приёмы с удерживанием назад-вперед (далее – чардж) являются классикой серии Street Fighter и повсеместно встречаются в ростере персонажей. Умение выполнять чардж-прием без ошибок, в нужный момент – это один из навыков, необходимых опытному игроку. Запомните - время необходимое для того, чтобы «зарядить» атаку у подобных приёмов может различаться. Вариации тренировки:

*Чардж из любого направления* – чарджи назад-вперед могут быть заряжены из любого движения назад. Это значит, что вы можете зачарджить, к примеру, Удар-Ножницы удерживая  или даже  ! Удержание  позволит вам зарядить прием сидя на одном месте и не пятиться назад. Плюс - вы можете чарджить даже во время прыжка  . С тем, чтобы зарядить приём во время прыжка назад нет вопросов – но как насчёт того, чтобы чарджить во время прыжка вперед? Нажимайте и удерживайте направление «назад», как только вы прыгнули вперед, этого должно быть достаточно чтобы приём зарядился, и вы смогли его использовать сразу по приземлению! Помните – если вы или ваш противник перепрыгните друг друга, то заряд приёма пропадёт. \*

*Буферинг чарджей* – эта техника позволит начать вам чарджить моментально после активации предыдущей чардж атаки. Она слегка сократит вам время чарджа, если вы окажетесь в ситуации, где вам захочется использовать два горизонтально-чарджевых приема один за другим. Чтобы забуферить чардж для Удара-Ножниц M.Bison, выполните следующие действия:

 (Удерживать)  (Затем очень быстро снова)  + 

Заметьте, что Удар-Ножницы получился несмотря на то, что вы закончили движение, нажимая «назад» + удар ногой. Таким образом вы начинаете чарджить в тот момент, когда сработал первый Удар-Ножницы. Проверьте себя и убедитесь в том, что время необходимое для заряда второго приема, при буферинге стало меньше.

*\*Чарджи назад-вперед могут быть авто-скорректированы, чтобы чардж сработал в нужном направлении в ситуации кросс-апа. Это более продвинутая техника вне рамок этого урока.*





---

# Атака с удержанием вниз-вверх

Придержи тетиву... (а затем отпусти).







**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Chun-Li против Chun-Li. Отключите оглушение в настройках чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Сейчас мы разберём это движение на его составляющие части:






Для того чтобы выполнить данное движение, Игрок 1 (управляемый человеком) должен находиться на левой стороне экрана, Манекен – на правой. Теперь начните удерживать направление  на вашем устройстве. Удерживайте это направление в течение одной секунды. Теперь быстро переведите направление в  и как только вы нажали  на своем устройстве ввода, нажмите любую кнопку удара ногой . Chun-Li должна выполнить Spinning Bird Kick (SBK). Выполните этот прием 10 раз подряд. Если у вас не получается выполнить СБК, удерживайте «вниз» чуть дольше и, когда нажимаете «вверх», убедитесь, что не нажимаете удар ногой слишком рано. В этом упражнении нет нужды менять сторону для выполнения приёма, так как чардж вниз-вверх не зависит от положения персонажа. [Видео Здесь](#)

**Цель** – Приёмы с удерживанием «вниз-вверх» являются классикой серии Street Fighter и повсеместно встречаются в ростере персонажей. Умение выполнять чардж-прием без ошибок, в нужный момент – это один из навыков, необходимых опытному игроку. Помните - время необходимое для того, чтобы «зачарджить» атаку у подобных приёмов может различаться. Вариации тренировки:

*Чардж из любого направления* – Приёмы с использованием чарджа вниз-вверх могут быть заряжены из любого направления вниз и затем выполнены с нажатием любого направления вверх. Это значит, что вы можете зачарджить СБК удерживая вниз,

вниз-назад или же вниз-вперед (  ,  ,  )! И, в свою очередь, приём может быть завершён с любым нажатием направления вверх, вверх-назад или вверх-вперед (  ,  ,  )! Это особенно важно если вам надо выполнить чардж вниз-вверх движение и в это же самое время зарядить спец приём с использованием чардж назад-вперед.

*Сохранение чарджа назад* – Для многих персонажей с чардж-приёмами существуют ситуации, когда полезно сохранять чардж назад во время выполнения приёма с чарджем вниз-вверх. Нажатие направления вниз-назад  позволяет вам начать чарджить одновременно для приёмов с удержанием назад-вперед и вниз-вверх. Для того, чтобы сохранить чардж назад, выполните спец. приём (спешл) с удержанием вниз-вверх перемещая контроллер из положения вниз-назад  в вверх-назад  . Выполнение вашего чардж вниз-вверх спешла подобным образом, позволит вам выполнить чардж назад-вперед сразу же после окончания рекавери предыдущего приёма.

*Отмена (кенсел) нормала в чардж вниз-вверх супер* – Возможно это будет звучать невозможно или непрактично из-за потери вашего чарджа из-за перевода контроллера в нейтральное положение чтобы выполнить нормал атаку стоя, к тому же, у большинства чардж-бойцов есть отменяемые нормалы в сидячем положении. Но, тем не менее – этот навык может быть полезным в некоторых игровых ситуациях, или для того, чтобы банально покрасоваться перед вашим оппонентом. Ключевой момент для отмены нормала стоя в чардж вниз-вверх супер – это нажать кнопку нормала в тот момент, когда вы переводите ваш контроллер из положения вниз в положение вверх. Так, как в этом комбо для Chun-Li (c.lk > cr.lk > st.lp xx lk SBK):



Комбо приведённое выше очень полезное, бьёт по низу и не требует метра, плюс хит-конфёрм, позволяющий нам отменить легкий удар рукой Chun-Li в её Spinning Bird Kick. Окно для ввода приёма приемлемое, но самое важное в этом комбо – это умение на мгновение удержать контроллер в нейтральном положении лишь для легкого удара рукой, а затем мгновенно нажать вверх и легкий удар ногой. [Видео Здесь](#).





---

# 360

Кручу-верчу. Кручу-верчу. Э-э-э... А! Кручу-верчу, кручу-верчу, СПД сделать хочу!





**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Zangief против Zangief. Отключите оглушение и включите быстрый подъем в настройках, чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Сейчас мы разберём это движение на его составляющие части:





Ключевой момент в выполнении Spinning Pile Driver (SPD, 360) заключается в том, что вам надо ввести всего лишь 225 градусов из 360, для того, чтобы командный захват сработал. Подойдите вплотную к оппоненту, и, начиная с  введите полукруг вперед , доведите до направления вперед-вверх  и затем нажмите удар рукой . Приём можно отзеркалить и ввести его начиная с вперед и заканчивая назад-вверх с тем же результатом. Дистанция, с которой приём схватит оппонента зависит от того, какой удар рукой вы нажали. У лёгкого удара рукой дистанция будет максимальной, у сильного – самой короткой. Выполните этот приём 10 раз подряд. Если не получилось выполнить SPD начинайте с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Умение быстро и эффективно выполнять SPD очень важно для того, чтобы выжать максимум из этого командного броска Zangief. Командные броски не могут быть разорваны и, как правило, превосходят обычные броски в дистанции с которой их можно выполнить. Попробуйте схватить манекен с максимально возможной дистанции, учитывая какую по силе кнопку удара вы нажимаете. Лайт панч SPD будет хватать с самой большой дистанции, но урон, оглушение и возможность продолжить прессинг будут небольшими, в то время как у хард панч SPD всё будет наоборот – короткая дистанция захвата, но преимущество в остальных пунктах. Помните дистанции бросков, чтобы знать на каком расстоянии Zangief максимально опасен. Вариации тренировки:

*Тик-бросок* – Шансы Zangief выполнить тик-бросок очень высокие, учитывая дистанцию его SPD и обычно короткую дистанцию быстрых нормалов в SFV. Очень важно научиться выполнять тик-бросок, как только вы «приучили» оппонента оставаться на земле. Настройте манекен включив «Защита от всех атак» в меню «Защита» и перейдём к выполнению тик-броска. Стоя рядом с манекеном заставьте его заблокировать два легких сидячих удара рукой или ногой и затем незамедлительно выполняйте лайт панч SPD. Будьте аккуратны и не отмените легкий нормал в SPD, потому что вы не можете схватить своего оппонента пока он находится в блокстане.

*720* – Используя ту же схему, когда мы уменьшили ввод 360 до 225 градусов, ввод 720 может быть уменьшен до 540 градусов. Выполнение 540 стоя может быть невероятно трудно даже для маститых игроков. К счастью, есть способы обмануть систему ввода и эффективно использовать этот мощнейший захват. Минимально требуемый инпут для 720 можно относительно просто выполнить начиная вводить с  , и далее мы вводим полный круг  нажимая назад, назад-вниз, вниз, и.т.д. Затем крутим финальные 180 градусов введя полкруга вперед  , заканчивая направлением  и наконец нажав удар рукой. Приём можно отзеркалить и выполнить ввод в противоположном направлении. Чтобы избежать прыжка обычно требуется забуферить или спрятать ввод 540 градусов за нажатием кнопки или движением. Легче всего забуферить этот ввод в обычном прыжке, но это выдаст ваши намерения. Вы можете выполнить это движение во время анимации рывка (dash) или во время командного нормала f+mk. [Видео Здесь](#)

*720 с подходу* – Возможно самый хитрый сетап – это 720 с подходу. В SFV окно для ввода инпута 720 на ходу довольно большое. Легче всего выполнять 720 с подходу через медиум панч стоя. Включите манекену «Защита от всех атак» и подойдите на дистанцию среднего удара рукой. Пусть манекен заблокирует средний удар рукой стоя и как только увидите анимацию блока введите ваш 540 начиная с  и заканчивая  . Продолжайте жать вперед до тех пор, пока Zangief не начнёт идти вперед, входите в радиус действия Критикал Арта Zangief, затем нажмите удар рукой, чтобы 720 активировался! Если у вас есть проблемы с 720 на ходу, попробуйте выполнить 540 как можно позднее во время анимации вашего заблокированного медиум панча или поэкспериментируйте с временем подхода. Чем

позже вы введете 540, тем больше времени сможете идти вперед. [Видео Здесь](#).

---



## Кросс-апы

Тут должна была красоваться смешная и мотивирующая подпись про кросс-апы, но игра слов на английском так сложно переводилась и поэтому тут ничего нет.
































**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите Ryu против Ryu. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Подойдите к «Манекену» и займите такую дистанцию относительно оппонента, где вы можете его перепрыгнуть если нажмёте вверх-вперед. Если вам нужна помощь чтобы определить эту дистанцию ударьте манекен средним ударом руки стоя, а затем средним ударом руки сидя. Теперь, с этой позиции прыгните вперед и как только вы перелетели через голову оппонента нажмите средний удар ногой и ударьте его по затылку:



Если вы выполнили атаку корректно, то на стороне 1-го игрока появится значок «Cross Up», который даст вам знать о том, что атака внахлест была успешной. Запомните дистанцию с которой Ryu может прыгнуть вперед и успешно выполнить кросс-ап. Выполните кросс-ап 10 раз подряд с каждой стороны. Если вы потерпели неудачу – начинайте с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Кросс-апы (атака внахлест) один из основных способов атаковать оппонента в серии Street Fighter. Перепрыгивая через голову оппонента вы заставляете их блокировать в противоположном направлении. В этой тренировке манекену придётся изменять направление блокирования с удерживания вправо  на удерживание влево  после того как вы перепрыгните их. Это может привести к таким ситуациям, где ваш кросс-ап будет очень сложно заблокировать, если арка вашего прыжка будет заканчиваться сразу за головой оппонента. Идеальный неопределенный кросс-ап будет ударять сразу над головой оппонента, заставляя их гадать в какую сторону им надо заблокировать. Помимо этого, некоторые реверсалы

оппонента могут промазать по кросс-апу, что позволит вам серьёзно наказать противника. Также могут быть ситуации где ваша атака в прыжке ударит оппонента спереди, но из-за арки прыжка вы перелетите оппонента, что заставит противника заблокировать впрыжку спереди, а последующую атаку уже в противоположном направлении. В этой тренировке за Ryu мы ознакомились лишь с его средним ударом ногой в прыжке, но в игре есть ещё персонажи в арсенале которых обосновался кросс-ап:

- Rashid – j.mk 
- R. Mika – j.lk , Dive Bomb  + 
- Chun-Li – j.mk , Head stomp  + 
- Ryu – j.lk , j.mk 
- Ken – j.lk , j.mk 
- Cammy – j.lk 
- Vega – j.lk 
- Necalli – j.mk 
- Laura – j.lk , j.mk 
- Zangief – j.lk , Body Splash  + 
- Karin – j.mk 
- Nash – j.mk 
- Bison – j.mk 
- Birdie – j.mp 
- Dhalsim – j.lk 
- F.A.N.G. – j.hk 
- Alex – j.lk 
- Guile – j.lk 
- Ibuki – j.lk , j.mk 
- Juri – j.lk , j.mk 

Вариации тренировки:

**Блокирование Кросс-Апов** - в тренировочном режиме выберите Ryu против Ryu. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи.» Зайдите в «Запись действия» и затем запишите следующий кросс-ап в Слот 1. (Подойти в упор > cr.lp > cr.lp > Прыжок вперед > кросс-ап mk):

Подойти в упор >  +  >  +  >  > Кросс-ап 

После того, как действие записано, выберите “Показ действия”, активируйте Слот 1, и приготовьтесь управлять игроком 1. Манекен должен пройти вперед и позиционировать себя относительно вас с помощью двух джебов сидя, заблокируйте эти атаки. После этого манекен выполнит атаку в прыжке внахлест с через средний удар ногой. Вы должны заблокировать этот мид кик кросс-ап в противоположном направлении относительно того направления, в которое вы нажимали ранее блокируя два джеба сидя. Постарайтесь заблокировать этот кросс-ап 10 раз. Если у вас не получилось заблокировать, начинайте с нуля. [Видео Здесь](#).

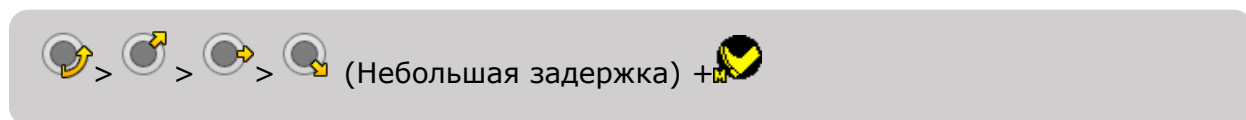
**Цель** – Будут ситуации где вы будете вынуждены заблокировать кросс-ап. Например, вы захотите ударить противника, но как только вы нажали кнопку удара он прыгнул вперед. У вас может не хватить времени восстановиться после вашей атаки и использовать анти-эйр приём против кросс-ап атаки оппонента и придётся блокировать. Другим примером может послужить ситуация, в которой оппонент попал по вам краш-каунтер подсечкой (sweep) и тут же выполняет пустой прыжок с возможностью выполнить кросс-ап, который вы не можете перебить вэйк-ап реверсал-приемом без метра. Знание ситуаций, когда и как следует блокировать кросс-ап важно в постановке хорошей защиты.

---

# Инстант Эйр... Tiger Knee

Данная тренировка будет полезной только для нескольких персонажей в игре. Главным здесь будет умение выжимать максимум из воздушных спешлов.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Chun-Li против Ryu. Отключите оглушение дабы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Сейчас мы будем пытаться выполнить Airborne Hyakuretsukyaku (Air Legs, Air Lightning Legs) максимально близко к уровню земли, настолько, насколько это позволяет механика игры. Для этого, вам потребуется ввести «четверть круга вперед» с земли, затем плавно переходить в прыжок вперед. В случае с Chun-Li вам надо ввести вниз-вперед и нажать удар ногой, чтобы выполнить Instant Air Legs. Инпуты должны выглядеть следующим образом (qcf > uf > f > df + после небольшой паузы mk):



Для достижения цели тренировки не важно - заденете вы манекен или нет. Если вместо инстанта у вас получается простой Lightning Legs, значит вы нажимаете удар ногой слишком рано. Если при прыжке вперед вы выполняете обычный нормал - вы либо вводите команду недостаточно быстро, не жмёте в направлении вниз, либо нажимаете кнопку атаки слишком рано. Если Lightning Legs получаются слишком высоко в воздухе, и они не попадают по манекену - значит вы вводите команды слишком медленно. Повторите инстант ноги 10 раз подряд с обеих сторон. Если у вас что-то не получилось, то начните счет заново. [Видео Здесь](#).

**Цель** - Для того чтобы понять всю важность данного инпута нам стоит обратиться к истокам. Термин «Tiger Knee» появился из первоначального варианта инпута у одноименного приема у Sagat из SF2. Данный инпут, «четверть круга» переходящая в направление верх+вперед, был введен для всех воздушных приемов, которые могут быть сделаны с земли. Введите данный инпут и сразу же за ним - нужный вам прием. Вводить прием нужно максимально быстро, как только вы начали отрываться

от земли. Данная техника является невероятно полезной при игре за Chun-Li в SFV. Чем ближе от земли вы будете ее выполнять, тем больше преимущества она даст. Выполнение обычного прыжка и ввод Lightning Legs оставляют Chun-Li на слишком долгое время в воздухе, по сравнению с таким же приёмом, но у которого «четверть круга» была введена на земле. Если же Instant Air Legs делаются в соответствии с данным уроком – Chun-Li получает преимущество даже на блоке, на хите он легко конфермится с cr.lp. Air Legs Chun-Li немного двигает ее вперед, что делает их интересной опцией для прессинга после блок-стрингов, которые отталкивают вас назад из-за сильного пушбека. Данный способ инпута может применяться у любого другого персонажа с воздушными спешлами, которые не имеют сильных ограничений на то, когда они могут кенселиться. Вариации тренировки:

*Инстант Эйр SPD* - Зайдите в режим тренировки и выберите Zangief и Ryu. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Вы должны сделать *Instant Air SPD* как можно раньше после отрыва от земли. Преимущество данного приема в том, что его довольно легко ввести с помощью шорткатов\*.

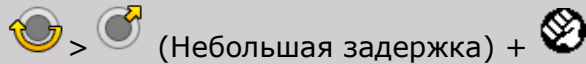
Инпут должен выглядеть следующим образом hcf > uf (задержка) удар рукой



Если ваш SPD получается на земле, значит вы вводите кнопку удара слишком рано. Если же вы выполняете удар в прыжке - вы либо нажимаете на панч слишком поздно, либо недостаточно быстро вводите полукруг. Умение вводить Airborne EX Borscht Dynamite может быть полезным в комбо, а также, при наличии достаточной реакции, отличной опцией на прыжки противника. К примеру, его V-Триггер, после всех его ударов, легко комбинируется в EX Air SPD. Также это может быть полезным в бою против Dhalsim, который любит злоупотреблять своим V-Триггером. Альтернативой Tiger Knee инпуту может послужить прыжок на месте или вперед, и следующий за ними ввод сокращённого инпута для 360. Это лишь один из примеров, о том, как можно добиться желанных результатов, при этом введя минимум команд. [Видео Здесь](#).

*Instant Air Yoga Gale* - В режиме тренировки выберите Dhalsim и Ryu. Отключите оглушение в настройках чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд»,

чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. В этой тренировке вы должны сделать *Yoga Gale* как можно раньше, буквально сразу после отрыва от земли. Для этого используйте Tiger Knee инпут – у вас он должен получиться следующим (hcb > uf легкая задержка перед нажатием + удар рукой)



Если у вас вышел *Yoga Flame*, значит кнопка удара рукой была нажата слишком рано. Если у вас вышел удар в прыжке – вы либо ввели полукруг назад недостаточно быстро, либо нажали на удар слишком поздно. Довольно сложным может оказаться переход от полукруга назад к вперед+вверх. Вы можете ввести этот инпут во время нейтрального прыжка, но есть способ немного сократить этот инпут. Во время ввода полукруга с передка назад нужно довести направление до вниз-назад и тут же нажать вперед-вверх. Умение пользоваться инстантом за Dhalsim открывает ему широкие возможности для прессинга противника на вейкапе. На блоке вы можете безопасно продолжать свой прессинг, а также вчистую перебить некоторые реверсалы. Стоит добавить, что Dhalsim может применять технику Tiger Knee в своем Airborne Yoga Teleport. Это позволяет ему телепортироваться точно перед или за противником, нанося удар с воздуха на максимальном низком от земли уровне, с возможностью продолжить дальнейшее комбо. Эти две опции будут максимально эффективны именно с использованием Tiger Knee техники, нежели с простого прыжка. Видео с примером можно посмотреть ниже. [Видео Здесь.](#)

---

# Отмена: нормалы в спешлы

Зачем смотреть анимацию рекавери приёма, если его можно отменить в спешл?

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Отключите оглушение и включите быстрый подъем в настройках, чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Теперь мы сосредоточимся на отмене (кенселе) сильного удара рукой (сг.нр, хард панч сидя) в хард панч Шорюкен (нр DP). Для выполнения полного комбо введите следующий инпут:









Давайте разобьём комбо на составные части. Сначала выполните сильный удар сидя на расстоянии от манекена и запомните длительность анимации этой атаки. Теперь выполните этот же удар, но вплотную, чтобы атака попала по манекену. Обратите внимание на то, что поменялось в атаке. Из-за того, что ваш нормала попал по оппоненту, к анимации приёма добавился хит-стоп\* дающий вам больше времени, чтобы отменить в другой приём из кадров восстановления нормала. Теперь воспользуемся этим преимуществом дополнительного времени и выполним полное комбо. Не забывайте, что вы можете сократить инпут Shoryuken, с целью сделать ввод этого комбо ещё легче. Вот инпуты этого сокращения:



Теперь выполните это комбо 10 раз подряд. Если вы ошиблись – начинайте с нуля. Смените сторону и выполните точно такой же сет без ошибок. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Отмена нормалов в спец. приёмы одна из важных составляющих геймплея Street Fighter. Это один из основных путей нанести основную часть урона вашему оппоненту. Хард панч сидя в хард панч Шорюкен – это простой кенсел, тогда как

другие комбо могут быть гораздо сложнее. Играя за других персонажей вы заметите, что у многих из них есть кенсел подобный тому, что мы только что разобрали – сильный нормал с отменой в сильный спешл. Вариации тренировки:

*Отмена В и ИЗ других приёмов* – Не все нормалы могут быть отменены в спец. приёмы и не все спешлы будут комбинироваться, если в них пытались отменить из какого-либо конкретного нормала. Это будет очевидно если вы попытаетесь отменить сильный удар рукой стоя в хард панч Shoryuken или попробуете скенселить легкий удар рукой сидя в хард кик Тацумаки Сенпукуяку (hk tatsu)  + . Первый кенсел не будет работать потому-что из сильного удара рукой стоя нельзя отменить в спец. приём, а второй кенсел не скомбинируется, потому-что лайт панч не нанесет должного количества хитстана, а именно из-за его нехватки и долгих начальных кадров анимации hk Tatsu не соединится с ударом рукой. Другое популярное комбо за Ryu - это средний удар ногой сидя в хард панч Hadoken (cr.mk xx фаербол)  +  xx  + . Если вам не интересно играть за Ryu попробуйте других персонажей, изучите их приёмы и попробуйте – что получается, а что нет. Особо отметьте для себя, что некоторые нормалы не отменяются в спешлы, но их можно отменить в Критикал Арт или V-Триггер. Также вы увидите, что некоторые спешлы кенселятся в Критикал Арты – не бойтесь изучать игру и находить что работает, а что нет, даже если вам кажется, что вся необходимая информация о комбо и кенселах уже есть в интернете. Изучение кенселов подобным образом походит на изучение языка, а не на шаблонное заучивание готовых, часто используемых фраз.

*Наносим больше урона* – Теперь возьмёмся за комбо. Попробуйте слинковать один нормал в другой, а затем отменить этот нормал в спец. приём. Для Ryu я предлагаю поработать над st.mp > cr.mp xx mk Tatsu:



В игре есть огромное количество различных комбо и как говорилось ранее, вы заметите, что не некоторые комбо гораздо сложнее других. [Посмотрите нашу Базу Данных по Персонажам на r/SF для того, чтобы расширить свои знания о комбо.](#)

*\*Хит-стоп – эффект паузы, остановки времени, перед/при попадании удара по оппоненту.*

---

# Отмена: Спец.приемы в Критикал Арты

Больше отмен, больше приёмов.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Отключите оглушение и включите быстрый подъем в настройках, чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Теперь сосредоточимся на отмене (кенселе) Hadoken (фаербол, qcf+p) в Shinkuu Hadoken (Критикал Арт, КА, qcf + p). Хотя сначала может показаться, что инпут «четверть круга» потребуется ввести три раза, но важно запомнить, что инпут «четверть круга», которую мы вводим, чтобы выполнить Хадокен, также учитывается игрой как первая четверть круга в инпуте Критикал Арт Shinkuu Hadoken. Взглянем на инпут:



Если вы хотите немного разнообразить тренировку, то вы можете кенселить в первый Hadoken из среднего удара рукой или другого нормала который вам приглянется. Тайминг может различаться в зависимости от того, из какого нормала вы отменяете в Хадокен. Для последовательного выполнения всегда выполняйте четверть круга для выполнения Хадокена так поздно, насколько это возможно, а вот вторую четверть круга, необходимую для Shinkuu Hadoken, вводите моментально после первой. Успешно выполните полное комбо 10 раз подряд. Если у вас не получилось, то начните с нуля. Смените сторону и выполните точно такой же сет без ошибок. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Отмена Спец. Приёмов в Критикал Арты – это очень простой способ максимизировать урон, который вы наносите. Окно для вводимых команд в SFV таково, что вводимая «Четверть круга» может одновременно быть инпутом для Хадокена и в то же самое время быть первой «четвертью круга» из двух, необходимых для выполнения Критикал Арта Ryu. Подобный вариант набора команд уменьшает количество инпута, одновременно позволяя выжать максимум из действий вашего персонажа. Это даст вам время выполнить хит-конфёрм\* и

добавить урона, наносимого противнику, особенно во время длинных комбо, потому что скейлинг урона \*\* от Критикал Арта в комбо не может быть больше чем 50%.  
Вариация тренировки:

*Отмена Чардж назад-вперед Спешла в «два Четверть Круга» Критикал Арт* – В режиме тренировки выберите M. Bison vs Ryu и используйте настройки из этой же тренировки. В этой версии тренировки, вы будете отменять Psycho Blast Диктатора в его Ultimate Psycho Crusher (Критикал Арт). Несмотря на то, что Psycho Blast является чардж назад-вперед спешлом, а Критикал Арт это инпут два «четверть круга», работает тот же самый концепт, что и ранее. Инпуты для отмены Спешла в Критикал Арт следующие (Вниз-назад > Чардж > qcf+p xx qcf+p):



Выполните первую «Четверть круга» из инпута Критикал Арта во время выполнения инпута чардж назад-вперед спешла Psycho Blast. Подобно оригинальной тренировке, вам нужно варьировать тайминг в зависимости от силы удара кнопки, которую вы используете для выполнения Psycho Blast. [Видео Здесь](#).

\* *Хит-конфёрм* - Комбо в котором используется последовательность «безопасных» атак, которые дают вам достаточно времени, чтобы определить – заблокировал ли ваш оппонент изначальную атаку.

\*\* *Скейлинг урона* – формула, которая показывает уменьшение урона при каждом последующем ударе в комбо.






---

# Изучаем чардж назад-вперед Критикал Арт

Туда - Сюда - Обратно, кому-то неприятно!




**Тренировка** – В режиме тренировки выберем Guile vs Guile. Отключите оглушение и выставьте Манекен на «Обычное» восстановление, чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Давайте разобьём инпут Чардж Назад-Вперед Критикал Арта на его составные части:






Для того, чтобы выполнить этот приём предположим, что Игрок 1 находится слева, а манекен справа. Теперь зажимаем направление влево на вашем устройстве ввода . Держим это направление примерно 1 секунду реального времени. Теперь резко жмем направление вправо , затем опять влево  и опять вправо  и как только мы ввели вправо  второй раз, надо нажать любой удар рукой. Guile выполнит свой коронный приём Sonic Hurricane. Теперь попробуем сделать этот приём 10 раз подряд. Если у вас не получается исполнить Sonic Hurricane, то увеличьте время зажатия назад и убедитесь, что вы не нажимаете удар рукой слишком рано или же напротив, слишком поздно. Если у вас не получилось ввести приём, то начнём с нуля. Поменяем сторону, а также зеркально инпуты. Повторяем упражнение и выполняем Критикал Арт 10 раз подряд, но уже находясь справа. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Критикал Арт через Чардж Назад-Вперед является одним из классических инпутов для серии игр Street Fighter и может оказаться, что персонаж, которому ещё предстоит появиться в игре будет владеть именно им. Возможность выполнить Критикал Арт и понимать то, сколько времени нужно чарджить этот приём является основой, которой нужно овладеть в совершенстве, чтобы стать хорошим игроком. Следует запомнить время необходимое для чарджа этой атаки, а также понять, что

не все приёмы имеют одинаковое время чарджа. Вариации данной тренировки:

*Чардж из любого направления назад* - Движение Чардж назад-вперед Критикал Арт может быть заряжено из любого направления, содержащего инпут «назад». Это значит, что вы можете зарядить Sonic Hurricane удерживая направления вниз+назад, назад или вверх + назад (, , )! Это особенно важно, если вы хотите выполнять Чардж назад-вперед Критикал Арт без ходьбы, которая даёт противнику пространство или же сделать этот приём после прыжка назад.

*Отмена Flash Kick в Sonic Hurricane* - Хотя это может показаться невозможным, реализация довольно проста. Например, Guile может поддерживать чардж назад для Sonic Hurricane во время выполнения Flash Kick (чардж вниз-вверх + удар ногой, ) charge  + ). Ключ к отмене Flash Kick в Sonic Hurricane заключается в том, что Guile может ввести чардж вниз-вверх для Flash Kick в любом направлении вверх и вниз. Выполним за Guile следующее комбо (вниз-назад, чардж, вверх-вперед + удар ногой > назад > вперёд + удар рукой):



Умение отменять один тип чарджевых приёмов в другие, очень важно для выполнения комбо с высоким уроном. Инпут для этой отмены выполняется относительно быстро, и требует, чтобы вы нажимали назад, вперед, удар рукой до первых активных кадров анимации Flash Kick. [Видео Здесь](#).

*Отмена Sonic Hurricane из Sonic Boom* - Этот тип отмены спец приёма в Critical Art похож на отмену приёма «четверть круга» в два «четверть круга» Критикал Арт, но с небольшим изменением. Как уже было сказано ранее, вы можете использовать первую «четверть круга» от спешла, как первую часть инпута Критикал Арта. По такому же принципу работает отмена Чардж назад-вперед приёма в Чардж назад-вперед Критикал Арт. Чардж назад для Sonic Boom, Guile может использовать, как чардж для Sonic Hurricane. Выполним за Guile следующее комбо (вниз-назад, чардж, вперёд + удар рукой > назад > вперёд + удар рукой):



---

# Изучаем Комбо

Чтобы побороть большого медведя, для начала надо потренироваться на медвежатах. Помни, тоже самое и с комбо – сначала маленькие, а потом большие.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Отключите «Оглушение» и включите «Отображение Команд», чтобы видеть отображение вашего инпута. Цель этого занятия выполнить целиком нижеприведенное комбо (j.hp > st.mp > cr.mp xx hp Hadoken xx Critical Art):



Для того, чтобы успешно выполнить данное комбо мы разобьём его на составные части. Для начала выучим как прыжок с сильным ударом рукой линкуется в средний удар рукой стоя. Выполняйте до тех пор, пока не сделаете линк 5 раз подряд:



Теперь выучим тайминг на линке из среднего удара рукой стоя в средний удар рукой сидя. Выполняем этот линк до тех пор, пока не выполним 5 раз подряд:



Подошёл черед попрактиковать кенсел из среднего удара рукой сидя в хард панч (сильный удар рукой) Hadoken. Выполняем этот кенсел (отмену) 5 раз подряд:



Финальная часть этого комбо – это отмена (кенсел) хард панч Хадокена в Критикал Арт Ryu. Отметьте то, что Ryu необходимо стоять рядом с оппонентом, чтобы у него получилось отменить Хадокен, в момент его попадания в противника, в Критикал Арт. Вы не сможете выполнить отмену в Критикал Арт если Хадокен находится на экране. Выполняйте этот кенсел до тех пор, пока вы не сможете сделать его 5 раз подряд (Вы можете экономить своё время, нажав «Повторить Бой» после попадания Критикал Арта):



Когда вы научитесь делать все составные части комбо, стоит попробовать выполнить всё комбо целиком. Успешно выполните полное комбо 10 раз подряд. Если у вас не получилось, то начните с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Эта тренировка нацелена на развитие двух основных навыков. Самый очевидный из них это то, что вы научитесь выполнению больших, наносящих урон комбо. Менее очевидный навык заключается в том, что вы овладеете способностью максимизировать урон из простого попадания по оппоненту вашим st.mp или cr.mp в любой ситуации. Умение на лету придумывать и выполнять эффективные комбо очень важно в прессинге и опасных игровых ситуациях. У вас не всегда будет возможность попасть ударом в прыжке, но у вас может получиться попасть st.mp на вейк-апе вашего оппонента или использовать cr.mp во время футсис\*. В идеале вам захочется натренировать ваш экзекушн до уровня, где вы сможете выполнять полное комбо с вероятностью в 100%. По мере практики, время нажатия кнопок и направлений станут вашим вторым «Я», и вам не придётся долго думать какое именно комбо будет уместно для выполнения в конкретный момент игры. Вариации включают:

*Изучение различных комбо у других персонажей* – Комбо приведенное в тренировке в качестве примера довольно таки хорошее, но оно не оптимально для использования в каждой игровой ситуации. Возможно вам захочется попрактиковаться в выполнении комбо из легкого удара рукой стоя или легкого удара рукой сидя, потому что это эти атаки могут быть использованы как быстрые паниши или же как способ нанести урон, если ваш соперник оказался в неудобной игровой ситуации (обычно -2 фрейма). Очевидно, что вы можете даже не играть Ryu и хотите поупражняться в выполнении комбо за других персонажей. К примеру, у


Karip есть обилие опций из cr.mp рядом с оппонентом в зависимости от того, что ей сейчас предпочтительнее – потратить метр, накопить V-метр или же поставить оппонента в неудобную ситуацию на вейк-апе. Самый лёгкий способ раскрыть комбо-потенциал персонажа – это изучение комбо одного за другим, поэтому не забывайте практиковаться и изучать персонажей в режиме тренировки.

Изучаем игру в нейтрале

---

# Вифф Панишинг в Нейтрале

Повесьте маленький ремень на вешалку, время учиться наказывать оппонента вещами посерьёзнее.



**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Zangief. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи», затем выберите «Запись действия». Выберите Слот 1 и запишите, чтобы Zangief сделал пару шажков вперед и выполнил сильный удар рукой стоя (не зажимайте кнопку) (st.hp, фирс, ) затем держите назад и отойдите на стартовую позицию. Поставьте игру на паузу, зайдите в «Действия из записи» и выберите «Показ действия» и включите Слот 1. Теперь, играя за Ryu, выходите из зоны поражения сильного удара рукой, чтобы сильный удар рукой Zangief **виффнул (промазал)**. Теперь спланируйте свой вифф-паниш таким образом, чтобы вы попали по Zangief во время кадров восстановления его сильного нормала. Используйте следующее комбо для вифф паниша: st.hp xx V-Триггер (Denjin Renki) > Критикал Арт (Denjin Hadoken)








Теперь повторите этот вифф паниш 10 раз подряд. Если вы не смогли «наказать» сильный удар рукой Zangief полной комбинацией, описанной сверху, то начните это упражнение с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Вифф-панишинг - это неотъемлемая часть любой файтинг игры. Способность распознать какую кнопку и на каком расстоянии от вас ваш противник скорее всего нажмёт, а также способность «наказать» его за это делает из вас очень сильного игрока. Вифф-паниш, приведённый выше, достаточно простой по сравнению с «наказанием» других, скажем, средних атак вашего противника. Некоторые игроки за Zangief попытаются ударить вас st.hp на максимальном расстоянии, а так как этот удар слегка двигает персонажа вперёд и имеет «армор» в начале анимации, его достаточно сложно наказать на максимальном расстоянии, а если Zangief сумеет его провести, то инициатива перейдёт в его руки. Скорость ходьбы вперёд одна из самых медленных у Zangief в игре и вы, как игрок за Ryu, можете с лёгкостью держать

расстояние, на котором этот сильный удар рукой промажет. Zangief достаточно медленно восстанавливается после промаха st.hp, что является отличной возможностью для вас наказать его. Когда вы попытаетесь использовать знания, полученные в этом уроке, в игре против живого противника, то попробуйте предугадать момент, на котором он нажмёт кнопку, которую легче всего вифф-панишить. Также попробуйте приблизиться к противнику на такое расстояние, на котором он скорее всего нажмёт свою самую «дальнюю» кнопку, затем быстро отойдите назад и попытайтесь наказать его за это. Так же запомните расстояние, на котором вы должны находиться ещё до того, как Zangief начинает идти вперёд. Если вы находитесь слишком близко, то скорости вашей ходьбы может быть не достаточно, чтобы вы безопасно вышли из зоны удара st.hp. Необходимо учитывать эти факторы при игре в «футсис» \*. Рассмотрим следующие примеры:

*Вифф-паниш атак в приседе* – Подготовка к этому примеру почти идентична той, что мы рассматривали в первом уроке, однако в этот раз Zangief будет находиться на максимальном расстоянии сильного удара ногой сидя (подсечка, cr.hk  + ) и вместо вифф-панишинга через st.hp Ryu будет «наказывать» Zangief своей подсечкой. В очередной раз повторимся, что наказать Zangief за подсечку достаточно легко, так как скорость ходьбы Zangief очень медленная и он долго восстанавливается после промаха (виффа) cr.hk. К неудовольствию игроков за Ryu - у него не так много эффективных, наносящих много урона вифф-панишей по сидячим ударам на большом расстоянии. Однако имейте в виду, что любой удар, который отправит вашего противника в нокаунт, даст вам преимущество вне зависимости от того – использует ли он быстрое вэйк-ап рекавери (подъём на ноги после атаки) или же нет. [Видео Здесь](#).

*Вифф-панишинг других нормалов* – Приготовьтесь к тому, что сейчас тренировка станет более сложной и интересной. Примените раскладку первого урока по отношению к распространённым «покам» других персонажей в игре. Если вы не играете за Ryu, то выберите другого персонажа и найдите нормалы, которые перебивают атаки вашего противника в независимости от расстояния, на котором он находится. Лучший способ узнать какой удар вам пора начинать наказывать - это просмотреть ваши повторы - в них вы увидите от каких нормалов вы получали наибольший урон и на каком расстоянии от противника в этот момент вы находились. Возможно игроки за Nash попадали по вам Step Kick (f+hk)  + . Так как это хороший удар и его довольно сложно наказать, то это лишь вопрос времени, когда противник применит его. Однако, скорость передвижения Nash

довольно медленная, в сравнении с другими персонажами в игре. К примеру, играя за Rashid вы видите, что Nash пытается идти вперед, чтобы сделать Step Kick. Вы можете отойти назад из зоны действия этой атаки и наказать виффнутый удар противника своей комбо:  хх  + . Если Nash сделает Step Kick, то вы «накажете» его. Если Nash ничего не сделает, то вы всего лишь виффнете быстрый нормал, наказать который противнику на реакцию будет очень тяжело. В схватке с живым противником вы должны принять во внимание тот факт, что вы рискуете пытаться вифф панишить его удары. Если противник наносит вам слишком много урона в нейтрале своими ударами, то обязательно моделируйте конкретную ситуацию в тренировочном режиме, используя полученный в данном уроке опыт.

---

# Составляем план игры в Нейтрале

Данная тренировка потребует от вас большого терпения и критического мышления. Формирование плана игры - это в равной степени как физическая, так и умственная нагрузка для игрока.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите вашего любимого персонажа против любого персонажа, в бою против которого у вас есть наибольшие проблемы. Включив «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи». Не торопитесь и выберите матчап \*, который доставляет вам всего проблем. Выберите «поку» из арсенала персонажа, против которого вы тренируетесь и которая на ваш взгляд лучшая. Чтобы научиться справляться с данным нормалом, запишите следующие действия в Слот 1 (Прыжок на месте (в нейтральном положении) > Приземление > Сразу же лучший нормал):





> Приземление > Лучший Нормал (Пока)

Когда эти действия записаны, выберите «Показ действия» и активируйте Слот 1, затем приготовьтесь управлять Игроком 1. Нейтральный прыжок в данной ситуации для того, чтобы было проще ориентироваться, когда последует удар со стороны манекена. В тренировочной комнате, используя квадратную сетку на полу и стенах в качестве ориентира, запомните, как далеко достаёт «пока» противника. Расположите своего персонажа вне зоны попадания удара противника, а затем попробуйте перебивать и вифф-панишить «поку» манекена всеми вашими нормалами, как обычными, так и командными. Запоминайте местоположение вашего персонажа, а также «тайминг» ваших действий при вифф-панише «поки» противника. Вы должны понимать, что не все ваши нормалы способны перебить «поку» манекена. Повторите данный процесс для всех «пок» вашего противника, которые он потенциально может против вас применять в нейтральной игре, чтобы вы лучше чувствовали расстояние, необходимое для борьбы с ними. Повторяйте ровно до того момента, как к вам пришло понимание на каком расстоянии вы наиболее успешно перебиваете удары противника. [Видео Здесь.](#)

**Цель** – Эта тренировка требует от игрока огромного терпения и критического мышления. По началу вы можете не знать лучших «пок» персонажа, против которого вы играете. Однако подумайте о предыдущих схватках, вне зависимости от персонажей, против которых вы играли. К примеру, вы можете обнаружить, что нажимая вперёд + сильный удар рукой, Vega держит вас на некомфортном расстоянии или Alex, используя средний удар рукой сидя, перебивает все ваши опции. Если у вас есть возможность просматривать свои повторы, то обязательно помечайте атаки, которые доставляют вам наибольшее количество проблем в нейтрале. Если вы увидели, что получаете много повреждений от прыжков, то повторяйте урок Анти-эйринга до тех пор, пока вы будете уверены в своих способностях навязать противнику игру на земле. Теперь вы сможете сфокусироваться на игре в нейтрале. Выполняя эту тренировку вы получите более глубокое понимание того, на каком расстоянии вам необходимо находиться и какую кнопку нажимать, чтобы улучшить свою игру в нейтрале. Возможно вы увидите, что вам надо находиться вне зоны поражения нормала вашего противника и вифф-панишить его подсечкой, или то, что вы можете заранее нажать средний удар рукой стоя, и ваш противник сам наткнётся на него. Эта новая информация поможет вам сформировать эффективный план боя в нейтрале для всех без исключения матчапов – на каком расстоянии держаться от противника и какие кнопки жать на конкретной дистанции.

Очевидно, что данная тренировка пройдёт быстрее, если вы играете с другом, и ваш спарринг-партнёр знает лучшие нормы своего персонажа. Вам всё равно придётся тренироваться, но опытный игрок может подсказать вам где можно, и где нужно находиться по отношению к нему на экране. Игрок за Zangief должен знать на каком расстоянии сильный удар рукой наиболее эффективен. Если он постоянно попадает по вам этим нормалом, то он может помочь вам с позиционированием вашего персонажа на экране, или посоветует следить за началом анимации данного удара. Если вы уже отходите назад, то вы свободно накажете Zangief за удар, но самое главное, что вы получите информацию от другого игрока, которая помогла справиться вам с проблемной ситуацией в нейтральной игре. Файтинг-игры гораздо сложнее, чем простая формула X побеждает Y, но под конец данной тренировки вы получите ценный опыт, которой пригодится вам в будущем. Вариации тренировки:

*Следим за передвижениями* – Пример, приведённый в данной тренировке, статичен, тогда как против живого игрока футсис играется в движении. Никто не будет делать нейтральный прыжок лишь для того, чтобы вы узнали, что в следующий момент он нажмёт свою лучшую поку или нажимать кнопки в нейтрале без ведомой на то причины. Скорее всего, игрок за M. Bison сначала сделает деш вперёд, перед тем как нажать сильный удар ногой стоя, а не нажмёт данную кнопку просто в нейтрале.

Игрок за Nash постарается прикрыть свой back fist (f+hp,  + ) с помощью hp. Sonic Boom. Если вы заметили, что вы часто становитесь жертвой подобных ситуаций, то моделируйте их в режиме тренировки с манекеном. Возможно вам будет необходимо «Повторить Бой» после каждой попытки вифф-паниша или попытки перебить данные нормалы, чтобы сбросить расстояние между вашим персонажем и манекеном. После моделирования подобных ситуаций в тренировке вы будете лучше подготовлены к боям с реальными противниками.

Часть вашего плана игры заключается в том, чтобы вы понимали план игры своего противника. Нормалы и специальные приёмы Ryu подразумевают, что он будет играть против Dhalsim и Zangief на совершенно разных дистанциях. Напомню, что эта тренировка является лишь отправной точкой в формировании вашего плана игры в нейтрале. Где вы спозиционируете себя на поле боя, и какие кнопки вы будете нажимать, зависит от большого количества факторов. Однако если вы осведомлены о возможностях противника, то это отличная отправная точка в изучении «матчапа».



\* *Матчап* – досл. «Подбор пары». Этим термином описываются оценочные суждения о шансах персонажа «А» в бою против персонажа «Б», или же конкретная информация о возможностях персонажа «А» в бою против персонажа «Б». В зависимости от возможностей персонажа матчап может быть «плохим» или «хорошим» и выглядит как численное соотношение. К примеру, матчап «5-5» будет означать что у обоих персонажей есть равные шансы на победу в поединке, тогда как матчап «7-3» будет говорить о том, что у одного из персонажей ей ощутимое преимущество по возможностям в ведении поединка.

# Контроль оппонента в углу



Поймав рыбу сетью, очень важно не дать ей вырваться. Зажмите вашего оппонента в угол и представьте, что он рыба!

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите любого персонажа против Ryu. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. Выставьте стартовую позицию в «Правый Угол». Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь запишите 3 различных действия в Слоты 1, 2, и 3 в «Запись Действия».





Слот 1: Пройти назад > Прыжок Вперед > j.mk

Пройти назад >  > 

Слот 2: Пройти назад > cr.hk

Пройти назад >  + 

Слот 3: Пройти назад > Пройти вперед > cr.mp xx HK Tatsu

Пройти назад > Пройти вперед >  +  xx  + 

Когда вы записали все действия, выберите «Показ действия» и активируйте Слоты 1, 2, и 3. Приготовьтесь управлять своим персонажем. Цель данной тренировки – удержать манекена в углу. Для того, чтобы это сделать, вам необходимо расположить своего персонажа под игровым таймером и, в зависимости от выбранных действий манекена, вам необходимо соответствующе отвечать на них.

- Если Манекен прыгает -> Анти-эйр
- Если Манекен делает подсечку -> Попробуйте вифф-панишить своей подсечкой или любым другим нормалом
- Если Манекен идёт вперёд -> Используйте свою лучшую поку, чтобы удержать его в углу (Например, Ryu's st.mk)

Удерживайте манекен в течение одной минуты. Если Манекен выбрался из угла или сбил вас подсечкой, то начинайте подход заново. [Видео Здесь](#).

**Цель** - Способность удержать вашего противника в углу вознаградит вас множеством преимуществ для атаки. На самом начальном уровне способность удерживания вашего противника в углу заберёт у него возможность корректировать расположение персонажа путём отхода назад. По началу эта опция не выглядит столь существенной, но не забывайте, что мы ещё записали действие подсечки и действие подойти вперёд и нажать `cr. tr.` Если вы подходите в зону действия нормала своего противника, а затем быстро отходите назад, то вы сможете вифф-панишить их, так как они загнаны в угол и способность их передвижения крайне ограничена. В противном случае им придётся идти вперёд, но у вас будет ответ на это действие в виде быстрого нормала с хорошим радиусом действия.

Также, загоняя оппонента в угол, вы оказываете значительное психологическое давление. Если только у ваш противник не терпелив и у него не хорошая защита, то скорее всего он попытается выбраться из угла самым ожидаемым способом - прыжком. Так как вы атакуете, то вы всегда должны держать эту опцию противника у себя в голове и быть готовым к анти-эиру. Если вы будете располагать своего персонажа под игровым таймером, то сможете анти-эирить почти все арки прыжков. Конечно вам придётся подстраивать свои опции анти-эира в зависимости от персонажа против которого вы играете.

Возможно самое очевидное преимущество удержания вашего противника в углу – расширенный комбо и миксап потенциал. Ryu может скомбинировать EX Tatsu в EX Shoryuken в углу для большого урона ценой дополнительно затраченного метра. Кросс-апы становятся очень труднопредсказуемыми в углу, так как во время прыжка вы окажетесь прямо над головой противника, то вы можете нажать кнопку атаки сразу или сделать небольшую паузу, а затем совершить атаку. В зависимости от этого, вашему противнику будет очень тяжело угадать сторону приземления вашего кросс-апа. R.Mika, например, получает дополнительный миксап потенциал в углу, из которого очень тяжело выбраться не делая рискованных движений или атак. Также обращайте внимание, если ваши комбо меняют местами вас с вашим противником. Если после проведения комбо вы оказались в углу и нанесли на 40 больше урона вашему противнику, то потенциально вы загнали себя в ситуацию, где теперь вы можете получить 500 урона и проиграть в конечном итоге раунд.



Держите в голове, что данная тренировка не является идеальным примером для того, как вести себя, если вы загнали противника в угол. К примеру, если вы сбили своего противника с ног, и он оказался в углу, то используйте свои сетапы (если конечно они у вас есть) в тот момент, как он начнёт подниматься. Используйте «Мити», бросьте его или накажите его за Dragon Punch (если вы чувствуете, что ваш противник собирается сделать данный приём, то просто заблокируйте его). Некоторые персонажи, к примеру, Dhalsim, очень слабы против ситуаций, в которых у вас большое атакующее преимущество (если он загнан в угол) но если вы сделаете кросс-ап и сами окажетесь в углу, то он сможет телепортироваться от вас на другую сторону экрана. Если вы думаете начать атаку с помощью прыжка на месте, то держите в голове тот факт, что у некоторых персонажей есть слайд (подсечка которая продвигает их вперёд по экрану) или командный дэш, который быстро проскочит под вами, и позволит сбежать из угла. Эта тренировка крайне полезна для того, чтобы вы понимали какие опции есть как у вас, так и у вашего противника, когда вы зажёмете его в угол.

---

# Использование Проджектайлов

Спам фаерболлами, подобен плевкам бумагой из трубочки с задней парты – весело, но если увлечься, то может прилететь в ответ.

**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите Ryu против Ryu. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи.» Зайдите в «Запись действия» и затем запишите одну длинную цепочку действий в Слот 1.

Слот 1: Выполните несколько Hadoken различной силы (qcf+p)  +  с разных позиций на экране, с различными интервалами.






После того, как действие записано, выберите «Показ действия», активируйте Слот 1, и приготовьтесь управлять игроком 1. Задача данной тренировки – избежать всех брошенных в вас проджектайлов (атака с расстояния/фаербол/хадокен и.т.п). Для этого выполните следующие действия (попытайтесь не делать одно и то же действие более 2 раз подряд):

- Обнулите проджектайл оппонента своим собственным Hadoken
- Используйте V-Скилл, чтобы спаррировать проджектайл
- Перепрыгните проджектайл с помощью нейтрального прыжка
- Пролетите через проджектайл с помощью хэви кик Тацумаки
- Используйте ваш Критикал Арт, чтобы нанести урон оппоненту и в то же самое время уничтожить его проджектайл

Попробуйте успешно избежать 10 проджектайлов кряду. Если в вас попал проджектайл или вы заблокировали его, начинайте все сначала. [Видео Здесь.](#)

**Цель** – Проджектайлы имеют целый ряд предназначений. На базовом уровне проджектайлы позволяют контролировать пространство между вами и вашим оппонентом, с учетом их особенностей – времени стартапа и рекавери. У вас вряд ли возникнут проблемы с пониманием того, как устроен Хадокен у Ryu. Стартап обычных версий – 14 фреймов, EX-версии – 11 (надо понимать, что у каждого проджектайла разное рекавери и разная скорость полета). Несмотря на то, что эти цифры на данном этапе кажутся неуместными, да и не совсем понятно, какую ценность они представляют для новичка, стоит отметить, что среагировать на них, если вы стоите в упор к оппоненту, невозможно. Именно поэтому вам важно научиться держаться на расстоянии от оппонента – таким образом вы сможете среагировать на любой проджектайл. В то же время, держась на расстоянии от оппонента, необходимо держать в голове следующее – ваш оппонент может наказать вас за каждый необдуманно брошенный проджектайл. Например, вы и ваш соперник находитесь поодаль друг от друга (на т. н. «расстоянии экрана»). В вас летит лайт панч хадокен и попадает вам в блок. После того, как он попадет вам в блок, ваш соперник может продвинуться к вам на несколько шагов ближе или кинуть другой проджектайл. Механика игры не позволяет вам бросить один проджектайл ровно до того момента, пока другой проджектайл либо не пропадет с экрана, либо не попадет в соперника, либо не будет заблокирован им. Вариации тренировочного процесса могут быть следующими:

*Избегайте проджектайлов используя разных персонажей* - Выберите те же настройки тренировки и используйте разных персонажей для того, чтобы понять, каким образом устроены их проджектайлы и каким образом их лучше всего можно избежать. Вы заметите, что у Nash на его хард панч Sonic Boom (qcf+hp)  +  большой стартап, а сам проджектайл летит медленно. Несмотря на то, что среагировать на этот проджектайл очень легко, не всегда стоит пытаться избегать его, поскольку к тому времени, когда проджектайл долетит до вас, у Nash уже пройдет рекавери, и он спокойно сможет начать прессинг, избежать который станет проблематичнее, ввиду того, что проджектайл еще присутствует на экране. Некоторые проджектайлы, такие как Nishikuy у F.A.N.G. (чардж вниз-вверх + панч)  charge  +  двигаются не прямо, а под углом. Такая траектория движения усложняет попытки перепрыгнуть через проджектайл, а также атаковать F.A.N.G. спереди.

Некоторые персонажи могут избегать проджектайлов при помощи нормалов. Такими нормалами являются, например, (вниз+mk)  +  у Chun-Li или (hk)  у R.Mika (требуется хорошего тайминга). У других персонажей, таких, как Zangief, есть нормалы, обладающие уникальными свойствами (в данном случае – поглощение проджектайлов). К таким нормалам относится (f+hp)  + , который может поглотить проджектайл (1 хит, несколько проджектайлов или многохитовые проджектайлы поглощаются частично или не поглощаются вовсе). Примеры, приведенные в данной главе, показывают, что в игре есть огромное количество способов избежать проджектайлов. Такое разнообразие в выборе опций свидетельствует о том, что не существует единого универсального способа борьбы с проджектайлами. Играйте и выясняйте путем проб и ошибок, что именно представляет для вас наибольшую трудность и как с этим можно эффективно справиться.


---

# Контроль Дистанции (сейф-спейсинг)

Выберитесь из своей зоны комфорта и лишите комфорта оппонента своими нормалами.

**Тренировка** – Выберите Birdie против Ryu. Включите «Отображение Команд». Выключите оглушение и поставьте «Защита от всех атак». В настройках «Манекена» выберите «Записать действия восстановления после защиты» и в Слот 1 запишите следующее действие, которое будет реверсалом. (Shinkuu Hadoken, Критикал Арт):



Выберите «Выбрать действие восстановления после защиты» и активируйте Слот 1, после этого готовьтесь управлять Игроком 1. За Birdie выполните сильный Bull Slider (эта версия покрывает макс. расстояние) (Вниз-вперед и сильный удар рукой; df+hp, ) и тут же зажмите вниз назад (db). Манекен должен заблокировать вашу атаку, а потом выполнить реверсал. Если вы правильно подобрали дистанцию для вашей атаки, то вы сможете заблокировать реверсал. Запомните это расстояние, чтобы обеспечить себе безопасный спейсинг во время футсис (нейтральной игрой). Попробуйте выполнить этот Bull Slider 10 раз подряд с правильной дистанции с обеих сторон. Если у вас не получается заблокировать реверсал от манекена, то начните с начала. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Вы можете заметить, что Bull Slider у Birdie не безопасный -5 фреймов на блоке, а начальные кадры Критикал Арта Ryu 4 фрейма. Вычисления здесь работают таким образом, что если Birdie достанет Ryu на первом активном (наносящем урон) фрейме, то у Критикал Арта Ryu есть скорость и дальность, чтобы наказать Birdie при блоке. Однако, Bull Slider у Birdie имеет 5 активных фреймов и движется вперед во время анимации. Большинство приемов наносят одинаковое количество блокстана и хит стана независимо от того, на каком активном фрейме они достали противника.

Благодаря этим свойствам, вы можете спозиционировать этот движущийся вперед

нормал таким образом, чтобы он достал противника на последних фреймах, нанося то же количество хитстана/блокстана, как если бы вы попали по противнику на последнем фрейме, давая вам еще больше преимущества. Если вы застряли на части с вычислениями, то мы можем упростить пример в тренировке для двух самых ярких примеров. Если Birdie попадет по противнику своим Bull Slider на первом активном фрейме, то он будет -5 на блоке. Если Birdie попадет Bull slider'ом на 5ом и последнем фрейме, то он будет 0 фреймов на блоке. Зная дальность, на которой этот и похожие приемы безопасны на блоке, полезно как с точки зрения защиты, так и с точки зрения нападения. Вариации тренировки включают в себя:

*Безопасное позиционирование других полезных нормалов* – Хотя Bull Slider Birdie использован в качестве примера, есть много других нормалов и атак которые могут быть использованы тем же самым образом. Вы заметите, что подсежки (hk) со свойством скольжения (движение вперед при использовании) отсутствуют в списке ниже, так как было бы несколько безрассудно использовать такие нормалы в нейтральной игре с той дистанции с которой их надо использовать. Нормалы, которые могут получить преимущество от использования с макс. дистанции включают в себя:

- R. Mika – cr.hp 
- Chun-Li – cr.mp 
- Zangief – Knee Hammer 
- Nash – Knee Bazooka 
- Birdie – Bull Slider 
- Dhalsim – cr.lk, cr.mk  , 
- Guile – Knee Bazooka  или 

Заметьте, что вы также можете менять реверсал выполняемый Манекеном после блока. Критикал Арт Руи был изначально выбран из-за его дальности и скорости, но, в большинстве случаев, ваш противник попытается наказать вас после заблокированного нормала джэбом сидя или схожим быстрым нормалом с большей дальностью. Скорректируйте тренировку в зависимости от того, что будет наиболее полезно в матче \* (см. Словарь Зангиева) который доставляет вам проблемы.

---

# Прыжки

Никогда не пропускайте тренировку ног, сегодня мы будем учиться прыгать.

**Тренировка** – В бою, будь то оффлайн или онлайн, вы должны определить, как ведет себя ваш оппонент: реагирует ли на ваши действия или просто играет на автопилоте. Более полная информация содержится в главе «Conditioning». Совет новичкам – не прыгайте, поскольку не всегда понятно, повлечет ли прыжок за собой желаемый результат или нет. Играя против хорошего противника, не забывайте, что атака может быть осуществлена как с земли, так и с воздуха. Что же нам нужно сделать для того, что это предотвратить?

У вас должна быть хорошая «система ПВО». Благодаря ей вы заставите противника не только атаковать с земли, но и дополнительно держать в уме необходимость соблюдения дистанции и выборе необходимых нормалов, на что может потребоваться немало психологических усилий с его стороны. Одних лишь Анти-Эйров недостаточно, но их наличие – это первый большой шаг к победе.

Не забывайте про нейтральный прыжок. У многих персонажей есть относительно безопасные нормалы, которые позволяют продвигаться вперед. Именно такие нормалы может использовать ваш противник для того, чтобы по-быстрому сблизиться и застигнуть вас врасплох. Он мало чем рискует, поскольку даже в случае блока (если этот нормал был проведен на максимальном расстоянии, но достал вас, и вы вынуждены заблокировать его) наказать его вы вряд ли сможете. Зная дистанцию действия таких нормалов, используйте нейтральный прыжок для того, чтобы показать, что вы готовы к такому варианту развития событий. Нейтральный прыжок поможет вам не только перестать беспокоиться о наступлении оппонента, но и провести ответное наступление.

Используйте нейтральный прыжок, чтобы избежать проджектайлов. Чаще всего, это самый безопасный способ избежать чип-урона и заставить оппонента принимать другие решения касательно атаки. Минус прыжка вперед через проджектайл заключается в том, что, прыгнув вперед, вы не только рискуете съесть анти-эйр соперника, но и даете ему возможность кинуть другой проджектайл, поскольку при прыжке вперед первый проджектайл исчезнет с экрана быстрее. Благодаря

нейтральному прыжку вы можете безбоязненно продвигаться вперед и не давать оппоненту кидать проджектайлы чаще, чем нужно (при прыжке вперед проджектайл исчезнет с экрана быстрее, чем при нейтральном прыжке). Также нейтральный прыжок является отличным способом понять – кидает ли ваш оппонент проджектайлы осознанно, или же бездумно. Если он виффнет нормал во время вашего нейтр. прыжка, то это второй вариант, и это можно попробовать наказать.

Нейтральный прыжок используется для того, чтобы оставаться в той же горизонтальной плоскости, что и персонажи с дайвником. Когда соперник прыгает «за» вас, делая дайвник, порой трудно подобрать момент, когда необходимо использовать анти-эйр. Бывает и такое, что ваш анти-эйр либо очень медленный, либо имеет мало активных фреймов, поэтому могут возникнуть сложности с перебиванием дайвника. У большинства дайвников очень плохие хитбоксы и хёртбоксы в воздухе, поэтому наилучшим решением в борьбе с дайвником является нейтральный прыжок с последующим эйр-ту-эйр – нормалы, которые вы можете использовать в воздухе (выберите самый подходящий эйр-ту-эйр). Таким образом, вы потихоньку отбиваете оппоненту всякое желание использовать дайвник в качестве одной из атакующих опций.

Теперь, когда соперник сфокусирован на атаке с земли, вам необходимо использовать расстояние между ним и собой с умом – находитесь чуть дальше зоны действия самого длинного нормала оппонента. У этих нормалов обычно очень долгое рекавери, поэтому попытайтесь развести оппонента на их выполнение и запомните, в какой очередности ваш соперник делает эти нормалы. Найдя такое расстояние, присядьте или виффните джеб – словом, все, чтобы показать, что вы готовы наказать оппонента за любое небрежное использование нормалов (не воздушных). Тут вступает в игру психология. Наказав оппонента за подобные оплошности несколько раз, вы вселяете в него мысль «Я не попадаю нормалом – меня наказывают другим нормалом». Вы можете настолько привить оппоненту данную идею, что он ни о чем другом, кроме как атаки с земли думать не сможет – и тут вы его застанете врасплох прыжком. Не забывайте: чем увереннее вы себя чувствуете, тем выше ваши шансы на победу. Не допускайте того, чтобы оппонент «влез» вам в голову.

Дабы «залезть» в голову к вашему оппоненту ещё сильнее, сделайте следующее: несколько раз сделайте один и тот же блокстринг, затем – попытайтесь сделать фреймтрап или бросок. Это нужно для того, чтобы противник машинально нажимал бросок после блокстринга в попытках перевести игру в «нейтральное» состояние.

Как только вы убедились в том, что ваш противник уже «готов» – сделайте нейтральный прыжок и последующее за ним комбо.

К слову о пространстве и блокстрингах – вам необходимо находиться либо в упор к оппоненту (для последующего броска), либо соблюдая небольшую дистанцию. Дистанцию следует выбирать так, чтобы ваш последующий нормал доставал противника лишь кончиком. Для чего это делается: вселив в голову соперника мысль о том, что вы в очередной раз будете делать одно и то же, вы можете с легкостью подловить соперника – достаточно лишь встать/присесть буквально на секунду, чтобы спровоцировать его на какие-либо действия. В случае, если он использует нормал с долгим восстановлением (рекавери) или же попытается выполнить проджектайл, тут же прыгните ему за спину, выполнив кросс-ап.

Запомните, что никогда не стоит прыгать без видимой на то причины. Причина - «Наверное, сейчас он кинет проджектайл» не является веской. А вот решение прыгнуть, основываясь на особенностях геймплея и паттернах оппонента, а также на том, что он скорее всего сделает в том или ином случае (например, кинет проджектайл, попытается разорвать бросок и т.д.) – полностью оправданный шаг.

**Цель** – Контролируйте воздушное пространство. Помните, что прыжок – обдуманное решение. Анимация прыжка занимает достаточно большое количество времени, и любому человеку под силу среагировать на прыжок, особенно, когда этот прыжок ожидался. Для введения нейтрального прыжка и прыжка вперед в ваш геймплан, убедитесь, что у вас налажена игра «в нейтрале», которая не подразумевает прыжков. Сначала это может показаться сложным, но по мере игры вы поймете, что прыжок вперед у большинства персонажей имеет одинаковую траекторию. С опытом придет понимание как дистанции, необходимой для впрыжки, как вашей, так и вашего оппонента, так и выбора необходимого анти-эйра, а также знание таймингов.

Если ваш противник пытается задеть вас нормалом или по крайней мере заставить заблокировать его, то есть вероятность, что они сами были бы не готовы отразить вашу атаку с воздуха, попав они в такую же ситуацию. Думайте о прыжке вперед не как о возможности добраться до вашего оппонента, а как о своеобразном нормале с большим стартапом и хорошей наградой в случаях, если этот нормал попадет. Если вы не можете объяснить, почему вы совершили прыжок, тогда вам, скорее всего, и не стоило прыгать совсем.

# Комбо и сетапы

---

# Хит-Конфёрм

Тренируйте ваши навыки принятия решений во время прессинга оппонента.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Отключите оглушение и включите «Обычное» восстановление, чтобы не тратить время зря. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. В настройках Манекена, выставьте защиту на «Произвольно». Контролируя Игрока 1 подойдите вплотную к манекену и выполните следующее комбо: st.mp > cr.mp xx mk Tatsumaki Senpukyaku (Tatsu)



Главный принцип данной тренировки – продолжать комбо только тогда, когда противник не заблокирует st.mp. Если противник заблокирует st.mp, то вы все еще можете нажать cr.mp, но уже без отмены в mk Tatsu. Если вы выполнили mk Tatsu, а противник сумел его заблокировать, то вы провалили попытку хит-конфёрма. А теперь успешно проведите этот же хит-конфёрм 10 раз подряд. Если вы полностью продолжите комбо, но противник заблокирует его, то начинайте опять с нуля. [Видео Здесь](#).



**Цель** – Хит-конфёрмы – важнейший элемент в принятии решений в «атакующей» фазе игры. Ситуация, приведенная в тренировке пригодится вам в тот момент, когда противник встает после нокдауна. Учитывайте, что st.mp и cr.mp у Ryu дают ему преимущество в фреймах во время блока, а также то, что после st.mp есть промежуток в 4 фрейма, если противник заблокирует вашу атаку. Хотя этот промежуток в 4 фрейма и может быть прерван точным 3-фреймовым нормалом, но он обезопасит вас от попыток броска или более медленных атак. Если ваш st.mp попадает по манекену, то вы должны будете определить - ударил ли он, или был заблокирован, и тогда уже либо продолжать комбо, либо сделать cr.mp чтобы поймать противника на попытке сделать бросок, сделать бросок если он заблокировал, или любую другую атакующую опцию. Очень важно – сразу давать себе понять, попали ли вы в хит или в блок, и иметь дальнейший план действий в каждом из этих сценариев. Большинство персонажей имеют атакующие цепочки

которые «безопасны», или относительно «безопасны» на блоке, и которые позволяют им конфермить и нанести больше урона. Чем быстрее вы определите, попал ваш удар или нет, тем быстрее вы будете кенселить в более большой урон и впечатляющие конфёрмы. Варианты тренировки:

*Хит-конфёрм из лайт-нормалов* – В SFV Ryu имеет уникальную способность конфермить с трех лайт-нормалов подряд. Обычно, большинство персонажей могут сделать только два нормала, но уже не могут достать третьим. Замените комбо в вашей тренировке следующим, где мы и потренируем конфёрм с легкого нормала:  
cr.lp > st.lp > st.lk xx lk Tatsu



Конфёрмить с легких нормалов очень важно в тех ситуациях, когда противник становится рядом с вами, когда вы находитесь в преимуществе по фреймам.

Например, Rashid может отменить нормал в незаконченный lp Spinning Mixer  +  на блоке. В данной ситуации Rashid имеет -2 фрейма преимущества, что делает рискованным использование чего-либо, кроме блока. Умение хит-конфёрмить из легкой атаки в данной ситуации – критично, потому что ваш противник отдает вам небольшое преимущество, и вы станете более сильным игроком, если научитесь его правильно использовать. Для полного раскрытия темы, есть несколько ситуаций, когда вы не захотите нажимать кнопки, когда ваш противник ставит себя в -2 ситуацию, но мы раскроем это позднее, в следующих тренировках. [Video Here](#).

*Конфёрм с одного хита* – Конфёрмить ваши комбо является очень большим показателем вашего умения играть, но умение конфёрмить с одного приема может по-настоящему разгромить вашего оппонента. Некоторые персонажи получают больше выгоды с этого, чем другие, но умение конфёрмить с единственного удара все равно вам пригодится. Замените комбо в тренировке следующим конфермом:  
средний удар ногой сидя xx хард панч Hadoken (фаербол)



Причина, почему этот хит-конфёрм такой полезный в том, что Хадокен Ryu можно

наказать на блоке, о чем мы говорили на предыдущих уроках. Если ваш противник достаточно умен, то он сможет наказать вас Критикал Артом, сразу после блокирования вашего фаерболла. Но, если вы научитесь правильно делать данный хит-конфёрм, то вы будете держать себя в безопасности и при этом заставить своего противника сделать что-то, что можно наказать, если он ожидает от вас кенсела каждого cr.mk в Hadoken. [Видео Здесь](#).

---

# Фрейм-трап конфёрм

Накажите вашего оппонента за нажатие кнопок.

**The Workout** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Отключите оглушение и включите «Обычное» восстановление, чтобы не тратить время зря. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. В настройках Манекена выставьте защиту на «Защита от всех атак».

Вам нужно записать два слота в «Записать действие восстановления после защиты». В первый слот запишите реверсал - cr.lk. Во второй слот запишите блок вниз-назад. Включите оба слота в «Выбрать действия восстановления после защиты». Подойдите своим персонажем вплотную к манекену и выполните следующий Фрейм-трап Конфёрм (cr.lk > cr.lk > st.lk xx EX Хадокен):



Ключ к этой тренировке – кенселить в EX Hadoken (EX Фаербол), при условии, что только второй cr.lk при попадании будет контр-хитом. Внимательно смотрите на вашу сторону экрана, чтобы заметить всплывающую табличку «Counter Hit». Эта табличка появится в том случае если манекен сделает уже заранее записанный cr.lk, после того как заблокирует первую атаку. Продолжите комбо с контр-хит cr.lk 5 раз подряд. Если вы выполните это комбо, но противник его заблокирует, то начинайте с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Фрейм-трапы - это отличный способ открыть противника, который старается прервать ваш прессинг с помощью нормалов или разорвать бросок. В SFV, у всех обычных бросков стартап в 5 фреймов, а у большинства лайт нормалов для прессинга 3 или 4 стартовых фрейма. Cr.lk у Ryu имеет +1 фрейм на блоке с стартапом в 4 фрейма, что делает промежуток между первым и вторым cr.lk в 3 фрейма. У Защищающегося Ryu нет нормала, которым он может прервать следующий cr.lk и не может бросить атакующего Ryu в данной ситуации. Вдобавок ко всему, все нормалы получают больше преимущества по кадрам, если они попали в контр-хит. В данной ситуации, cr.lk будет +4 на контр-хите, что позволяет Ryu сделать линк

cr.lk > st.lk. Используя данную технику в настоящем матче, вы в первую очередь должны оценить, что ваш противник может предпринять на вейке. Простой блок является наименее рискованной опцией. Заставив оппонента заблокировать cr.lk и тут же сделав бросок, вы повлияете на его мышление, заставив его думать, что вы снова попытаетесь его бросить, и может в дальнейшем подтолкнуть его нажать туда кнопку, чтобы попытаться перебить вас. Атакующее комбо приведенное выше полностью безопасно на блоке, имеет идеальный промежуток для фрейм-трапа, и может быть легко переведено в тик-бросок, если ваш противник любит блокировать. Умение использовать данный конферм из контр-хита из легкого нормала в нокдаун даст вам огромное преимущество в контроле вашего противника. Варианты тренировки:

*Фрейм-трапы с более сильным уроном* - Ryu имеет множество фрейм-трапов. Большинство его В'п'В комбо и хит-конфёрмов могут также быть использованы как фрейм-трапы. Давайте рассмотрим следующий стринг - (cr.lp > st.mp > st.hp):



Данная серия нормалов работает на большинстве уровней и в множестве разных матчапов. Cr.lp Ryu в бросок имеет очень тонкий промежуток, ибо ни у кого из персонажей в SFV нету нормала быстрее 3 фреймов. Если ваш противник попытается нажать кнопку после того, как заблокирует cr.lp, то по нему попадет контр-хитовый st.mp. Еще лучше, если вы решите провести данную серию на вейк-апе вашего оппонента - контр-хит cr.lp будет линковаться прямо в st.mp, что было бы невозможным без контр-хита. Последняя «фишка» в данной серии ударов заключается в том, что если st.mp будет контр-хитом, то вы сможете слинковать его в st.hp. Вам не нужно будет использовать таргет-комбо Ryu (st.mp xx st.hp xx st.hk) чтобы сделать это комбо возможным. Если вы уже слинковали st.mp из контр-хитового cr.lp, то вы свободно можете кенселить st.mp в таргет-комбо, чтобы нанести еще больше урона. Но st.mp Ryu само по себе достаточно легко хит-конфермится, и если вы внимательно следите за табличкой "Counter Hit" на своей стороне экрана, то вам не составит труда линковать его в st.hp. Промежуток между заблокированным st.mp и st.hp - 6 кадров. Учитывайте, что после того, как cr.lp и st.mp от Ryu были заблокированы, у вашего оппонента пропадает риск тик-броска, и он уже может попробовать перебить ваш прессинг. Cr.lp Ryu бьёт достаточно далеко и быстро, чтобы перебить промежуток между заблокированным st.mp и st.hp, но это относится

не к всем его нормалам. Из-за системы приоритета силы нормалов в SFV, когда сильные нормалы Ryu становятся активными на одном кадре, что и легкие, то сильный нормал перебьет его. Так как st.hp у Ryu всего лишь -1 фрейм на блоке, вы можете решить, что стоит рисковать и закончить свой прессинг с шансом сделать Краш Каунтер, если ваш противник решит нажать кнопки. В зависимости от матчапа, потенциальный урон, который ваш противник может вам нанести при попытке прервать это, может быть очень маленьким, если он вообще будет. [Видео Здесь](#).




---

# Панишинг (Наказание за ошибку)

Если есть возможность стукнуть – тут же бейте, не стесняйтесь!

---

## Панишинг: Краш Каунтер

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Также вы свободны выбрать любого другого игравельного персонажа, но учтите, что в этом случае паниш-комбо тоже поменяется. [Посмотрите нашу Вики по персонажам игры для примеров и идей.](#) В настройках Манекена отключите оглушение и выставьте защиту на «Защита от всех атак», чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. Вам нужно записать медиум панч Шорюкен (mp DP) с таймингом реверсала в слот 1 в «Записать действие восстановления после защиты». Активируйте слот 1 в «Выбрать действия восстановления после защиты». Теперь подойдите к манекену своим персонажем и заставьте его блокировать ваш легкий удар рукой сидя (сг. lp)  + , при этом вы должны сразу же зажать направление  вниз-назад. Манекен должен сделать неуязвимый mp DP, однако после сг. lp вы находитесь в преимуществе по фреймам, поэтому DP пройдет только по вашей защите. Как только Ryu приземлится - угостите его следующим комбо: st.hk > сг.hp xx hp.DP



Постарайтесь выполнить это 10 раз подряд. Если паниш не получается, начинайте счет заново, с нуля. Поменяйте сторону и сделайте то же самое. [Video Here.](#)

**Цель** - Если ваш противник дает вам шанс урвать хороший кусок от его шкалы здоровья, то грех этим не воспользоваться – поэтому держите хороший паниш наготове. Краш-Каунтеры часто выводят вас на комбо с большим уроном, а заблокированные DP будут давать достаточно времени и лучшее позиционирование

на арене для выполнения комбо с большим уроном. Данная тренировка создана для имитации ситуации, где вы разводите противника на мэш реверсала. Вы можете как услышать их меш реверсала, так и прочесть их следующие действия, поэтому используйте что-нибудь быстрое и безопасное для защиты от реверсалов. Также можно спроецировать данную ситуацию и на вейкап вашего оппонента. Помните, что после Шорюкена Руи, вы должны выверить время удара своим st.hk краш-каунтером, так, чтобы попасть по Руи лишь в момент, когда он приземлится на землю. Если вы ударите его сильным ударом ноги стоя, когда он ещё будет в фазе полёта, то это отправит его состояние джаггла\*, и вы можете потерять часть своего урона. Рассмотрим прочие варианты данной тренировки:





*Тратим метр для большего урона* - Могут встретиться ситуации, в которых вам захочется потратить метр, чтобы нанести больший урон здоровью противника. Нужно всегда хорошо помнить сколько метра нужно, чтобы выжать из ваших паниш комбо по-максимуму. К примеру, Руи может скомбинировать в Критикал Арт, может заджаглить с EX Tatsu в углу или же включить V-Триггер, чтобы выжать действительно огромный урон. Именно в этих ситуациях вам надо принимать быстрые решения, основываясь на таких вещах как количество оставшегося здоровья у противника, как много метра вы хотите и готовы потратить, насколько высоки ваши шансы закончить раунд в свою пользу не тратя метр... Этот список может продолжаться до бесконечности, однако важно то, что вы должны уметь наносить эти комбо с большим уроном в этих, настолько наказуемых, ситуациях.

*Выбор других персонажей* - Шорюкен Руи далеко не единственный реверсал для тренировки Краш Каунтер панишей. В качестве примеров можно привести хард панч Raging Light от Necalli, Cannon Spike от Самму и другие реверсалы. Стоит быть готовым к различным ситуациям. Если вашим основным персонажем не является Руи, выясните оптимальные паниши именно для своего персонажа. Например, Zangief может попасть st. hp Краш-Каунтером тут же использовать ещё один st. hp, который он отменит в V-Триггер с последующим воздушным EX SPD, что нанесёт колоссальный урон и оглушение и это всего лишь один из возможных вариантов! Развивайтесь и изучайте все возможности вашего любимого персонажа.

*\*Джаггл (досл. Жонглирование) – состояние, когда оппонент висит в воздухе в результате удара или комбо и по нему можно наносить дополнительные удары.*

---

## Панишинг: Обычный паниш

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Также вы свободны выбрать любого другого игравельного персонажа, но учтите, что в этом случае паниш-комбо тоже поменяется. [Посмотрите нашу Вики по персонажам игры для примеров и идей](#). В настройках Манекена отключите оглушение и выставьте защиту на «Защита от всех атак», чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи» и выберите «Запись Действия». В слот 1 запишите как Ryu подходит к вашему персонажу (Игрок 1) и выполняет средний удар ногой сидя и отменяет его в хард панч Хадокен (лоу-форвард в фаербол, cr.mk xx hp фаербол)  +  xx  +  и тут же держите направление «назад» во время и после восстановления (рекавери). Поставьте игру на паузу и в меню «Показ Действия» выберите и активируйте слот 1. Теперь, контролируя Игрока 1 вы должны заблокировать комбо и наказать манекен во время рекавери после запуска фаербола, следующим комбо: st.mp xx mk. Tatsu



Успешно выполните паниш 10 раз подряд. Если у вас не получилось, то начните с нуля. Поменяйтесь сторонами и сделайте то же самое. [Видео Здесь](#).

**Цель** - В игре возникает множество случаев, когда ваш противник находится в небольшом минусе, который невозможно наказать наиболее сильными комбо. Иногда вам придется брать то, что дают, однако важным уроком здесь будет научиться наказывать небезопасные (ансейф) приёмы. Вы можете расширить это комбо большим количеством ударов, исходя из расстояния, которое также может дать вам и время, необходимое для возможности отреагировать, если ваш первый удар попал в цель. Данный урок будет применим и к любому другому ансейф прессингу каждого персонажа в игре, что делает его чрезвычайно полезным. Варианты тренировки:

*Паниш других ансейф приёмов* - Слишком часто небезопасные приёмы остаются без ответа. Чем быстрее вы сможете определять какие атаки можно наказывать, тем лучше. Это послужит гарантией того, что вы не будете упускать возможности нанести урон шкале здоровья оппонента, и он не будет злоупотреблять рисковыми приёмами. К примеру, поставьте манекеном Ken и запишите ему Ik Tatsu, свой паниш оставьте таким же. Если вы оказались в такой ситуации, где вам постоянно приходится блокировать какие-либо приемы, проверьте, можно ли их наказать! Изучите фрейм дату ([Посмотрите фрейм-дату здесь](#)) и обратите внимание на столбец «On Block». Если данное значение негативное и противник при этом находится достаточно близко, наказывайте это своим любимым панишем! Подсечки, пожалуй, в основной своей массе являются самым из не наказываемых приемов, которые несомненно должны наказываться. Зайдите в режим тренировки и научитесь их панишить.


*Нанесение большего урона* - Комбо Ryu, приведенное в этом уроке, не является максимально сильным в данной ситуации. Вы можете даже не играть за Ryu, главное проводите тренировки в таком формате, чтобы выяснить - что лучше всего подходит для вас и вашего персонажа в ситуациях, когда ваш противник сделал ансейф приём. Об этом уже говорилось ранее, но [здесь вы можете ознакомиться с комбо-потенциалом различных персонажей](#). Данные тренировки нужны, для того, чтобы полностью оптимизировать ваши паниш-навыки в игре. Приёмы с сильным пушбэком\* могут не наказываться вашим любимым приёмом, с которого вы начинаете комбо, поэтому стоит приспособиться и изменить свой подход. Ключевым моментом здесь является способность распознать эти ситуации и никогда не дать уйти вашему противнику безнаказанным. Чем сильнее вы можете наказывать, тем лучше.

*\*Пушбэк – отталкивание оппонента при попадании удара в хит или в блок.*

---

## Панишинг: Лайт Конфёрмы

В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Также вы свободны выбрать любого другого игрального персонажа, но учтите, что в этом случае паниш-комбо тоже поменяется. [Посмотрите нашу Вики по персонажам игры для примеров и идей](#). В настройках Манекена отключите оглушение и выставьте защиту на «Защита от всех атак», чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд» вы можете увидеть точное отображение вашего инпута. В настройках «Манекена», выставьте манекен на «Действия из записи» и выберите «Запись Действия». В слот 1 запишите как Ryu идёт к вашему персонажу и выполните Оверхед (вперед + средний удар рукой стоя)

 и сразу же держите направление «назад» во время и после восстановления (рекавери). Поставьте игру на паузу в меню «Показ Действия» активируйте слот 1. Теперь, контролируя Игрока 1 заблокируйте оверхед (оверхеды надо блокировать стоя) и во время рекавери манекена ввести следующее: st.lp st.lk xx lk. Tatsu







Теперь выполните паниш 10 раз подряд. Если у вас не получается, то начинайте с нуля. Поменяйтесь сторонами и сделайте то же самое. [Видео Здесь](#).

**Цель** - В игре возникает множество случаев, когда ваш противник находится в очень маленьком минусе и окна для возможности паниша практически нет. Самый быстрый нормал у Ryu - это его легкий удар рукой (lp), также он безопасный на блоке. Увидев, что ваш противник сделал какой-то небезопасный приём, начните паниш именно с легкого удара рукой, потому что, если вы ошиблись с таймингом, то вас не накажут. Добавление легкого удара ногой (lk), даст вам достаточно времени для того, чтобы понять, прошел ли lp в хит. Как уже было сказано выше, иногда вам придется брать то, что дают, однако наиболее важным уроком здесь будет научиться панишить ансейф мувы. Вы также можете дополнить это комбо большим количеством ударов, исходя из расстояния, которое также может дать вам и время для возможности среагировать на то, прошел ли ваш первый удар в цель. Также данный урок будет применим и к любому другому ансейф прессингу каждого персонажа в игре, что

делает его очень полезным. Дополнительные упражнения данной тренировки:

*Паниш других ансейф мувов* - Слишком часто небезопасные приёмы остаются без ответа. Чем быстрее вы сможете определять какие атаки можно наказывать, тем лучше. Это послужит гарантией того, что вы не будете упускать возможности нанести урон шкале здоровья оппонента, и он не будет злоупотреблять рисковыми приёмами. К примеру, поставьте манекеном Karin и введите hp Ressenha с последующим Senha

Kusabi (  +  >  +  ) и наказывайте между оверхэдом и слайдом. Если вы оказались в такой ситуации, где вам постоянно приходится блокировать какие-либо мувы, проверьте, наказуемы ли они! Если вы оказались в такой ситуации, где вам постоянно приходится блокировать какие-либо приемы, проверьте, можно ли их наказать! Изучите фрейм дату ([Посмотрите фрейм-дату здесь](#)) и обратите внимание на столбец «On Block». Если это значение со знаком минус и противник при этом находится достаточно близко, наказывайте это своим любимым панишем! Как говорилось в прошлом упражнении, подсечки - это основной кандидат на звание самого ненаказываемого приема. Зайдите в режим тренировки и научитесь их наказывать.

*Нанесение большего урона* - Комбо Ryu, приведенное в этом уроке, не является максимально сильным в данной ситуации. Вы можете даже не играть за Ryu, главное, проводите тренировки в таком формате, чтобы выяснить - что лучше всего подходит для вас и вашего персонажа в ситуациях, когда ваш противник сделал небезопасный приём. Об этом уже говорилось ранее, но [здесь вы можете ознакомиться с комбо-потенциалом различных персонажей](#). Данные тренировки нужны, чтобы полностью оптимизировать ваши паниши. Может стать так, что приёмы с сильным пушбэком не будут наказуемы вашим любимым приёмом, с которого вы начинаете комбо, поэтому стоит приспособиться и изменить свой подход. Ключевым моментом здесь является способность распознать эти ситуации и никогда не дать уйти вашему противнику безнаказанным. Чем сильнее вы можете наказать, тем лучше.

---

# Определение преимущества на блоке

На этой тренировке вы узнаете, когда именно появляется шанс скрутить оппонента в бараний рог.

**Тренировка** – В тренировочном режиме выберите любого персонажа против Rashid. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в режиме тренировки. В настройках «Манекена» выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь вам надо записать два различных действия в слот 1 и 2 в «Запись действия».

Слот 1: Идите вперед > st.lp > st.mp > cr.hk

Идите вперед >  >  >  + 

Слот 2: Идите вперед > st.lp > f+mp > st.lk

Идите вперед >  >  >  + 

Когда оба действия записаны, выберите «Показ действия» и активируйте слоты 1 и 2, и приготовьтесь управлять Игроком 1. В обоих случаях блокируйте начальный st.lp. Согласно записанным действиям, манекен продолжит в st.mp или f+mp, которые вы тоже должны заблокировать. Если вы блокируете st.mp, продолжайте держать блок, т.к. манекен имеет преимущество +3 кадра на блоке. Если вы заблокировали f+mp, то нанесите контрхит слабым ударом рукой сидя (или любым другим 4f и быстрее нормалом), поскольку манекен остался с -2 кадрами на блоке. Подбирайте правильный ответ на прессинг манекена 10 раз подряд. Если манекен смог попасть хоть одним ударом или вы не смогли наказать после заблокированного f+mp, то начинайте упражнение заново с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Ни один персонаж, независимо от матчапа, не может бесконечно оказывать безопасный для него прессинг. Если вы, как защищающийся, продолжаете блокировать, то ваш противник будет вынужден потерять преимущество. Ключом к этой тренировке является возможность распознать те моменты, когда противник

начинает рисковать. В приведенном примере f+mp Rasid пододвигает его вперед на расстояние его быстрых атак, взамен ставя его в слегка невыгодную ситуацию с -2 на блоке. Большинство персонажей не могут непосредственно наказать противника, когда они получают -2 кадра преимущества, поскольку самые быстрые удары в лучшем случае имеют 3 кадра стартапа. Но если вы умеете распознавать ситуации, когда противник имеет -2 кадра преимущества, то с относительной уверенностью сможете нажать свой быстрый нормал. Я говорю «с относительной», потому что в такие моменты ваш противник может мэшить реверсал с неуязвимостью. Но тогда получится, что, используя прием с краш-каунтер состоянием, за малым риском сразу следует большой. Ситуацию можно сравнить с покером, когда противник при плохой «руке» делает большую ставку и затем удваивает ее каждый раз, когда другой игрок поддерживает блеф. Ваш удар, прерывающий их затянувшийся прессинг, - это поддержка первой плохой ставки, а ваше наказание реверсала краш-каунтером - вы забираете все их деньги после удвоения плохой ставки.

С другой стороны, вы должны уметь распознавать, когда противник сохраняет преимущество. Попавший в блок st.mp Rashid оставляет за ним большое пространство для маневра. Нажатие кнопок для прерывания прессинга, или мэш ввода броска, или реверсал во время безопасного прессинга противника могут быстро повлечь за собой досадное поражение. Распознавайте эти две различные ситуации для того, чтобы знать, когда настал ваш черед нажимать кнопки. Вариации тренировки:




*Защищаемся против разных типов прессинга* - Некоторые персонажи могут своим прессингом заставить вас чувствовать себя ошеломленным. Но иногда простого знания, когда вы можете с уверенностью нажимать кнопки, достаточно для выхода из прессинга. Фреймдата широко доступна в различных формах, чтобы дать вам понимание какие приемы безопасны, а какие немного рискованные. Если же вы не любите игру в числа, то сыграйте по старинке сотни сетов против разных персонажей, делайте пометки что безопасно на блоке, а что нет; или просмотрите весь спектр нормалов в режиме тренировки. Но у нас уже есть знание, используйте информацию в свою пользу, и все что остается - это выучить тайминг. Например, игроки на Ken, часто используют как преимущество незнание противником, когда прессинг через бег (V-Скилл) безопасен на блоке или нет. Однако, если вы обратитесь к фреймдате, то увидите, что почти все нормалы отмененные в V-Skill наказываются **на хите**. Фрейм-дата отмены из бега Ken (Благодарю

реддителя [/u/Raich-](#)). Все что остается, это отработать тайминг для паниша. Если вы когда-нибудь столкнетесь с ситуацией, в которой непонятно у кого преимущество, то проведите тесты в режиме тренировки аналогичные вышеописанному упражнению.

---

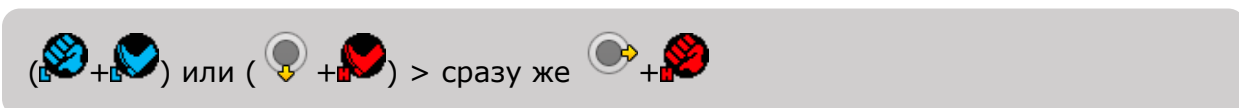
# Мити

Чтобы от наших тренировок был толк, надо обязательно познакомиться с Мити!

**Упражнение** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Выключите оглушение и включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. В настройках «Манекена» мы запишем «Действия после подъема». В слоте 1 манекен выполняет слабый удар рукой стоя в реверсал (st.lp). Включите ячейку 1 в меню «Выбор действий после подъема». На персонаже игрока подойдите вплотную к манекену и выполните любой нокдаун, но в качестве примера для этого упражнения давайте использовать подножку (сильный удар ногой сидя, cr.hk,  + ). И теперь сделайте средний удар рукой стоя в такой момент (st.mp, ) , чтобы попасть по встающему с пола противнику. Если вы попали st.mp в «мити», то на экране высветится надпись «Counter Hit». Дополнительной практикой будет завершить комбо как вы пожелаете, тем не менее главная задача - подобрать тайминг st.mp. Выполните удар в «мити» 10 раз подряд. Если манекен вас ударит, то начинайте упражнение заново с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** – «Мити» называется такой удар, который попадает по противнику после первого активного кадра анимации атаки и обычно выполняется на вейкапе противника. Целью этого упражнения является попадание атакой в «мити», когда противник только встает с пола. Когда вы используете «мити» удар на вейкапе противника, они могут заблокировать или выполнить реверсал с неуязвимостью. Если же ваш противник нажмет кнопку, попытается выпрыгнуть или сделать бэкдэш – их ударит ваше «мити». Умение выполнять «мити» на вейкапе противника отучит их нажимать кнопки, что затем позволит применять другие типы прессинга, такие как броски и «фреймтрапы». Помимо этого, если вы попадаете поздними активными кадрами удара, то получаете дополнительное преимущество на хите и на блоке. Распознайте ситуации, когда после нокдауна вы не можете попасть атакой в «мити», не всегда будет такая возможность, особенно если ваш противник использует быстрый подъем или подъем назад. Имейте в виду, что после крашкаунтер подсечки нельзя выполнить ни быстрый подъем, ни подъем назад. Вариации тренировки:

*Быстрый подъём* – с той же записью «Действия после подъема» из вышеописанного упражнения выставьте в «Настройках Манекена» опцию «Восстановление» на «Обычное». С «Обычным восстановлением» манекен выполнит восстановление очень быстро на том же месте, где его уронили в нокдаун. Поэтому в некоторых ситуациях после нокдауна имеется возможность ударить в «мити» при быстром подъёме и останется время на еще одно «мити» под восстановление с задержкой. В случае Ryu, вы можете выполнить «мити» при быстром подъёме после броска вперед или подножки (подножка/бросок > сразу же вперед+сильный удар рукой):



Вперед+сильный удар рукой (f+hp) попадет в «мити» в случае «Обычного восстановления» манекена, и вы должны будете увидеть надпись «Counter Hit» на вашей части экрана. Затем вы можете продолжить f+hp в любое комбо на ваш выбор. Стоит отметить, что нельзя выполнить «Обычное восстановление» (быстрый подъём) после крашкаунтер подножки, но после любого другого нокдауна можно выполнять быстрый подъём, в том числе после бросков. Как примечание, быстрый подъём выполняется либо нажатием «вниз», либо двумя и более кнопками ударов рукой непосредственно перед падением в нокдаун. [Видео Здесь](#).

*Подъём Назад* - с той же записью «Действия после подъема» из начального упражнения выставьте в «Настройках Манекена» опцию «Восстановление» на «С прыжком назад» (подъём назад). «С прыжком назад» манекен выполнит восстановление очень быстро, отодвигаясь от вас в противоположную сторону. Хотя против подъёма назад и сложнее подобрать специальные действия, задача этого упражнения – это научиться распознавать подъём назад и быть готовым оказывать прессинг на противника в такой ситуации, когда вы не планировали специальные действия. В данном случае Ryu может выполнить такое «мити» при подъёме назад после подножки (подножка > шаг вперед, сильный удар ногой стоя):



Сильный удар ногой стоя (st.hk) попадет в «мити» в случае если манекен выполняет подъём назад, и вы должны будете увидеть надпись «Counter Hit» на вашей части

экрана. После попавшего st.hk можно продолжить любым комбо на ваш выбор. Когда ваши противники выполняют подъём назад, не всегда есть возможность ударить в «мити», но имейте ввиду, что тем самым они загоняют себя в угол. Тем не менее, Ryu имеет некоторые сетапы несмотря на подъём назад, такие как Хард Кик Tatsu, сразу же назад+сильный удар ногой. Нужно принимать во внимание, что данный сетап меняет ваши с противником стороны. Так же стоит заметить, что после того, как вас бросили невозможно выполнить подъём назад. Как примечание, подъём назад выполняется либо нажатием «назад», либо двумя и более кнопками ударов ногой непосредственно перед падением в нокдаун. [Видео Здесь](#).






Примечание: Несмотря на то что это упражнение охватывает «мити» только для Ryu, любой персонаж может выполнить «мити» на вейкапе противника. Тайминг и последовательность действий будут разные, но это отличная возможность для изучения прессинга при помощи «мити».

---

# Анти-эйр кросс-андер

Сегодняшнее упражнение расскажет о технике, доступной только для некоторых персонажей, но она является ключом для миксапов после простого антиэйра.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Chun Li против Ryu. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в режиме тренировки. В настройках «Манекена» выставьте манекен на «Действия из записи» и выберите слот 1 под пунктом «Запись действия». С начальной дистанции нажмите «вверх-вперед» в сторону Игрока 1, и когда начнете снижаться, нажмите сильный удар ногой (hk) для попадания по Игроку 1, отойдите манекеном назад к стартовой позиции и выйдите в меню паузы. Имейте в виду, что для простоты, в записи вы можете сделать пару слабых ударов рукой сидя перед прыжком. В меню паузы выберите «Показ действия» и активируйте слот 1, и приготовьтесь управлять Игроком 1. Теперь, когда манекен прыгает вперед, встаньте на нужном расстоянии и отразите сильный удар ногой в прыжке слабым ударом ногой стоя Chun Li. Антиэйр таким образом заставит Ryu отскочить назад в воздухе с ресетом\*, в результате которого он снова сможет управляться после приземления. Используйте преимущество на этом ресете в воздухе, сделав дэш вперед с последующим ударом в «мити» на ваш выбор. Инпуты должны выглядеть следующим образом (антиэйр st.lk > вперед > вперед > Мити на ваш выбор):

(Анти-Эйр)  >   (Кросс-андер/Мнимый кросс-андер) >  + 

Заметьте, что дэш вперед имеет возможность пройти под ресетающимся в воздухе Ryu, создавая тем самым миксап «лево-право». Повторите это 10 раз с разной дистанции, чтобы понять, когда Chun Li делает кросс-андер, а когда остается на той же стороне. Если вам не удалось выполнить анти-эйр против манекена, или сделать дэш вперед, начинайте заново с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** – как обсуждалось в прошлых тренировках, в серии Street Fighter, умение анти-эйрить атаки с прыжка вашего противника очень важно. Дэш вперед после быстрого антиэйра позволяет легко микс-апы по противнику. Не все персонажи

имеют возможность выполнить кросс-андер, но дэш вперед после анти-эйра обычно обеспечивает вам небольшое преимущество. Этот тип миксапа зависит от расстояния, делая разницу между кросс-андером и мнимым кросс-андером вопросом нескольких пикселей или просто задержкой дэша вперед. Имейте в виду, что бывают и другие случаи, когда вы можете заставить противников отскочить с ресетом в воздухе. Делая дэш вперед во время воздушного ресета, мы проверяем их паническую реакцию. Используйте этот или похожий сетап против противников и ударьте в мити после их восстановления. Если вы увидите надпись «Counter Hit», то скорее всего в этой ситуации они нажимают кнопки, из чего можно извлечь преимущество. Если они выполнили реверсал с неуязвимостью и перебили ваш прессинг, то вы получите немногим больше 100 урона, но при этом соберете информацию о привычках противника, чтобы сильно наказать в следующий раз, как только они сделают реверсал. Дополнительный вариант данной тренировки:

Выберите другого персонажа – Другие персонажи и вариации этой техники включают:




- Rashid – cr.mp xx d+V-Скилл
- R. Mika – st.lр Дэш вперед
- Chun-Li – st.lk Дэш вперед
- Ryu – st.lр Дэш вперед
- Ken – cr.hp xx V- Скилл
- Vega – st.lр Дэш вперед
- Necalli – st.lр Дэш вперед
- Laura – st.mp xx Linear Movement Avante
- Zangief – st.lр Дэш вперед
- Karin – st.hp xx Kanzuki-Ryu Hokojutsu Sappo
- Nash – st.lр Дэш вперед
- Birdie – cr.mp Дэш вперед
- Dhalsim – st.lр Дэш вперед
- F.A.N.G. – cr.hp xx Nikankyaku
- Alex – st.lр Дэш вперед
- Guile – st.lр Дэш вперед
- Balrog – st.lр Дэш вперед
- Ibuki – b+mp xx mk Kasumigake
- Juri – st.lр Дэш вперед
- Akuma – st.lр Дэш вперед

---

# Сейф-джампы и проверка сетапов

Почему бы не проверить ваши возможности в использовании сетапов, а так как же иначе защищаться против них?

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Выключите оглушение и включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в режиме тренировки. В настройках «Манекена» выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь вам надо записать следующий сейфджамп в ячейку 1 в «Запись действия» (идите вперед > cr.hk > дэш вперед > cr.lk > нейтральный прыжок > nj.hk > «вниз-назад»):

Идите вперед >  +  >  >  >  +  >  > как можно позже  > 

После того как эти действия записаны, выберите «Показ действия» и активируйте слот 1, приготовьтесь управлять Игроком 1. Позвольте манекену сделать по вам подножку, и не делайте быстрый подъем или подъем назад. В момент, когда манекен будет опускаться на вас из нейтрального прыжка с сильным ударом ногой, попытайтесь сделать медиум панч Shoryuken. Манекен должен будет заблокировать реверсал с неуязвимостью. Еще раз дайте ударить вас подножкой, но в этот раз заблокируйте сильным ударом ногой из нейтрального прыжка. Вы должны заблокировать этот удар. Если же у вас получается ударить манекен Шорюкеном в реверсал, или вам не приходится блокировать сильный удар ногой из нейтрального прыжка, то сетап был записан неверно. Запишите еще раз, и попробуйте вновь, пока не будут выполняться обе опции после вейкапа. Затем, как только почувствуете тайминг, попытайтесь выполнить этот сетап 10 раз с обеих сторон персонажем Игрока против манекена. [Видео тренировки здесь \(нажмите CTRL и кликните ссылку\)](#)

**Цель** – Сейфджампами являются такие сетапы, которые безопасны против реверсалов с неуязвимостью и перебьют реверсалы без неуязвимости, оставляя вашему противнику меньше защитных опций. Обращаем внимание, что изложенный в этом упражнении сейфджамп наиболее эффективен после крашкаунтер подножки, поскольку после нее нельзя выполнить быстрый подъем

или подъём назад. Этот сетап идеален по кадрам (frame perfect), поэтому если вы опоздаете с любым инпутом после подножки, даже на один кадр – одну шестидесятую секунды, то ваш сейфджамп будет неудачным. Настроив манекен выполнять сетап, вы можете проверить персонажем игрока различные опции на вейкапе, что работает, а что нет для любого персонажа. Сейфджамп в этом упражнении безопасен против реверсалов с неуязвимостью и 4 кадрами стартапа, но проигрывает 3х-кадровым. Вы сами можете это проверить, попробовав EX Shoryuken в реверсал на вейкапе. Вы начисто перебьете этот сетап ценой одного метра. Имейте в виду что сейфджампами не заканчивается весь прессинг в нападении. Учитывайте, если ваш противник знает этот конкретный сетап, он может среагировать на дэш вперед и виффнутый слабый удар ногой сидя, и может просто ответить блоком. На этом моменте было бы просто сделать пустой прыжок и бросить противника. Мораль истории в том, что знание сетапов не заменяет умения «читать» вашего противника. Есть множество примеров сейфджампов для каждого персонажа под различные нокадауны, а также сейфджампы которые еще не найдены. Для расширения знаний по сейфджампам, поищите их в режиме тренировки или найдите в Интернете.











*Дополнительный «матан»* – Все персонажи в SFV имеют 4 кадра приземления в конце прыжка. Однако, если не использовался удар в воздухе, вы можете отменить первый же кадр приземления в блок, нормал, спешл, бросок, V-Скилл/V-Триггер или Критикал Арт. Если же удар в воздухе был выполнен, например, сильный удар ногой из нейтрального прыжка как в вышеописанном упражнении, вы можете отменить кадры приземления только начиная со второго, и только в блок или разрыв броска. Учитывайте, что вам нужен хотя бы 1 активный кадр вашей атаки в прыжке во момент вейкапа противника, и затем минимум 2 кадра после приземления прежде чем вы сможете заблокировать реверсал. На 4й кадр вы вновь можете заблокировать. Все это лучше объясняет, почему идеальные по кадрам сетапы не работают против 3х-кадровых реверсалов, но победят 4х-кадровые. Просто имейте в виду, что вы можете так подобрать расстояние вашего сейфджампа таким образом, что 3х-кадровый реверсал либо виффнет, либо не достанет до вас в свой первый активный кадр.

---

# Блокирование распространенных сетапов

Хитро придуманные сетапы и кросс-апы втопчут вас в грязь, если вы никогда раньше не имели с ними дела.

**Тренировка** - в режиме тренировки выберите Karin против Karin. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена» поставьте «Запись действия». Теперь вы можете записать следующий сетап в Слот 1 (идти вперед > cr.mp > st.mp xx qcf+k -> p > qcb + lk > небольшой шаг вперед > прыжок вперед > кросс-ап j.mk > блок):

Идти вперед >  +  >  xx  +  ->  >  +  > Небольшой шагок вперед >  > средний удар ногой в самый последний момент  > Блок

После записи выберите «Действия из записи», активируйте Слот 1 и приготовьтесь управлять игроком 1. Пропустите удар от манекена, после чего выполните быстрое восстановление, нажимая вниз или две любые кнопки ударов рукой. Манекен приземлится на вас с кросс-апом со средним пинком, блокируйте сетап, удерживая «вперед» к противнику. Например, если манекен прыгает справа, блокируйте, удерживая стик «вправо», таким образом вы заблокируете кросс-ап. Блокируйте этот сетап с кросс-апом 10 раз подряд. Если манекен попадает по вам кросс-апом, начинайте все с нуля. [Видео Здесь](#).

**Цель** - Кросс-ап - это такой тип миксапа, который вынуждает противника блокировать не в том направлении, в котором он ожидает. Идеальный кросс-ап - это когда вы приземляетесь прямо на голову противнику, и он не понимает, в какую сторону блокировать. Street Fighter V показывает сообщение «Cross Up», если атака действительно была кросс-апом и было непонятно, в каком направлении блокировать. Некоторые кросс-апы даже могут заставить виффнуть неуязвимые реверсалы, ставя защищающегося в невыгодное положение, если он не был к этому готов. В тренировке кросс-апу уделено особое внимание, потому что это достаточно

распространенный сетап, однако блокировать его довольно сложно, поэтому вы должны научиться не только его блокировать, но и делать. Можно заметить, что это не самое сильное комбо Karin без метра, однако оно ставит атакующего в идеальную позицию для прессинга после вейкапа. На самом деле, в реальном матче, даже если не выполнять быстрое рекавери, Karin виффнет средним пинком, сделает рывок назад, и будет ровно там, где она сможет сделать еще один такой же прыжок с кросс-апом. Из этой тренировки вы должны извлечь следующее: игроки, которых вы встретите, будут делать этот сетап вместе с другими сетапами, а вы не будете знать, что происходит. Рано или поздно в онлайн это вас разозлит, или же у вас не будет времени спросить противника, что противопоставить данному сетапу, поэтому используйте данную методику тренировки, чтобы знать, чем могут ответить ваши персонажи.

# Продвинутые техники

---

# Поздний разрыв Броска

Любой кнопкодав сможет мэшить инпут разрыва броска, но умение рвать бросок в правильный момент делает вас сильнее.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите любого персонажа против Руу. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в режиме тренировки. В настройках «Манекена» выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь вам надо записать два различных действия в слот 1 и 2 в «Запись действия».

Слот 1: Пройти вперед > cr.lk > Бросок

Пройти вперед >  +  >  + 

Слот 2: Пройти вперед > cr.lk > cr.lk

Пройти вперед >  +  >  + 

Когда оба действия записаны, выберите «Показ действия» и активируйте слоты 1 и 2, и приготовьтесь управлять Игроком 1. Теперь, в момент, когда манекен подходит к вам, блокируйте атаку по низу или разорвите тик-бросок. Суть тренировки в том, чтобы научиться подбирать тайминг так, чтобы попытка разорвать бросок пришлось на момент, когда вы будете восстанавливаться от второго cr.lk. Применяйте этот тайминг позднего разрыва броска после первого cr.lk в зависимости от блокстринга, который делает манекен. Если вы получаете контр-хит вторым cr.lk, значит вы пытаетесь избежать броска слишком рано. Разорвите десять бросков. Если манекен ударил вас или бросил, начинайте тренировку заново. [Видео тренировки Здесь.](#)

**Цель** - поздний разрыв броска - это защитная опция, которая может быть безопаснее, чем обычные попытки разорвать бросок, когда вы догадываетесь о предстоящей попытке бросить вас. Тайминг зависит от блокстрингов, которые использует ваш оппонент и тайминга тик-броска. Для этого нужно внимательно следить, в каких случаях противник применяет те или иные решения в прессинге.

Чтобы успешно и постоянно применять поздний разрыв броска, Вы должны дождаться, пока не закончится блокстан и затем ввести свой бросок в момент, когда на вас будет проведена следующая атака противника. Поздний разрыв броска также может быть применен на вейкапе, от вас требуется лишь заблокировать в то время, когда противник ударит по вам мити-атакой, затем применить разрыв броска в тот момент, когда вы либо будете находиться в блокстане, либо в маленькое «окно» для разрыва броска. Эта техника может быть нейтрализована фреймтрапами или же если противник выйдет из зоны действия вашего броска. Учитывайте вариант развития событий, когда вместо второго cr.lk, манекен идет назад, на максимальное расстояние cr.mk. В таком случае, вы промахнетесь броском и будете наказаны cr.mk противника. Не считая ранее описанной ситуации, поздний разрыв броска поможет вам остаться в безопасности от большинства тик-бросков и фреймтрапов.

---

# Бросок после рывка вперед

Удивите вашего оппонента броском после рывка вперед!


**Тренировка** – В режиме тренировки выберите два любых персонажа которые вам больше всего нравятся. Выключите оглушение и включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. Управляя своим персонажем, подойдите к манекену на такое расстояние, чтобы после рывка вперед (dash, дэш) находиться в максимальной зоне досягаемости или же просто в зоне досягаемости вашего броска. Инпуты будут следующими:



Суть этой тренировки в том, чтобы точно знать расстояние, с которого вы сможете сделать деш таким образом, чтобы после этого ваш бросок достал до противника. Сделайте деш вперед в бросок с максимального расстояния десять раз подряд и затем смените сторону. Если после деша Вы промахнулись, начните заново. [Видео Здесь](#).

**Цель** - большинство дешей в SFV очень быстрые и могут покрывать достаточно большое расстояние в сравнении с длиной большинства обычных атак. На самом деле, время которое длится рывок, находится как раз на грани восприятия человеческой реакции. Также учитывайте, что если бросок или атака начинаются одновременно, бросок перебьет атаку, и вы схватите противника. Рывок вперед в бросок может стать полезным атакующим инструментом, если вы замечаете, что противник слишком много защищается и не применяет никаких попыток прервать ваш вход легкими нормалами или используя пока издалека. Это особенно применимо, когда ваш противник блокирует сидя, так как в положении сидя хертбокс немного увеличивается. Вариант тренировки:

*Использование рывка вперед в бросок, для наказания нормалов, которые долго восстанавливаются* – применение данной тактики напрямую зависит от матчапа. Например, Zangief гораздо тяжелее сделать деш вперед в бросок по Dhalsim, чем M. Bison проделать этот прием на R. Mika. В основном, это зависит от эффективной




длины пок каждого персонажа, расстояния и скорости деша, расстояния броска. Чтобы было понятнее, выберите Ryu в качестве манекена. Выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь в «Запись действия» запишите в слот 1 сильный удар ногой стоя , чтобы манекен промахивался этим нормалом. После записи выберите «Действия из записи», активируйте Слот 1 и приготовьтесь управлять игроком 1. Теперь, в качестве первого игрока, займите место за пределами расстояния st.hk у Ryu и как только манекен промажет ударом, сделайте деш вперед в бросок. Эта техника может быть полезна если вы привыкли к привычкам противника в нейтрале. [Видео Здесь](#).

---

# Негатив Эдж

Больше силы – меньше затрат энергии!

**Тренировка** – Выберите Ryu против Ryu. Отключите оглушение, чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. В этой тренировке мы сфокусируемся на отмене среднего удара ногой сидя в мид кик Tatsumaki Senpukyaku (cr.mk xx mk Tatsu) используя технику «Негатив Эдж» для отмены в Tatsu. Инпуты для этого комбо следующие:

 +  (держите mk зажатым) >  (отпустите mk)

С технической точки зрения, это комбо требует лишь одно нажатие кнопки для того, чтобы отменить cr.mk в Tatsu. Если Tatsu не выполнилось – значит кнопка была отпущена слишком рано или же слишком поздно. Теперь выполните это комбо десять раз подряд. Если у вас не получилось – начинайте с нуля. Поменяйте стороны и снова выполните весь сет без ошибок. [Видео Здесь](#).

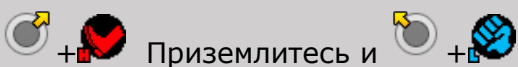
**Цель** – Подобный способ отмены нормалов в специальные приёмы называется Негатив Эдж (Negative Edge). Движок игры засчитывает отпускание кнопки как инпут, что даёт вам возможность выполнять спец. приёмы просто отпуская кнопку. Негатив Эдж работает только с спешлами и Критикал Артами, вы не можете ударить обычным или командным нормалом используя Негатив Эдж. Вы даже можете использовать Негатив Эдж для выполнения спец. приёмов в нейтральной игре, так как нет нужды кенселить их из нормала. Вы также можете обнаружить, что некоторые комбо гораздо легче выполнить с помощью Негатив Эдж, равно как и то, что для выполнения других комбо эта техника вам совсем не понадобится. По большей части это всё личные предпочтения, но такой способ инпута команд может открыть интересные Опшн-Селекты, которые мы обсудим через пару глав.

---

# Мгновенный оверхед (Instant Overhead)

Сел на корточки – получил по форточке!

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Chun-Li против Chun-Li. Отключите оглушение, чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Управляя персонажем, расположите себя на такой дистанции, чтобы суметь выполнить длинную впрыжку. Прыгните в направлении Манекена и попадите по нему сильным ударом ноги в прыжке, j.hk) и в момент приземления тут же выполните прыжок назад с одновременным нажатием легкого удара рукой, j.lp):
























Ключом к выполнению этого упражнения является возможность одновременно нажать прыжок назад и слабый удар рукой, как только вы оторветесь от земли. Давайте сейчас попробуем сделать впрыжку с сильным ударом ногой и продолжить атаку моментальным прыжком назад с одновременным нажатием легкого удара рукой 10 раз подряд. Если вы не можете скомбинировать эти два удара на манекене, начните это упражнение заново. Если у вас выходит слабый удар рукой стоя, значит вы нажимаете кнопку удара слишком рано. Если слабый удар рукой в прыжке промахивается по манекену, значит вы нажимаете кнопку удара рукой слишком поздно. [Видео Тренировки Здесь](#).

**Цель** - Мгновенный оверхед сразу после впрыжки более известен как «Фаззи-Гард». Эта тактика позволяет получить преимущество над противником, у которого есть привычка начинать блокировать по низу, сразу же после заблокированной впрыжки, которая, как мы знаем, блокируется стоя. Рассмотрим ситуацию, в которой у противника нет метра, чтобы сделать реверсал на вейк-апе и нет других опций с свойством неуязвимости. В таком случае, вы можете сделать напрыжку на вейкап противника. Вы прыгаете с хард киком, который нужно блокировать стоя, но для того чтобы не пропустить удар нижней атакой Ваш противник моментально переключается с блока стоя на блок сидя. Однако, Вы продолжаете напрыжку

атакой, которая должна быть заблокирована стоя. Так же учитывайте, что модель персонажа вашего оппонента все еще будет иметь хертбокс в положении стоя, потому что он все еще в блокстане или же только начал выходить из него. Это позволит вам ударить противника моментальным прыжком назад с легким ударом рукой по вертикальному хертбоксу вашего противника, даже если при этом он держит нижний блок. Эта тактика наиболее применима, когда вы можете добить противника или оглушить его этим оверхедом. В SFV угроза от «Фаззи Гард» еще серьезнее, потому что первая впрыжка нанесет «серый» урон, который в полном размере будет отнят после попадания мгновенного оверхеда. Варианты тренировки:

*Выберите другого персонажа* – в игре есть несколько персонажей способных выполнить Мгновенный Оверхед используя нормали в прыжке. Вот эти персонажи и их нормали:

- Chun-Li – j.lp , Head Stomp  + 
- Cammy – j.lk 
- Necalli – j.lp 
- Zangief – j.lk , j.mk 
- Dhalsim – j.lk , j.mk , j.lp , j.hp 
- F.A.N.G. – j.lk , j.mk , nj.hk  + 
- Alex – j.lk 
- Guile – j.lk , j.lp 
- Balrog – j.lk 
- Ibuki – j.lk 
- Juri – j.lk 

*Вариант с высокими персонажами* – Высокие персонажи более уязвимы для «Мгновенного оверхеда». Высокие персонажи включают в себя: Vega, Zangief, Bison, Birdie, F.A.N.G., Alex







- Rashid - j.hp 
- R. Mika - j.lp  , j.lk 
- Chun-Li - j.hp  , j.hk  , nj.hk  + 
- Ryu - j.lp  , j.lk 
- Cammy - j.mp 
- Vega - j.hp  , j.lk 
- Necalli - j.hp  , j.lk  , j.mk 
- Laura - j.lk  , j.mk 
- Zangief - j.lp 
- Karin - j.lk 
- Nash - j.lp 
- Bison - j.lk 
- Birdie - j.lp  , j.mk 
- F.A.N.G. - jb.hk  + 
- Ibuki - j.lp 
- Juri - j.mp 

---

# Самокорректирующийся ДП

Даже простой кросс-ап может заставить вас виффнуть реверсалом, но есть годный способ для того, как именно избежать подобного конфуза.

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Zangief. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Эта тренировка требует базового понимания функции записи и воспроизведения в «режиме Тренировки». В настройках «Манекена» поставьте «Запись действия». Теперь запишите этот сетап в Слот 1 (Пройти вперед > сг.hk с макс. дистанции > пройти вперед > чуть выждать > прыжок вперед > кросс-ап Flying Body Press):

Пройти вперед > с максимальной дистанции  +  >  > подождать >   
> в последний момент  + 

Когда это действие записано, выберите «Показ записи», активируйте Слот 1 и приготовьтесь управлять Игроком 1. Позвольте манекену ударить вас подсечкой и не используйте быстрое рекавери или рекавери назад. Как только Zangief прыгнет через вас с Flying Body Press, попробуйте выполнить «неуязвимый» шорюкен средним ударом руки (mp DP). Вам нужно будет провести Авто Исправляемый ДП вводя команды ДП одним из двух способов. Сначала вы можете ввести команды Шорюкена в направлении, с которого на вас прыгает Zangief, затем отложите нажатие Среднего Удара Рукой до самого последнего момента. Второй способ предполагает нажатие движения следующим образом (df > db > df > db > отложенный mp):

 >  >  >  + отложенный 

После каждой попытки самокорректирующегося ДП вам нужно «Повторить бой», чтобы вернуться к прежнему положению. Проведите самокорректирующийся ДП 10 раз подряд. Если манекену удастся нанести кросс-ап, начинайте с нуля. [Видео здесь](#).

**Цель** – Могут быть ситуации, когда оппонент выполнит по вам неопределенный кросс-ап на вашем вэйк-апе (подъёме с земли). Даже если вы видите сетап заранее, простой меш реверсала может отправить вас в неверном направлении. Это даст противнику возможность совершить серьёзное краш-каунтер комбо с большим уроном. В ходе этой тренировки вы заметите, что если вы выполните реверсал ДП Zangief окажется прямо за головой Ryu. Сетап описанный в тренировке не является безопасным прыжком, но позиция Zangief в воздухе заставит ударить неоднократно введённый (мэш\*) реверсал Шорюкен Ryu в том направлении, из которого прыгнул Zangief. Вместо этого, следите за вводимыми командами и выполните Шорюкен максимально поздно, дабы убедиться, что вы гарантированно ударите противника, пытающегося сделать небезопасный кросс-ап.

С технической точки зрения, игровой движок сохраняет команды направления пока Zangief находится справа от вас и отзеркаливает их, как только он пересекает центральную ось вашего персонажа. Однако, буфер ввода сохраняет введенные команды направлений Шорюкена, до тех пор, пока вы не нажмете Средний Удар Рукой, что позволит выполнить самокорректирующийся ДП. Этот тип реверсала так же позволит оставаться в безопасности, если неопределённая атака с воздуха ударит спереди, позволяя избежать нужды угадывать с какой именно стороны ударит противник.

Вы так же можете столкнуться с ситуациями, когда противник перепрыгнул вас в самом начале арки его прыжка. Это может потребовать от вас ввода команд Шорюкена в противоположном направлении, сразу после того, как противник перелетел через вашу голову. Всегда следите за центральной осью вашего персонажа и используйте соответствующий самокорректирующийся реверсал согласно сложившейся конкретной игровой ситуации.

*\*Мэш – быстрое, беспорядочное (у неопытных игроков) введение команды или нажатие кнопки/кнопок. Мэшер – игрок, который играет неаккуратно, молотя по кнопкам.*

---

# Базовый Опшн-Селект

Зачем напрягаться? Позвольте движку игры сделать работу за вас!




**Тренировка** – Выберите Ryu против Ryu. Отключите оглушение, чтобы не тратить время. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Для этой тренировки мы сосредоточим наше внимание на Опшн Селекте «Средний удар ногой сидя в Хадокен» (cr.mk фаербол ОС, low forward fireball ОС). Команды просты и выглядят знакомо:



Секрет этой тренировки заключается в своевременном нажатии кнопок и попадании среднего удара ногой сидя по манекену. Когда вы выполняете данный ОС далеко от манекена, вы должны увидеть только средний удар ногой сидя и Ryu не должен выполнить Хадокен. Если Хадокен выпускается - вы либо нажали инпуты Хадокена слишком медленно, либо отпустили удар рукой слишком поздно и активировали Хадокен на отпускании кнопки (Negative Edge). Сначала выполните данный ОС, чтобы он не ударил по манекену, в дальнейшем выполните ОС чтобы он попал по Манекену. Теперь повторите это действие 10 раз подряд. Если у вас срабатывает Хадокен, когда удар ногой не попадает или же не сработает Хадокен, когда попадает удар ногой, то начните все с начала. Поменяйте сторону и повторите действия еще 10 раз. [Кликните по ссылке, нажав CTRL чтобы посмотреть видео тренировки.](#)

**Цель** – Опшн Селект (Выбор Опции) - это техника, при которой ввод одной и той же комбинации кнопок, имеет более чем один результат в зависимости от ограничений или механики игрового движка. ОС можно использовать чтобы обойти нужду в принятии решения, когда одна комбинация кнопок может стать решением в ряде случаев. В примере, данном в этой тренировке, Хадокен выполняется или не выполняется в зависимости от того, ударяет ли противнику средний удар ногой сидя. Это может быть полезно в нейтральной игре, когда вы пытаетесь наказать противника за вифф, ударив по его вытянутым конечностям. Если, например, вы используете данный ОС вне дистанции удара противника, то виффнет только ваш






нормал. Если же средний удар ногой прикоснется к противнику, вы нанесёте больше урона. Это простейшая форма Опшн Селект и может быть усложнена как в исполнении, так и в расчете времени. Вариации включают в себя:

*V-триггер ОС* – Данные ОС имеют огромный потенциал. Большинство персонажей могут отменять нормалы с дальней дистанцией в V-триггер, без чего бы они не смогли бы нанести дополнительного урона. Например, Ryu может отменить средний удар ногой стоя в V-триггер и продолжить комбо с дальнего расстояния. Достоинство этого ОС заключается в том, что Ryu может выполнять свой средний удар ногой стоя за пределами дистанции самых дальних ударов, и затем выполнять V-триггер ОС, и всегда будет выигрывать, если удар попадёт по противнику. Для практики, просто выполните средний удар ногой стоя , и тут же нажмите  +  (Сильный удар рукой + Сильный удар ногой). Ryu отменит удар в V-триггер только в случае, если средний удар ногой стоя попадёт по противнику. [Видео Здесь.](#)

---

# Защитный Опшн-Селект

Опшн-Селекты используются не только в нападении.

**Тренировка** – Выберите Ryu против Ryu. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. В настройках «Манекена» поставьте «Запись действия» и выберите «Запись действия». В слот 1 запишите, как Ryu идёт вперед до упора и выполните средний удар рукой стоя , затем средний удар рукой сидя  и задержите вниз+назад. Не останавливая запись, снова подойдите вплотную и выполните средний удар рукой стоя , затем шаг вперед и бросок  + . Теперь поставьте игру на паузу, выберите «Показ действия» и активируйте слот 1. Как только персонаж игрока заблокирует первый удар нажмите:



Помните, что момент выполнения этого ОС должно быть немного отложен, так как он выполняется в ответ на второй удар или бросок. Выполненный слишком рано, ОС может легко стать результатом контрудара. Теперь повторите это действие 10 раз подряд. Если у вас не получится разорвать бросок или же выполнить V-реверсал начните тренировку сначала. [Видео данной тренировки находится здесь.](#)

**Цель** – Опшн Селект - это техника, при которой ввод одной и той же комбинации кнопок, имеет более чем один результат в зависимости от ограничений или механики игрового движка. ОС можно использовать чтобы обойти необходимость в принятии решения, когда одна комбинация кнопок может стать решением в ряде случаев. В примере, показанном в этой тренировке, данный ОС может защитить вас от фрейм трапа и тик-броска. Важно правильно рассчитывать время при выполнении данного ОС в иной, не рассмотренной в данном примере, ситуации. Если Ryu был атакован лёгким ударом ноги сидя, а затем тик-броском, время выполнения должно быть быстрее и все ещё требует визуального распознавания того, как ваш противник пытается вас атаковать. Помните, это не идеальный способ защиты от всех видов прессинга. Если противник решит выполнить подсечку после среднего удара рукой стоя, он может нанести Краш Каунтер с таким расчётом времени, чтобы нанести вам

удар вне дистанции вашего броска. Помните, что «окно» для выполнения данного ОС от 5 до 11 фреймов, потому выполнять этот ОС всегда следует после блокирования второго удара, если противник продолжает прессинг. Эта тренировка должна служить введением к тому, как и когда Защитные ОС могут быть применены.





## Защитный ОС: Фаззи Джамп

**Тренировка** – Обратите внимание на то, что эта глава является неактуальной ввиду того, что механики использовавшиеся в данной ОС, были пропатчены в 2017 году и оставлена с целью ознакомления с принципами работы ОС. В режиме тренировки выберите любого персонажа против Ryu. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. В настройках «Манекена» выставьте манекен на «Действия из записи». Теперь вам надо записать три различных действия в слоты 1, 2 и 3 в «Запись действия».



Slot 1: Пара шагов вперед > Подсечка > мити cr.lk > cr.lk

Пара шагов вперед >  +  >  +  >  + 

Slot 2: Пара шагов вперед > подсечка > Мити Бросок

Пара шагов вперед >  +  >  + 

Slot 3: Несколько шагов вперед > Подсечка > Ничего

Пара шагов вперед >  +  > Ничего

Когда все три действия записаны, выберите «Показ действия» и активируйте слоты 1, 2 и 3 и приготовьтесь управлять Игроком 1. Сделайте так, чтобы противник попал по вам подсечкой и не используйте быстрый подъём (не жмите никаких кнопок, пока лежите). Как только вы встали, приготовьтесь выполнять следующие инпуты для того, чтобы сделать Фаззи Джамп ОС (вниз-назад, вверх-назад+ЛП+ЛК, вниз-назад):

 >  +  +  > 

В случае, если оппонент в бою действительно предпринимает попытку сделать мити cr.lk, ваши действия должны быть следующими: вы нажимаете вниз-назад для того, чтобы заблокировать мити cr.lk оппонента, затем нажимаете вверх-назад и бросок (важно: нажимать вверх-назад и бросок нужно во время хитстана), а затем опять нажимаете вниз-назад для того, чтобы вернуться к блоку сидя, тем самым пытаясь избежать следующей атаки врага (Слот 1). В случае броска (слот 2), нажмите вверх-назад ЛП+ЛК, причем как можно позже, но так, чтобы вы смогли разорвать бросок оппонента. Слот 3 – если ваш оппонент не делает ничего, у вас получится ЛК в прыжке или воздушный бросок (зависит от персонажа). Если по вам попал второй cr.lk или вас бросил оппонент, вы делаете ОС слишком медленно. Если вы бросили манекен во время бездействия (слот 3), то вы вводите бросок слишком рано. Успешно выполните ОС 10 раз, в случае неудачи – начинайте сначала. [Видео Здесь.](#)

**Цель** – Такая ОС имеет три важнейших предназначения. Первое – она помогает вам избежать мити атак на вейкапе. Нажатием «вниз-назад» вы обезопасите себя практически от любой мид или лоу атаки (поскольку вы будете в блоке). Вовремя нажатые «Вверх-назад» и бросок(ЛП+ЛК) уберегут вас от мити броска. Помните, что в игре не существует «настоящих» мити бросков, поскольку у вас на вейкапе есть 2 полностью фрейма «неуязвимости», но, случись вдруг попытка броска со стороны оппонента, то вы сможете разорвать бросок. Ну и наконец, если ваш противник пытается развести вас на что-то, «вверх-назад» поможет избежать непредвиденных ситуаций. Помните, что в этой игре, нажав прыжок, вы не перемещаетесь в воздух мгновенно, а технически остаетесь на земле еще 4 фрейма – ваш оппонент не может вас бросить в эти 4 фрейма, но попасть атакой – запросто. Этот ОС не спасает вас от таких ситуаций (добавьте к этому командные броски, которые, как мы помним, нельзя разорвать, а также «ненастоящие» мити – когда оппонент прогадал с таймингом мити атаки). Одним словом, в углу, когда у вас и так пространства практически не осталось, этот ОС может быть не лучшим решением. Итак, повторим, от чего же нас спасает ОС:

<b>Атакующие опции оппонента</b>		<b>Что позволяет ОС</b>
Успешная Мити-Атака	->	Блок «Вниз-Назад»
Попытка броска	->	Бросок рвётся нажатием lp + lk
Ваш оппонент пытается развести вас на нажатие кнопки или не делает ничего	->	lk при прыжке назад или бросок в воздухе
Последующая атака, если мити атака оказалась успешной	->	Блок «Вниз-Назад»

---

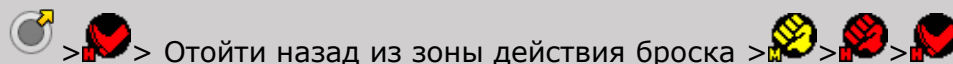
# ШИММИ

Входит и выходит... Замечательно выходит!

**Тренировка** – В режиме тренировки выберите Ryu против Ryu. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. Выставьте «Без Оглушения» и «Защита от всех атак». В настройках манекена выберите «Записать действие восстановления после защиты» и запишите в слот 1 следующее действие (вниз-назад + Бросок):



Когда это действие записано, выберите «Выбрать действия восстановления после защиты», активируйте Слот 1 и приготовьтесь управлять Игроком 1. Выполните глубокую впрыжку, стараясь нажать сильный удар ногой в воздухе как можно позднее, который будет заблокирован манекеном. По приземлению то сразу же выходите из зоны действия броска Ryu. За это время манекен должен восстановиться от блокстана впрыжки с хард киком и попытается выполнить поздний бросок. Теперь накажите вифф броска манекена используя средний удар рукой и завершите всё таргет-комбо Jodan Sanrengeki (st.mp xx st.hp xx st.hk). Вся последовательность этого атакующего шимми выполняется следующим образом (j.hk > отойти назад > st.mp xx st.hp xx st.hk):



Повторите этот шимми сетап 10 раз, с каждой стороны. Если манекен бросил вас, заблокировал ваш средний удар рукой или вы не смогли выполнить ваше комбо, то начинайте сначала. [Видео Здесь](#).

**Цель** – Важно знать, когда и как стоит выполнять Шимми, так как эта ситуативная техника может послужить нужным инструментом, чтобы вскрыть оборону вашего оппонента в конкретный момент матча. Вышеуказанная тренировка может функционировать подобно реальному матчу, но надо понимать, что не всегда оппонент будет вводить бросок именно так, как мы записали его в «Записать действие восстановления после защиты». Но честно говоря, если ваш оппонент будет делать именно то, что мы сейчас разобрали, то вам будет гораздо легче применить обычный фреймтрап. Скорее всего более опытный противник попытается сделать поздний разрыв броска (смотри прошлый урок для подробной информации). В тренировке, «глубокая» впрыжка даст вам достаточно времени, чтобы успеть выйти из зоны действия броска Руи, но в реальном матче это также можно сделать путем легкого удара рукой сидя и уже затем отойти назад. Также можно банально стоять около оппонента на его вейке, ожидая, когда он поднимется с земли, и в последнюю секунду быстро отойти назад и открыть их при помощи Шимми.

Данный навык зависит от ваших способностей читать оппонента, и его знание защитных опций. К примеру, если вы играете против оппонента, который не блокирует ваши кросс-ап сетапы, то вам не обязательно применять технику Шимми, так как от этого оппонента не стоит ожидать каких-либо продвинутых действий в защите. Понимание этого позволит вам избежать неожиданных реверсолов от подобного оппонента на вейке и претворить в жизнь более оптимальную схему прессинга. Но, с другой стороны – если ваш оппонент успешно сводит к нулю весь ваш прессинг, рвёт броски, не предпринимает рискованных шагов и разумно действует попав в ситуацию, где он остался с -2 фреймами преимущества после приёма, тогда Шимми — это то, что вам нужно, чтобы расколоть этот крепкий орешек. Всегда обращайтесь пристальное внимание на привычки в защитной игре вашего противника и отвечайте соответствующим образом. Вариант тренировки:

*Шимми Рывок (Дэш Шимми)* – Этот вариант тренировки требует особой подготовки. В режиме тренировки выберите Руи против Руи. Включите «Отображение Команд», чтобы вы могли в точности увидеть, как игра распознает ваш инпут. Отключите оглушение и выставьте восстановление на «Обычное». В настройках Манекена выберите «Действия после подъема» и запишите в слот 1 следующее: (вниз-назад + Бросок):



Когда вы записали нужное действие, выберите «Выбор действий после подъема и активируйте слот 1, затем приготовьтесь управлять игроком 1. Подойдите вплотную и бросьте манекен вперед. Как только закончится рекавери броска сделайте рывок вперед и тут же выполните рывок назад. Манекен будет должен виффнуть бросок, а вы должны попасть по нему своей подсечкой. Вся цепочка действий для этого Дэш Шимми выполняется следующим образом (Подойти > бросок вперед > рывок вперед > рывок назад > cr.hk):



Выполните шимми-сетап 10 раз с каждой стороны. Если вас манекен вас бросил или вы не сумели наказывать вифф броска подсечкой, то начните заново. [Видео Здесь](#).

Как и в первой тренировке, это просто другой тип Шимми, который выполняет ту же цель. В то время как вышеприведенный сетап рассчитан на то, чтобы сбить вейкап бросок, та же техника может быть применена в нейтрале, если вы понимаете, что ваш оппонент способен разрывать ваши попытки броска после рывка вперед. Эта техника особенно эффективна для использования персонажами с быстрыми и длинными рывками вперед и быстрыми короткими дэшами назад. Это позволит оставаться ближе к оппоненту на дистанции виффа их броска, что позволит вам наказывать их более мощными приёмами, чем обычная крашкаунтер подсечка. Вышеуказанный сетап не является настоящим панишем, но в матче вы не будете пытаться выполнить шимми на оппоненте, который выполняет реверсал-бросок на вейкапе. Также, короткий дэш назад Ryu позволяет ему выполнять Шимми с безопасными опциями с большим уроном, например, такими как его крашкаунтер st.hk. Всегда помните, что техника шимми - это техника против оппонента который играет полностью автоматизировано, но при этом с очень хорошо поставленной защитой, выполняющего поздние разрывы броска или всегда реагирующего на ваши дэши с броском. Относитесь к шимми как к технике, которая эффективна лишь в конкретных специфических ситуациях и задачах, но когда вы видите её в действии - она прекрасна.

# Мета-игра

---

# Выбор основного персонажа

Что хорошо для одного, для другого смерти подобно. Время определиться с выбором своего персонажа!

**Тренировка** – Пройдите специальные испытания для каждого персонажа. Сделайте пометки о том, какие удары комбинируются и какие можно отменить в спешл. Не расстраивайтесь, если у вас не получится пройти какое-либо испытание, приступайте к следующим. Но, постарайтесь запомнить, какую возможность персонажа вам хотели раскрыть в данном испытании. После полного или частичного завершения испытаний понравившегося вам персонажа, ознакомьтесь с огромным множеством испытаний для других персонажей и найдите следующую информацию:

- Анти Эйры (Противовоздушные атаки) (Anti-Airs)
- Лучшие поки (Pokes)
- Один хит-конфёрм из легкой атаки
- Одно основное комбо, начинающееся со средней или сильной атаки
- Мити сетапы

Выполните данные шаги за каждого персонажа. Выберите одного персонажа, который привлек вас больше всего, и переходите к следующей части урока.

**Цель** – простой выбор привлекшего вас персонажа — это только начало. Настоящая тренировка лежит далеко за пределами данного выбора и уходит глубоко в вашу способность различать сложные матчапы. Мы еще к этому вернемся, но сначала необходимо развеять несколько распространенных заблуждений.

*Вам не обязательно обучаться игре на Ryu* - Это заявление основано на том, что вы можете обучиться основным концепциям файтинг игр на любом персонаже. В SFV нет абсолютно беспомощных персонажей, но за некоторых иногда приходится попотеть. На некоторых персонажах гораздо проще побеждать плохих игроков, но вам стоит быть честными с собой и понять причины, по которым вы их побеждаете. Ryu рекомендуют из-за разнообразного набора навыков и отсутствия вещей, которые могли бы привести к формированию плохих привычек. Вы можете выучить практически каждый аспект Street Fighter V за Ryu, тогда как на Zangief или R.Mika

ваше понимание игры может быть ограничено. Начало игры за Ryu может быть выгодным, но не является обязательным.

*Ken не клон Ryu* – Это особенно актуально в SFV. Различия между Ryu и Ken могли быть не очень очевидны в предыдущих играх серии, но разработчики SFV проделали отличную работу, сделав каждого из них уникальным. Они могли показаться одинаковыми на первый взгляд, потому что имеют одинаковый набор спешлов, но позвольте напомнить, что ваше передвижение и нормалы играют гораздо большую роль в том, как персонажи действуют в нейтрале.

*«Атакующие персонажи» требуют умения защищаться* – Я часто вижу, как новички говорят: «Я просто хочу играть атакующим персонажем, потому что это мой стиль». Отлично, здесь есть большое количество персонажей с отличной атакой, которые легко набирают обороты в атаке. Но намного чаще они на самом деле имеют в виду: «Я хочу играть персонажем, который может атаковать автоматически и без риска». Такого персонажа не существует. И даже если бы существовал, он бы не улучшил ваши навыки в файтингах. Знание, когда можно начать давить и когда стоит отойти, или просто умение терпеливо играть в нейтрал сделают вас гораздо более сильным игроком.

*Специализация на одном персонаже может ограничить ваши способности* – На определенном этапе, ваш успех в любом файтинге будет зависеть от знания матчапов. В связи с этим, изучение и проработка плохих матчапов является отличным способом улучшения вашей игры. Тем не менее, вы можете быть удивлены тем, сколькому вам нужно научиться, сменив персонажа на неделю. Сыграйте персонажем, который доставляет вам больше всего проблем, чтобы понять его слабости и пользоваться ими при игре за основного персонажа.

*Смена мейна не дарует немедленного успеха* – У всех персонажей есть слабости, которые жестко вплетены в игру. У всех игроков есть слабости, которые можно обратить в сильные стороны с помощью упорной работы и решимости. Оправдания лишь останавливают вас на пути к улучшению. Будьте сильными, потому что вы можете.

После выбора подходящего вам персонажа, приготовьтесь к долгому пути. Изучение базовой атаки и защиты персонажа может быть легко применено к каждому матчапу, но не обязательно поможет вам понять, где нужно стоять в нейтрале. Сражайтесь с

более сильными игроками и спрашивайте у них о том, в каких моментах они получали преимущество над вами. Вы можете обнаружить, что нейтрал стоит играть на гораздо большем расстоянии, чем вы считали, или может быть не используемая кнопка, которая могла бы помочь на определенной дистанции. Определенные знания об игре можно получить только с опытом.

Самое главное, играйте персонажем, который вам нравится. Все персонажи в SFV играбельны в любых ситуациях. Не имеет смысла играть на персонаже, которого вы не переносите на дух. Прорабатывайте плохие матчпапы в тренировке для того, чтобы в них разобраться.

---

## Физическая растяжка для рук и предплечий

Хотя тренировка мышечной памяти имеет значение, ваше здоровье и ловкость тоже требуют упражнений.

**Растяжка** - с сидячего или стоячего положения выпрямите спину и потяните плечи как можно дальше. Затем вытяните обе руки в положение «Т» ладонями вверх. С этой позиции попытайтесь дотянуться кончиками пальцев до земли и удерживать это положение около 10 секунд. Вы должны чувствовать это растяжение от своих предплечий до самых кончиков пальцев. Повторите эту растяжку 3 раза. Существует несколько вариантов выполнения растяжки:

*Для дополнительного растяжения* - расположите себя на расстоянии вытянутой руки, перпендикулярно стене или сплошной поверхности. Растяните одну руку за раз, подняв правую или левую прямо к стене. Поместите ладонь на стену кончиками пальцев, направленными в пол. Если вам это не удастся сделать, поверните ладонь в удобное положение, когда рука будет прямой. Используя стену в качестве опоры, вытяните плечо перед своей рукой, пока не почувствуете сильное растяжение в предплечье и в руке. **НЕ НАДО** слишком сильно растягивать руку до неудобного положения. Выполните это упражнение 3 раза для каждой руки, удерживая руку в растянутом состоянии в течение 10 секунд.

*Растягивание верхней части запястья* - с сидячего или стоячего положения держите одну руку прямо перед собой, когда ваша ладонь направлена на землю. Своей другой рукой возьмитесь за вытянутые пальцы и осторожно потяните их к полу. Вы должны чувствовать себя мягко натянутым в своем предплечье, поверх вашего запястья, через пальцы. Эта растяжка наиболее эффективна, когда вы держите руку перед собой. **НЕ НАДО** сгибать свое запястье слишком сильно, усиливая растяжку. Выполните это упражнение 3 раза для каждой руки, делая растяжку в течение 10 секунд каждый раз.

**Цель** - хоть и важно практиковать навык выполнения ввода команд и играть долгие сеты для изучения матчапа, ваше физическое здоровье также важно. Поддерживайте свою ловкость, выполняя эти растяжки до или во время длинных игровых сетов.

Выделяйте по одной минуте каждый полчаса и потяните ваши ладони и руки, чтобы оставаться размятым и предотвратить спазмы. Файтинг-игры могут быть физически утомительны для ваших рук и пальцев. В течение длительных периодов времени вы можете испытывать затруднения в своих запястьях и руках, что в конечном итоге приводит к снижению уровня выполнения ввода команд. Вы также можете массировать свои запястья и предплечья, и хоть вы, возможно, слышали, что массаж всегда идет по отношению к сердцу, это правило обычно применяется для улучшения циркуляции крови и лимфы.

Однако, массаж, проведенный подальше от сердца, в случае предплечий и рук, может удлинять мышечные волокна и нервные окончания, которые являются жесткими и зажатými. Поддержание реального физического здоровья важно, поэтому заботитесь о себе выполняя растяжки. Регулярные растяжки могут помочь предотвратить долгосрочные негативные последствия, такие как туннельный синдром. Я не являюсь профессиональным врачом, поэтому, если вы испытываете сильную скованность в суставах или спазмы, вам может пригодиться профессиональный совет.

---

# Дабл Тэппинг

Подготавливаем свои навыки ввода команд для инпута любой сложности.

**Тренировка** – In training mode pick Ryu vs Ryu. Отключите оглушение и включите «Отображение Команд», чтобы вы могли видеть точное отображение вашего инпута. Подойдите вплотную к манекену и выполните следующее комбо из трех ударов (f+hp > cr.hp):



Для того, чтобы выполнить данное комбо вместо обычного ввода hp для Solar Plexus Strike (f+hp) и последующего cr.hp стоит воспользоваться дабл таппингом. Первый хит прожимаем обычным способом - f+hp. Но при следующем ударе нужно быстро прожать hp из положения сидя 2 раза. Это стоит делать средним и указательным пальцами. Плавно, но быстро проведите сначала средним, затем указательным пальцем. Как уже отмечалось выше - прожимать кнопки нужно действительно быстро. Инпуты должны выглядеть следующим образом:



Повторите данное комбо используя технику Дабл Таппинга 10 раз к ряду. Если что-то не получилось начните счет заново, с нуля. [Видео здесь](#).  
Видео с практическим выполнением данной техники на файт-стике

**Цель** - Для полного понимания данной техники стоит заглянуть в фрейм дату, а также немного покопаться в механике игры. f+hp Ryu имеет +6 на хите, а его cr.hp

имеет стартап в 6 фреймов. Это, так называемые, однофреймовые линки. Другими словами, вам нужно попасть в хит в первый фрейм после рекавери от f+hp. Так или иначе механика SFV предоставляет нам 2-фреймовое окно для ввода, что делает 1-фреймовый линк 3-фреймовым. Техника Дабл Таппинга дает нам преимущество в этом 3-фреймовом окне, отправляя один фрейм на чтение инпута, другой на его удаление и последующее чтение второго инпута. Таблица ниже наглядно покажет, как это все работает: [Картинка](#):

	-5	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
<b>1 Frame Link Window</b>	Red	Red	Red	Orange	Orange	Green	Red	Red	Red
<b>5 Frames Before Recovery</b>	Red		Red						
<b>4 Frames Before Recovery</b>		Red		Orange					
<b>3 Frames Before Recovery</b>			Red		Orange				
<b>2 Frames Before Recovery</b>				Orange		Green			
<b>1 Frames Before Recovery</b>					Orange		Red		
<b>1st Available Frame Post Recovery</b>						Green		Red	
<b>2nd Available Frame Post Recovery</b>							Red		Red

Все квадраты в таблице показывают возможные инпуты, окружающие 1 фреймовый линк. Красные квадраты показывают, что комбо срывается, оранжевые - что используется 2-фреймовый буфер и зеленые - идеально сконфигурованный линк. Если вы используете Дабл Таппинг на 5-ом фрейме вы заметите, что оба инпута пройдут слишком рано даже с 2-фреймовым буфером. Однако, если вы выполните Дабл Таппинг где-нибудь между 4 фреймами между рекавери после удара и 1-м фреймом после рекавери - вы попадете точно в цель. Используя Дабл Таппинг вы расширяете окно для 1-фреймовых линков до 3х и 5и фреймов! Вариант тренировки:

*Использование Дабл Таппинга для кенселов в спешлы* - Хотя окно кенселов в спешлы и не является 1фремовым, вы все равно можете использовать данную технику для более надежного конферма в хит. Как вы помните из урока про Negative Edge, спешлы могут вводиться нажатием или отжиманием кнопок. При использовании Дабл Таппинга в спешлах вы обеспечиваете себя 4мя фреймами в инпуте. 1 нажатие кнопки считывается 1 фреймом, ее отжимание считывается вторым, второе нажатие считывается 3м фреймом и ее отжимание - четвертым. Это особенно эффективно при кенселах одного спешла в другие, кенселах нормалов в спешлы или же для простой уверенности в том, что ваш спешл пройдет в хит в БНБ комбах. Дабл Таппинг не

обязателен для выполнения сложнейших комбо в SFV, однако он значительно увеличивает ваши шансы на их исполнение. [Видео Здесь](#).

---

# Тренировка силы духа

В то время как другие тренировки охватывают физический аспект игры, сегодня мы сосредоточимся на контроле разума. Прокачивать свои мозги так же важно, как и качать бицепс!

**Часть 1 – Уменьшение времени реакции** - в режиме тренировки запишите манекену выполнение любого действия при прессинге, которое вы ранее встречали или ожидаете встретить в реальном матче. Простейшим примером того, на что требуется реакция, является практика Анти-эйров (см. Урок по Анти-Эйрам для более подробной информации, но вы можете усложнить себе задачу, начав практиковать вифф-паниш средних нормалов на реакцию. Тренируйте свою реакцию до тех пор, пока нажатие кнопки не зафиксируется в вашей памяти. Тот же самый результат данной тренировки может быть достигнут при игре со множеством оппонентов с четко заданной целью реагирования на конкретное движение.

**Цель** - Тренировка ситуаций, требующих визуального подтверждения и выбора правильного курса действий и выполнение правильного действия приведет к пассивной концентрации внимания. Цель данной тренировки, которую, впрочем, вы сами решили провести, заключается в том, чтобы перестать думать о своих навыках ввода команд, что позволит вам сконцентрироваться на более важных аспектах игры. Если приводить в качестве примера другой вид спорта, то баскетболисты не прилагают к своим действиям никаких ментальных усилий при выполнении лэй-апа (двух-очковый бросок в баскетболе, совершаемый из-под кольца), так как в прошлом они выполняли лэй-ап бесчисленное число раз. Это практическое повторение позволяет им больше думать о том, как добраться до сетки или обойти защитников. Та же концепция применяется к файтинг-играм. Чем меньше тратишь свое внимание на то, как правильно что-то сделать, тем больше возможностей появляется для занятия выгодной позиции.

**Часть 2 – Защита от миксапов** - в режиме тренировки запишите манекену выполнение трудноблокируемого сетапа или ситуации, из которой трудно выбраться. Это может быть сетап, который вы увидели в онлайн или во время просмотра стрима

и воспроизвести его в режиме тренировки. Например, хитрый микс-ап в углу у R.Mika (f+mp xx f+mp > f+hp > cr.mp > ресет > hcb+k):



Выполните этот или другой выбранный вами сетап столько раз, сколько потребуется, чтобы вы могли распознать этот сетап и выбраться из него. Тот же результат тренировки может быть достигнут в игре против одного и того же оппонента в долгом сете, где он выполняет похожие сетапы.

**Цель** - Впервые увидев микс-ап, вы, скорее всего, получите урон. Попад под этот микс-ап во второй раз, все еще существует большая вероятность того, что вы получите урон. Как и при первой тренировке, основная цель - заучить неблагоприятные ситуации. Если у вас есть возможность узнать, чем вас оппонент ударит, то вам не придется думать о том, как выбраться из этой ситуации. Вместо этого вы сможете подумать о намерениях оппонента и вероятности того, что он сделает в дальнейшем. В ранее приведенном примере, R. Mika может с легкостью пойти в st.mp после ресета для большого комбо вместо командного броска. Но так как вы знакомы с сетапом, вы увидите ресет с cr.mp и уже будете думать о последнем действии оппонента в данной ситуации, или даже до этого, и использовать данную информацию для принятия решения, чтобы выбраться из микс-апа. Без этого знания, вы будете просто сидеть на месте, смотря в экран в оцепенении и ничего не делать, а R.Mika так и останется для вас «дешевым» персонажем.

**Часть 3 - Распознавание отвлекающих моментов** - для этой тренировки могут потребоваться несколько моментов. Возможно, вам придется посмотреть несколько своих повторов, чтобы заметить конкретные ситуации, где у вас нарушается концентрация. Вы специально начинаете искать случаи, когда ваш геймплан резко меняется, и вы начинаете излишне рисковать. Например, я знаю, что сам теряю концентрацию, когда пропускаю возможность анти-эйра. Потеря внимания может так же проявляться из-за внешнего воздействия, например, из-за шума или услышанных оскорблений от противника.

**Цель** - простое распознавания моментов, при которых вы теряете концентрацию, может быть достаточным для того, чтобы помочь вам избавиться от них в своем игровом процессе. Важно отметить, что сохранение концентрации является активным процессом для вашего мозга, но сам акт отвлечения - это пассивный эффект, который часто происходит из-за неконтролируемых ситуаций. Если вы отвлекаетесь от шума или оскорблений, надевайте гарнитуру или отойдите на шаг и наденьте беруши. Возвращаясь к моему личному примеру, если меня перебьют при попытке сделать анти-эйр, я должен немедленно приложить усилия к тому, чтобы сказать себе – «Твой оппонент сейчас проведет комбо, а вы за это накопите V-Метр, так что двигайся дальше». Продвинем эту идею еще на один шаг и начнем держать дистанцию, при которой либо прыжок оппонента до меня не достанет, либо прыжок сам по себе будет плохой идеей, тогда я смогу больше сосредоточиться на своей наземной игре и в конечном итоге принимать более правильные решения в нейтрале. Но помните, что первый шаг для подавления отвлекающих факторов - это осознание того, что именно вызывает отвлечение внимания.

Плата за потерю концентрации может быть разрушительной. Если вы оказываетесь в негативной связи с отвлекающими факторами и не можете пробиться сквозь ментальный туман, то вам стоит сделать паузу. Механика человеческого мозга такова, что вам нужно время, чтобы оправиться от паники и страха. Если вы осознаете, что находитесь в рискованном психическом состоянии на турнире, в полной мере используйте выделенное время между матчами, раундами и сетами, чтобы восстановить свою концентрацию. Укрепите себя в эти моменты и переведите свое внимание на основы. Вы можете оказаться с пустой шкалой здоровья, но всегда помните, что вы можете в любое время победить своего оппонента в перфект.

---





# Эффективная работа с метром





Зоркий глаз следит за метром, глаз не зоркий – не следит.






**Тренировка** – В режиме тренировки выберите двух любых персонажей. Включите «Отображение Команд» и отключите оглушение. В меню «Индикаторы» выставьте все пункты на «Обычный» и затем нажмите на «Повторить Бой» в «Базовом» меню. Начинайте делать обычные комбо, причем, выполняя их, смотрите не на персонажей, а на то, как заполняется метр во время ваших атак, как у вас, так и у оппонента. Обращайте внимание как на урон комбо, так и на то, сколько V-метра оно дает вашему сопернику. Если у вашего персонажа есть сетапы после нокдауна оппонента (мити-атаки, кросс-апы и т. д.), сделайте их, опять же смотря на свой метр. Атакуйте противника ровно до того момента, пока их метр не будет полностью накоплен (запомните, сколько урона вы нанесли). Дальше – нажмите «Повторить Бой» и повторяйте это до того момента, пока вы не привыкните к тому, сколько метра дает каждая атака, а также к выполнению комбо, глядя на метр.



**Цель** – Первый шаг в эффективной работе с метром – наблюдение за метром. Смотрите за метром во время боя для оценки обстановки – это позволит принимать более правильные решения исходя из возможностей персонажа. В игре даже есть визуальные подсказки – если вы накопили 1 полоску метра, она меняет цвет и становится светло-голубой или красной (если накоплена не до конца – остается синего или серого цветов). Если вы знаете, что подходя к завершению комбо, у вас накопится одна полоска метра, то вы можете завершить ваше комбо EX-спешлом, что позволит нанести большой урон и/или выведет на возможные опции для атаки, например, на отмену в Критикал Арт, что поможет выиграть сложный матч.

При принятии любого решения необходимо учитывать текущее состояние шкалы здоровья, оглушения, V-метра и наличие КА. Словами трудно передать, насколько полезными окажутся для вас навыки эффективной работы с метром на поле боя. Порой бывает сложно понять, что же все-таки стоит делать с метром – экономить или потратить. При принятии решения задайте себе несколько вопросов:

- *Что оппонент может сделать с имеющимся Метром в данный момент?* – Например: у F.A.N.G. нет неуязвимых реверсалов, у которых много фреймов с неуязвимостью, кроме как Критикал Арта. Быстро взглянув на его метр, вы можете понять, есть ли у него КА или нет и, в случае его отсутствия, можете беспрепятственно нападать на него, не боясь «съесть» неуязвимый реверсал. Стоит учесть и наличие V-Реверсала, которое поможет F.A.N.G. сбросить с себя прессинг. В принципе, все то же самое можно сказать и о других персонажах, имеющих неуязвимые реверсалы только лишь в случае накопления Критикал Арта и/или одной шкалы метра.
- *Сколько Метра нужно потратить для того, чтобы убить соперника?* – Легкий вопрос, однако, как только дело доходит до практической ситуации, он переходит из разряда «легкий» в «сложный». Стоит ли тратить единственное деление метра, чтобы закончить комбо, которое хоть и нанесет больший урон/даст больше опций для последующей атаки, но не убьет, если у меня есть лайф-лид (ваш запас здоровья больше запаса здоровья оппонента)? Если V-реверсал Nash заставляет вас понервничать или у вашего персонажа нет возможности наказать V-реверсал, то используйте метр для нанесения наибольшего количества урона. В случае с Zangief все будет наоборот – не нужно тратить все V-реверсалы, поскольку такой же урон вы можете нанести обычным джебом (легкий удар рукой стоя).
- *Тратить ли Метр для лучшей защиты/лучшего нападения?* – Для некоторых персонажей использование EX-спешлов в конце комбо очень важно – они получают более хорошее позиционирование. Например, EX Хадокен у Ryu – быстрый, невозможно среагировать при хорошем спейсинге, дает нокдаун при попадании. Помогает пробить любящих обороняться врагов, но если выполнен необдуманно, и соперник успел заблокировать его – считайте, что вы зря потратили метр. Или, например, EX SPD у Zangief: его дистанция – что-то среднее между  SPD и  SPD, наносит больше урона по сравнению с  SPD, хотя иногда бывают ситуации, когда можно сделать  SPD, но EX предпочтительнее, так как у него больше дистанция срабатывания, он сильнее оглушает и позволяет Zangief находиться в куда более выгодной позиции для последующей атаки на вейке оппонента.
- *Как набрать наибольшее количество Метра, если у противника остался небольшой запас здоровья, и он оглушен?* – Оглушение часто случается в тот момент, когда у соперника осталось не так много здоровья. Если у вас есть время, виффните как

можно больше специальных атак. Принимайте во внимание тот факт, что разные атаки дают разное количество метра – гораздо лучше закончить раунд, сделав   (хард панч ДП) за Ryu вместо   (cr. lp). Может быть это и мелочи, но из таких мелочей и состоят бои и, быть может, именно такая мелочь решит исход следующего раунда в вашу пользу.

- *Какой раунд матча сейчас?* – Подумайте, будет ли хорошей идеей делать Критикал Арт на вейк-апе, если сейчас первый раунд, вы в шаге от того, чтобы проиграть этот раунд, а у вашего оппонента почти полное здоровье, ведь тем самым вы лишь позволите оппоненту заработать лишний метр. Может, лучше было заблокировать атаку оппонента на вейкапе и потратить метр на V-Реверсал? V-метр обновляется каждый раунд, так почему бы не попробовать использовать его под конец раунда? Сохраняйте Метр, чтобы в дальнейшем использовать Критикал Арт – избегайте прессинга при помощи V-реверсала, делайте несколько комбо, одно из которых заканчивается КА. Помните, что умереть от чип-урона можно в одном случае – в случае блока Критикал Арта, поэтому камбеки (победа в раунде из заведомо проигрышной ситуации) с практически нулевым запасом здоровья вполне возможны в этой игре.
- *Даст ли мне Краш Каунтер достаточно метра для того, чтобы у меня был полный V-метр?* – Сделав успешный Краш Каунтер, вы получаете ½ V-метра. Для того, набрать еще ½ метра или просто заполнить V-Метр, воспользуйтесь хитрым V-Триггер ОС. Суть ОС: вы играете на Necalli, у вас скоро накопится полный V-метр и вы давите соперника при помощи сильного удара ногой стоя (st.hk) . После st.hk можно сразу же нажать комбинацию из двух кнопок – st.hk и st.hp  + , не рискуя, собственно, ничем. Если противник блокирует st.hk или каким-то образом его «съедает», то ничего не произойдет, но как только он нажмет кнопку не вовремя – st.hk Necalli попадает в контр-хит (Краш Каунтер), что позволит ему автоматически активировать V-Триггер, благодаря которому можно сделать комбо с огромным уроном.
- *Какие кнопки и при каких обстоятельствах (количество метра) будет нажимать мой оппонент?* – Все мы видели это много раз от Dhalsim – cr.mk   отмененный в V-Триггер, но как часто мы видим использование cr.mk вне кенсела в V-Триггер? То

же самое касается и Chun-Li: часто ли вы видите, как она отменяет cr.mp   в V-Триггер, когда у нее есть метр? Вам нужно знать не только нормалы, которые будут скорее всего использоваться тем или иным персонажем при наличии у них метра, но и также способы борьбы с ними. Например, в случае Dhalsim, можно использовать нормал, который проходит над атаками по низу (которой cr.mk и является) или просто заблокировать cr.mk и сразу же сделать V-реверсал, чтобы выбить его из V-Триггера.

Метр – это очень важный ресурс. Вы и ваш оппонент начинаете 1 раунд с пустым метром. Оптимизируйте вашу атаку и защиту, выбирая наиболее безопасные/подходящие способы набора и траты метра с учетом матчапа. Поймите, что не каждый соперник будет использовать метр оптимально и иногда за это даже будет вознагражден. Да, Критикал Арт соперника на вейкапе – ужасная затея, особенно, когда у него малый запас здоровья, но не стоит забывать, что иногда именно такой на первый взгляд нелепый Критикал Арт может повлечь за собой выигранный раунд. Всегда следите за метром (например, тогда, когда вы находитесь на более-менее значительном расстоянии от соперника) и держите в голове все возможные варианты развития событий и способы их решения.

---

# Намеренная зубрёжка

Не всему можно научиться в режиме тренировки. Покиньте его и как можно больше играйте против живых оппонентов!

**Ранговый матч/Обычный матч:** – Начните поиск случайного рангового/обычного матча и принимайте вызов от оппонентов с 4 – 5 полосками соединения. Перед тем как матч начнётся, выберите один из следующих аспектов игры, на котором вам необходимо сосредоточиться:

- Анти-эиринг каждой впрыжки противника
- Блокируйте все атаки при вставании с земли
- Наказывайте каждую поку вашего противника
- В течение поединка используйте только нормалы
- Разорвите каждый бросок, который ваш противник попытается сделать
- Избегайте прыжка вперёд со своей стороны

Это лишь несколько примеров, над которыми можно поработать. Выберите тот аспект, который по вашему мнению необходимо подтянуть. Путём выбора этих ограничений и концентрацией над определённым аспектом вашей игры, возможно противник одержит верх. Запомните, что постоянный выигрыш – не явная цель данной тренировки. И не усложняйте и без того не лёгкую тренировку узконаправленными ограничениями, придерживайтесь базовых аспектов игры.

**Цель** – Пока вы играете против случайных оппонентов вы встретите множество типов игроков. И в какой-то момент быть всегда атакующим не принесёт вам хороших результатов на долгую перспективу. Если вы уже заучили сетапы после того, как сбили с ног вашего противника, миксапы, мити удары, то вы рискуете начать играть на автопилоте, т.е. повторяя одни и те же последовательные, заученные действия. Путём искусственного ограничения своих опций, вы будете вынуждены смотреть на общую картину боя более широко. Например, если вы знаете, что ваше слабое место – это игра в нейтрале, то после того, как вы сбили противника с ног, не продолжайте атаку. Дайте противнику встать и разойдитеесь с ним в нейтральное положение. Очевидно, что путём такого искусственного ограничения, у вас будет больше возможностей подтянуть свою игру в нейтрале. Использование миксапов это верный

способ победить вашего соперника, но вы теряете возможность улучшить свою футсис игру. Путём ограничения тех аспектов, на которые вы очень полагаетесь в течение боя поможет вам подтянуть те, в которых у вас пробелы. В конечном итоге данная схема поможет вам стать более цельным и сильным игроком.

---

**Тренировка в боевом лобби: Тренировка матчапа** – Эта тренировка полагает, что вы можете найти себе партнёра сильнее уровнем, который играет за персонажа, против которого вы испытываете проблемы. В сети множество форумов, чатов, в которых вы можете подобрать партнёра для тренировки. Эта тренировка может происходить как вживую, так и по сети, однако очень важно, чтобы у вас с партнёром были своего рода доверительные отношения. Отыграйте как можно больше сетов до двух или трех побед, пока вы начнёте чувствовать себя более уверенно в данном матчапе. Играйте с тем складом ума, что вы находитесь на турнире. Если ваш противник использует тактику, которая доставляет вам много проблем, то попросите его повторять её до тех пор, пока вы не найдёте ответ на его действия. Цель данной тренировки – сбор информации о том, какими приёмами, ударами и опциями располагает ваш противник. Смысл не в том, чтобы сразу начать выигрывать, а в том, чтобы понять, что может сделать ваш персонаж чтобы одержать победу.

**Цель** – В определённый момент ваши возможности будут ограничены знанием матчапа. Когда вы играете против вашего оппонента, то не играйте сет за сетом без обсуждения того, что произошло на экране. Например, ваш противник увидит, что использует одни и те же миксапы, чтобы нанести вам урон, то он должен сказать вам об этом и тут же посоветовать, как лучше защититься против них. Так же в зависимости от матчапа, ваш противник будет находиться на определённом расстоянии от вас на экране, чтобы его нормы и приёмы имели преимущество над вашими. Более опытный противник будет держаться на этом расстоянии и подскажет вам каковы ваши опции в данной ситуации.

Наиболее часто встречающаяся ситуация, это та, в которой более опытный противник скажет вам, что вы прыгаете с одного и того же расстояния на него. Попробуйте сами ответить на этот вопрос. Возможно вы пытались предугадать фаербол, возможно вы прыгнули, потому что не знали, как лучше начать атаку. Однако, если подумать, то обе эти опции несут в себе гораздо больше риска, чем просто пройти вперёд и нажать лучшую свою поку.

При игре на более высоком уровне вам нужно подсказывать вашему оппоненту как его персонаж может победить вашего. Даже если ваш противник более сильный по уровню игры, то его стиль ведения боя за определённого персонажа будет отличаться от тех, которые вы встречали в сети или на турнире. Например, вы скажете, что чувствуете себя беспомощным против "X персонажа" когда он находится на "Y дистанции" и нажимает "Z кнопку". Даже если у вашего спарринг партнёра не будет ответа на этот вопрос сразу же, то у вас будет возможность выяснить каковы ваши опции и как лучше справиться с данной проблемой. Держите в голове тот факт, что эффективность данной тренировки зависит напрямую от вас и вашего спарринг партнёра. Ваша способность тренировать и поддерживать ваше комьюнити является важной частью обеспечения роста уровня вашей игры.

---

# Кондишенинг (Манипулирование оппонентом)

Тренироваться самому – умно, тренировать оппонента – ещё умнее.  
Приготовьтесь преподавать урок своему оппоненту!

**Тренировка** – сыграйте сет «до 3 или 5 побед» против оппонента (вживую или онлайн). Первое, что вы должны сделать – определить, принимает ли противник решения в зависимости от ваших действий или играет на автопилоте. Вы можете определить это двумя разными способами. Сначала следите за тем, как именно противник решит приблизиться и каким образом идёт в нападение, когда вы блокируете атаку. Обеспечьте один и тот же ответ на его прессинг, просто блокируя атаку, чтобы увидеть, изменит ли противник свою атаку в ответ на вашу защиту. Если он изменил свой паттерн атаки, то по крайней мере он мыслит на базовом уровне. Второй способ состоит в проверке критического мышления противника с помощью проведения одного и того же приёма на вейке противника. Если это возможно, попытайтесь выполнять тик-бросок на вейке противника, до тех пор, пока он не начнёт стабильно его избегать. На это потребуется примерно три попытки, чтобы определить, принимает ли противник во внимание вашу атаку.

Из-за этих двух методов вы также можете получить немного урона от броска или реверсала вас противником в промежутке между вашим ударом и тик-броском. Урон, который вы получите, потрачен разумно, если это поможет определить, думает ли противник во время матча. Учтите, что это длинный сет, и получение этой информации поможет вам в дальнейшем. Теперь пора приступить к реальной тренировке!

Если ваш противник реагирует на ваши паттерны в атаке и защите, вы можете начать манипулировать вашим оппонентом и вырабатывать у него условные рефлексы. Для начала решите, чего вы хотите от вашего противника, в зависимости от вашего персонажа. Как много вы получите от того, что противник будет держать нижний блок на своём вейке или попытается разорвать захват, или если вы позволите ему

прыгнуть вперёд? Когда вы начнёте учитывать это, подумайте о том, что вы должны сделать, чтобы стимулировать эту реакцию.

Для простого примера возьмём ситуацию, в которой Ryu хочет, чтобы его противник Karin держала верхний блок на вейке. В первом раунде, когда у Karin нет метра для неуязвимого реверсала, Ryu может свободно прессить Karin на её вейке. Если в каждом сценарии вейкапа Ryu прессит Karin атакой с впрыжки или f.mr оверхедом, то у Karin будет причина держать верхний блок на вейке. Когда Karin поймает вас на том, что вы постоянно используете оверхед атаки на её вейк, она привыкнет держать верхний блок на вейке. Ощущение удобства будет подкреплено после того, когда она успешно заблокирует оверхед атаку на вейке. После этого, во втором раунде вы производите нокдаун. В этот раз, когда Karin встаёт, сделайте впрыжку аналогично тем, что вы делали в первом раунде, но в этот раз не нажимайте кнопку атаки. Приземлитесь после пустого прыжка и сразу атакуйте её с cr.lk. Karin будет ожидать оверхед атаки и держать верхний блок, но вместо этого вы выполнили пустой прыжок и сразу же произвели атаку по низу. Это сработает, так как вы успешно выработали у игрока за Karin условный рефлекс – держать верхний блок на вейке.

Этот же концепт может быть использован для любого взаимодействия, если ваш противник пытается определить паттерны вашей игры. Применяйте эти простые шаги, когда вы пытаетесь манипулировать противником для достижения ваших целей:

- > Выберите желаемую реакцию
- > Стимулируйте противника на эту реакцию
- > Создайте паттерн стимулирования этой реакции
- > Выполните опцию, которая перебьёт желаемую реакцию

**Цель** - манипулирование оппонентом – сильное оружие в длинных сетях против одного и того же противника. Основная концепция возможности манипулирования противником полагается на способность противника понимать и приспосабливаться к вашим паттернам. В этом необходим элемент веры перед тем, как вы вообще решите, что вашему противнику возможно привить условные рефлексы. Некоторые противники могут просто делать, что придёт в голову, и другие могут намеренно

менять свои паттерны, что усложняет наши попытки кондишенинга. Начните с простого на любом уровне игры. Приведённый пример в упражнении очень просто применить, и он будет работать на очень базовом уровне. Манипулирование на вейкапе обычно является простейшим для применения, потому что у обоих игроков есть время подумать, какой вид прессинга последует за нокдауном. Кондишенинг в нейтрале немного сложнее, но может быть не менее эффективным. Проджектайлы – сильный инструмент в манипулировании вашим оппонентом за счёт малого риска его использования на определённых расстояниях. Вы можете создать паттерн, в котором вы используете два проджектайла подряд. Затем используйте один проджектайл и виффните st.lp в качестве фейка. Вифф st.lp несёт практически никакого риска с вашей стороны, и вы должны быть готовы анти-эйрить попытку напрыжки, так как ваш оппонент будет ожидать второго прожектайла.

Разве это плохая идея вейкаться при помощи неуязвимого реверсала, когда у вашего оппонента нет метра для сильного паниша в начале долгого сета, если это зародит мысль в его голове, что вы можете встать с безрассудной опцией? Будет ли стоить того, чтобы отдать треть вашего здоровья один раз вашему оппоненту, но при этом он даст вам немного пространства на вейках в остальном сете? Это риторические вопросы, потому что вам не нужно на них отвечать, но вы должны знать, как ваш противник может ответить на эти вопросы. Вам не необходим кондишенинг вашего оппонента, чтобы его победить, но это может быть сильным инструментом, чтобы «открыть» опытного оппонента.

---

# Разбор матча

Время поработать над собой. Давайте посмотрим видеозаписи!

**Тренировка** – Найдите в секции реплеев CFN или в записях ваших стримов матч, где вы проиграли своему оппоненту. Просмотрите матч столько раз сколько вам будет необходимо и постарайтесь подробно ответить на следующие вопросы:

- Как я получил урон и что я мог сделать, чтобы его избежать?
- Какие возможности я упустил, чтобы нанести урон оппоненту?
- Тратил ли я метр зря или не использовал возможности набрать метр?
- Играл ли я определенным паттерном?
- Использовал ли мой оппонент паттерн, который я не смог понять?
- Какое расстояние пытался удерживать мой оппонент и что дало ему преимущество на этом расстоянии?

Ответив на вопросы, вы поймете, в каких аспектах именно вам нужно улучшить вашу игру. Используйте функции записи/показа действия в тренировочном режиме, чтобы инсценировать похожие ситуации. Эти тренировки позволят вам быть готовым к подобным сценариям в будущем. Если вам тяжело ответить на эти вопросы самому, обратитесь к вашему местному комьюнити или любому другому более опытному игроку, чтобы он посмотрел ваш реплей и помог найти моменты которые требуют улучшения в вашей игре.

Цель – Работа над ошибками может быть быстрым способом улучшения вашего уровня игры. Даже вне файтинг игр работа над ошибками во многих видах спорта и хобби и других занятиях помогает нам улучшать наши навыки. Танцоры практикуются перед зеркалами, футболисты смотрят записи своих игр, а смотреть свои реплеи в Street Fighter никогда не было проще, чем сейчас. Давайте пройдемся по каждому вопросу детально, чтобы дать вам лучше понять, на что стоит обратить внимание:

*Как я получил урон и что я мог сделать, чтобы его избежать?* - Это вопрос наверняка наиболее очевиден. Если вы наелись впрыжек, практикуйте свои анти-эйры. Если вам наносили контрхит на вашем вейкапе, будьте более избирательны при вейке с кнопками. Если вас много бросали, поработайте над разрывом бросков. Если вы попадали под кроссапы, научитесь как блокировать в другом направлении. Конечно, если ваш оппонент постоянно вас наказывает возможно стоит перейти к следующему вопросу о расстоянии или паттернах. Вполне может быть, что вы играли матчап на совершенно неправильном расстоянии и были слишком очевидны с вашими поками (нормалами).

*Какие возможности я упустил, чтобы нанести урон оппоненту?* - Когда ваш противник делает приём наказуемый на блоке, не стоит оставлять это без ответа. Заблокированные реверсалы всегда должны выливаться в большие крашкаунтер комбо. Заблокированная подсечка почти всегда может быть наказана подсечкой. Самое сложное, когда ваш оппонент попадает в ситуации, где есть возможность их наказать, но надо успеть быстро поймать момент, чтобы реализовать свою атаку. Ситуации с -4 до -2 фреймов могут привести к урону в сторону оппонента, так что работайте над своими хит-конфермами легких атак, чтобы максимизировать потенциал урона и при этом оставаться в безопасности, если вы слишком находитесь слишком далеко или опоздали на фрейм при попытке паниша.

*Тратил ли я метр зря или не использовал возможности набрать метр?* - Если вы оглушили противника, вы можете сделать дополнительный спешл, чтобы набрать еще чуть метра пред тем как продолжить делать свое комбо. Если вам нужно нанести всего лишь один удар после оглушения, чтобы закончить матч, не стоит делать его легкой атакой, вы можете сделать спешл или бросок назад для получения максимального количества метра. Если вашему персонажу нужно потратить метр, чтобы сделать неуязвимый реверсал, когда вы в большом проигрыше, это может быть не лучшей идеей. Лучше сохранить метр для следующего раунда. Будьте внимательны при выполнении ваших комбо, которые могут нанести больше урона в обмен на полоску метра и тратьте метр только тогда, когда это действительно требуется.

*Играл ли я определенным паттерном?* - Паттерны именно то, что вы можете заметить при просмотре своих реплеев – это привычки вести себя определенным образом в определённых ситуациях, которые во время игры вы можете даже не замечать. Например, вы всегда проходите одно и тоже расстояние вперед перед тем как использовать свою любимую кнопку (поку). Тайминг и ритм ваших кнопок (пок) могут быть в одном и том же ключе, что и выдает ваши намерения. Может оказаться, что вы даже прыгаете с одной и той же дистанции при одинаковых возможностях. Это также может касаться и ваших защитных паттернов. Вы можете обнаружить, что вы часто блокируете и открываетесь для броска или наоборот слишком много бросаете (рвете броски) и вас за это наказывают. Попробуйте разрушить или разбавить ваши паттерны и поймите, что иногда ничего не делать - это тоже возможность.

*Использовал ли мой оппонент паттерн, который я не смог понять?* - Если ваш оппонент использует один и тот же способ прессинга и идет по нему словно по флоучарту (блок-схеме), то вам это будет тут же понятно при просмотре реплея. Самое же главное - знаете ли вы как защищаться от такого типа атаки, а еще важнее как предотвратить ситуацию прессинга в целом. Просмотр того, как ваш оппонент побеждает вас может сделать болезненно очевидным какими миксапами и нейтральным прессингом он вас выиграл. Тем не менее, это может подготовить вас к тому моменту, когда вы в следующий раз встретите атаку подобного типа.

*Какое расстояние пытался удерживать мой оппонент и что дало ему преимущество на этом расстоянии?* - Этот вопрос касается именно матчапов и не будет очевидным для новичков. Например – Ryu хочет быть на определенном расстоянии в матче против Ken и совершенно на другом против Zangief. Эта дистанция полагается на мобильность вашего персонажа, а также на то, как ваши нормалы и спешелы могут взаимодействовать с тем или иным оппонентом на разной дистанции. Это все может меняться в зависимости от того, есть ли у вас V-метр. У Ryu, например, есть больше опций со st.МК, когда у него есть метр на выполнение V-Триггер кенсела. Вы можете без большого риска прессинговать своего оппонента на вейке, если у него нет метра и должны пробовать другие типы прессинга, если у него есть метр на реверсал или V-реверсал. Всегда думайте о дистанции и тестируйте нормалы и их расстояние в тренировочном режиме, особенно если не уверены в возможностях своего персонажа на конкретной дистанции. Если вас постоянно достают одним и тем же нормалом в

нейтрале, практикуйте вифф-панишинг этого нормала в тренировке. Я должен признать, что это наиболее сложный вопрос и будет отлично, если вы сможете дойти до ответа сами.

---

Не считайте, что вы должны тут же найти на ответы на все эти вопросы. Сконцентрируйтесь на своей наиболее слабой стороне и двигаетесь к улучшению всех аспектов вашей игры. Разные матчи могут раскрыть разные слабые места в вашем геймплее, такие как незнание матчапа или же неумение вовремя реагировать. Смотрите свои худшие проигрыши и **УЧИТЕСЬ НА СВОИХ ОШИБКАХ!**

---

# Изучение ваших оппонентов

Просмотр последних игр ваших будущих оппонентов будет нашей финальной тренировкой, на данный момент.

**Тренировка** – Умение изучать вашего оппонента может быть разделено на две отдельные части, «Получение Информации» и «Действия согласно полученной информации». Это упражнение эффективно для подготовки к турниру или игр с оппонентом, с которым в до этого играли нечасто. Как и в других видах спорта, игроки более высокого уровня будут изучать своих оппонентов до дня игры, чтобы получить преимущество.

*Получение Информации* - Для начала вы должны определиться с конкретным противником. Например, принимая участие в большом турнире, таком как EVO, есть большая вероятность, что вы не узнаете ни одного имени в своей сетке. Представьте свой первый матч на большом турнире с 15 неизвестными вам игроками в вашей сетке. К счастью, Street Fighter V даёт вам возможность найти любого противника по его CFN ID. В самом крайнем случае вы найдёте, каким персонажем они скорее всего будут играть, и в лучшем случае – множество матчей для изучения. Если не получается ничего найти через CFN, введите их имя в Google – поиск видео, чтобы посмотреть, есть ли какие-то записи с ними на youtube или других источниках. Вы также можете попробовать использовать поиск Google - <"Имя оппонента" "Сайт с онлайн сетками">, что может позволить найти их имя, когда они появились на локальном турнире, затем поискать, есть ли запись трансляции данного мероприятия, и прошерстить архивы, чтобы найти вашего оппонента. Я не рекомендую вам становиться жуткими преследователями, просто попытайтесь найти видеозаписи того, как они играют своим основным персонажем.

Когда вы получите видеозаписи вашего противника, просмотрите их, как будто вы смотрите свои собственные записи. Посмотрите урок по обзору матчей для более подробной информации. Во время того, как вы смотрите записи, обращайте внимание на первые ответы на ключевые моменты. Первые ответы включают:

- Как они решили начать Раунд 1?
- Как они продолжили свой первый нокдаун?

- Как они ответили на вейкапе и встали, когда в первый раз отправились в нокдаун?
- Как они анти-эйрили первую впрыжку своего оппонента?
- В какой ситуации они решили прыгнуть?
- Какой была их первая реакция на продолжение после ресета в воздухе?
- Как они попытались выбраться из угла?
- Какой прессинг в углу они применяли против своего оппонента?

Зная первую реакцию вашего оппонента в каждой ситуации может помочь вам принять более умные решения, когда вы только начали играть. Вы можете заметить, что вам противник часто решает встать с позднего разрыва броска со своего первого нокдауна новым оппонентом, потому что это безопасный способ защиты против многих видов прессинга и получения информации о своём оппоненте. Таким образом, когда вы будете играть против этого человека в первый раз, вы можете более уверенно себя вести в данной ситуации нокдауна, потому что вы действуете, основываясь на информации об оппоненте, которую вы уже получили, в то время как он всё ещё пытается получить информацию.

*Действия согласно полученной информации* - эта часть упражнения требует партнёра для тренировки. Когда вы изучили видеозаписи с вашим оппонентом, вы должны составить понимание о расстояниях, на которых они предпочитают играть в определённых матчах, и какие кнопки они предпочитают нажимать на этих расстояниях. Чтобы получить пользу от этого упражнения, вы должны точно передать эту информацию вашему партнеру для тренировки, чтобы он смог воспроизвести нейтральную игру вашего оппонента. Это не будет точным воплощением действий вашего оппонента, и возможно вам придётся направлять вашего партнёра в нужное русло в течение тренировки. Помощь вашему партнёру в достижении уровня, на котором он может стабильно бросать вызов вашим собственным способностям, в свою очередь, сделает вас намного сильнее против людей, которые не вкладывали так много усилий. Сделайте всё от себя зависящее, чтобы приспособиться к новым и незнакомым стилям игры, чтобы стать всесторонним и опытным игроком.

**Цель** – в сете «до 2 побед», у вас будет максимум 6 раундов, чтобы получить информацию о вашем оппоненте. Если вы знаете, что вы попадёте на сильных противников в турнирной группе, то логично вооружиться максимальным

количеством знаний и практического опыта на этот момент. В худшем случае - по крайней мере посмотрите игру ваших оппонентов в казуальных матчах или во время их первых раундов, чтобы хотя бы частично понять их реакции. Думая, что каждый игрок за Руи будет играть одинаково, вы совершаете ошибку. Это правда, что каждый персонаж скорее всего будет использовать одинаковые сетпы для сейфового прессинга, мити, тик-бросков, кросс-апов и т.д., но не все игроки имеют одни и те же тенденции. Привычки каждого человека будут разными.

Невозможно переоценить важность надёжного, честного партнёра для тренировок или круга партнёров из вашего файтинг-сообщества. Одни только победы на локальных мероприятиях каждую неделю, может быть и обеспечат вам «карманные расходы», но, если вы не можете развиваться сами за счёт улучшения окружающих, то вы остаётесь «с дырой в кармане» в долгосрочной перспективе. Тяжелоатлет, у которого есть только два блина по 20 кг, никогда не сможет поднять необходимый вес. Вместо этого тяжелоатлет будет использовать столько блинов на штанге, сколько это физически возможно. Будьте скромным и помогайте людям вокруг стать сильнее даже вас самих, чтобы, в случае, если вы рискнёте стать бойцом мирового класса, всё ваше сообщество будет поддерживать вас.

---

# Словарь Зангиева

## **Анти-Эйр**

*Сокращенно – АА*

Нормал, который предназначен для отражения атак с воздуха (прыжка). АА – это ключевой аспект в нейтральной игре и контроле воздушного пространства.

---

## **Блок Стан**

Состояние персонажа, заблокировавшего атаку. Во время действия блокстана, количество опций у защищающегося персонажа ограничено до тех пор, пока это состояние не завершится. (*Стан – оглушение. Прим. Пер.*)

---

## **Брэд энд Баттер**

*Сокращенно – БНБ*

Комбо или техника конкретного персонажа, которая часто используется из-за её удобства/эффективности.

---

## **Дешевая тактика**

Тактика, использующая механики игры, против которых у вас пока ещё нет опыта.

---

## **Командный Бросок**

Подвид броска, который требует ввода специальной команды вместо простого нажатия лайт панч + лайт кик. В отличие от обычных - Командные броски не могут быть разорваны.

---

## **Контр-хит (Counter Hit)**

*Сокращенно – КХ*

Контр-хит (*контратака*) происходит, когда один игрок получает удар во время стартапа (начальных кадров анимации) своей атаки. У Контр-хита как правило есть особые свойства, такие как: дополнительный урон, доп. оглушение, доп. хитстан, нокдаун и прочие.

---

## **Пустой прыжок (Empty Jump)**

Любой прыжок без нажатия кнопок. Полезен для возможности начать блокировать, сразу же по моменту приземления.

---

## **Сообщество Файтинг Игр (Fighting Game Community)**

*Сокращенно – ФГЦ*

*Сообщество игроков, зрителей, координаторов мероприятий, создателей контента, спонсоров и разработчиков, которые разделяют интерес к жанру файтинг-игр...*

*...Добро пожаловать в ФГЦ!*

---

## **Футсис (Footsies)**

*Также известно, как – Нейтральная Игра*

Игровая ситуация, где оба игрока могут контролировать своё положение на экране используя нормы и спешлы для контроля за пространством.

---

## **Фрейм Трап (Frame Trap)**

Сетап для нападения задуманный таким образом, чтобы ударить оппонента на начальных кадрах их атаки. Фреймтрапы названы так, потому что при их составлении и использовании применяется знание фреймдаты.

---

## **Хит Конфёрм (Hit Confirm)**

Комбо в котором используется последовательность «безопасных» атак, которые дают вам достаточно времени, чтобы определить – заблокировал ли ваш оппонент изначальную атаку.

---

## **Хит-стоп/Блок-стоп (Hit Stop/Block Stop)**

Количество времени при попадании атаки, на которое анимация игры замирает. Это не то же самое что хит-стан или блок-стан и никак не влияет на фрейм-дату. Длительность хит-стопа и Блок-стопа измеряют в единицах реального, а не игрового времени.

---

## **Хит Стан**

Состояние персонажа, по которому попали атакой. Во время хит-стана, нападающая сторона может использовать другие атаки для создания комбо, в то время как персонаж получающий урон не способен сделать что-либо в ответ.

---

## **Матчап(Matchup)**

Оценочные суждения о шансах персонажа «А» в бою против персонажа «Б», или же конкретная информация о возможностях персонажа «А» в бою против персонажа «Б».

---

## **Мити (Meaty)**

Атака, которая не попадает на первом возможном активном фрейме. Обычно мити выполняются во время прессинга вашего оппонента во время их подъёма после нокдауна.

---

## **Окиземе (Okizeme)**

*Сокращенно – Оки*

Переводится как «Атака на подъёме» и используется для описания способов прессинга оппонента на его вейкапе.

---

## **Опшн Селект (Option Select)**

*Сокращенно – ОС (OS)*

Техника, где одна введённая последовательность команд, активирует несколько различных действий, основывающихся на ограничениях или механике игрового движка.

---

## **Оверхед (Overhead)**

Атака, которая должна быть заблокирована стоя.

---

## **Пока (Poke) – досл. «тычка»**

Любая кнопка (атака) нажатая в нейтральной игре.

---

## **Соль (Salt)**

FGC-сленг обозначающий гнев, плохое настроение или любые внешние проявления «незаслуженного поражения» в матче.

---

## **Шорюкен (Shoryuken или же Dragon Punch)**

*Сокращенно – SRK, DP*

Часто используемый термин использующийся, чтобы описать спец. приём с вертикальной траекторией. Шорюкены как правило имеют свойство неуязвимости на начальных кадрах анимации и очень полезны как анти-эйры. Клёвый апперкот, что уж говорить.

---

## **Шото (Shoto)**

*Полный вариант – Карате Шотокан (Shotokan Karate)*

Архетип, который описывает любого персонажа с приёмами подобными приёмам в арсенале Ryu. Наличие неуязвимого апперкота, фаерболла и вертушка (тацумаки) считаются основными причинами, чтобы начать считать данного персонажа «Шото».

---

## **Спиннинг Пайл Драйвер (Spinning Pile Driver)**

*Сокращенно – SPD, 360*

Это понятие используется для описания коронного командного броска Zangief, а также используется для обозначения любого приёма с 360 инпутом.

---

## **Подсечка (Sweep)**

Низко бьющая атака, приводящая к нокдауну.

---

## **Разрыв Броска (Throw Tech)**

*Сокращенно – Tech (Тэк, тэкнуть)*

Ситуация, когда два игрока пытаются выполнить бросок в то же самое время. Как правило есть небольшое окно, где защищающийся игрок может ввести бросок, чтобы избежать участи быть брошенным нападающим игроком.

---

### **Тик-бросок (Tick Throw)**

Быстрая или безопасная атака с последующим броском, как только ваш оппонент восстановился от входящей атаки или цепочки атак. Пример: Легкий удар рукой с последующим шагом в сторону оппонента и затем моментальный бросок.

---

### **Трип Гард (Trip Guard)**

Использование атаки, как правило подсечки, для атаки оппонента, во время анимации их приземления после прыжка.

---

### **Вифф-Паниш (Whiff Punish)**

Игровая ситуация в которой один игрок промахивается своей покой, а его оппонент атакует во время кадров восстановления этой поки.

---

### **Йоми (Yomi)**

Игровой термин, который переводится с японского как "Понимание хода мыслей оппонента". Этим понятием описывают игру на высоком уровне, где высоко ценится способность быстро выявить склонности и привычки другого игрока.

---

### **Прессинг**

Стиль игры, при котором игрок постоянно атакует противника с целью удержания его в состоянии блока, одновременно ожидая любую его ошибку.

---

### **Мэш**

Быстрое, беспорядочное (у неопытных игроков) введение команды или нажатие кнопки/кнопок.

---

# Сообщение от автора

Я потратил много времени играя в файтинги на соревновательном уровне. Я писал этот текст в моей голове каждый раз, когда у меня выдавался неудачный вечер с тяжелыми поражениями, и я был не удовлетворён своим выступлением. Я хочу передать свой опыт и опыт тех, кто делился со мной тем, как справляться с поражениями и как оградить себя от использования саморазрушительного мышления. Это краткое вступление - для понимания как именно я дошел до тех или иных вещей, потому что не каждый может принимать поражения тем же способом и ожидать таких же результатов.

Если вы со мной достаточно долгое время вы могли уже понять, что я на грани нездоровой самокритики. Вместе с этим приходит беспокойство от мыслей, что я недостаточно хорош, и любой, кто испытывал подобное беспокойство, может подтвердить: «что» или «кто» не имеют так много значения, как душащая вас змея паники, овившаяся вокруг вашей груди. Подобное мышление усиливает саморазрушение - и ведь мы еще даже не начали играть. Но я уверяю вас, это текст не для того чтобы довольствоваться тем что есть - он о том, как превзойти того, кем вы являетесь, чтобы стать тем, кем вы хотите стать.

## **Первые Поражения**

Когда я начал играть в файтинги онлайн составляющая не существовала, и насколько мне известно местных турниров так же не было. Я хорошо запомнил Рождество, когда мои родители подарили нам Street Fighter II': Special Championship Edition для Sega Genesis. Мне было 4 года, и я отчетливо помню это Рождество. Первый раз я играл один и выбрал Ryu, потому что он был на обложке коробки с игрой - мой четырехлетний разум решил, что раз уж он там, то он лучший персонаж. Несмотря на неспособность читать, я сумел выяснить, что если ввести определенное движение, то я могу заставить Ryu выстрелить огнем из рук. Я нашел один спешл и

в моем четырехлетнем мозгу не было никого во всем мире кто мог бы меня победить. Потом мой старший брат предложил поиграть. Он взял E. Honda, и я уже думал про себя: «Игра закончилась не начавшись. Я сожгу это толстяка!». Но потом он прыгнул на меня и множество раз нажал сотню ударов ладоней пока я не умер. Он побил меня одной кнопкой. Каждое поражение после этого - просто пересказ с добавлением опыта.

## **Принятие Поражения**

Я рассказал эту историю потому, что это был первый раз, когда я почувствовал «соль». И, с момента того поражения, я проигрывал огромное количество раз, но хотя бы, надеюсь, научился лучше принимать свое поражение. Ключевой ингредиент после каждого проигрыша заключается в том, что нужно активно спрашивать себя - «почему я проиграл?», и сразу же искать ответ на этот вопрос. Иногда ответ достаточно прост, вроде необходимости выучить паниш определенного движения, но иногда он может быть гораздо более сложным, например, когда тебя переигрывают в нейтрале или, когда твоя атака не оптимизирована. Величайшая личное поражение - это когда не учишься на своих ошибках. В идеале, чем сильнее вы сможете ускорить этот процесс, тем лучше вы станете как игрок. Этот способ адаптации работает и в конце матча, и в конце раунда и даже посреди игры. Держите в уме, что глубокое понимание механики сильно улучшает способности, необходимые для достижения умственной гибкости.

## **Чего стоит избегать**

Существует некоторое количество ментальных блоков, которые мы можем создать сами для себя и которые могут незаметно сдерживать нас. Например, я могу стать предсказуемым в моих сетапах после нокдаунов и игнорировать свои ошибки в нейтрале. Я попадаю в эту колею, я морочу себе голову верой в то, что если я продолжу правильно читать оппонента, то я должен быть вознагражден победой. Вместо этого я должен спрашивать себя - «где я получил урон?» и стремиться к минимизации этих ситуаций. Избегайте ловушки веры в то, что скала сломается, если вы 100 раз ударите по ней головой. Если мне удастся распознать, что я попал в эту петлю накопления негативного отклика - мне нужно сделать шаг назад и капитально переосмыслить свой подход. Иметь рядом людей, которые могут вам подсказать -

зачастую лучший из способов определить свое проблемное место. Однако придется собрать волю в кулак, подготовиться воспринимать критику и быть способным различать конструктивную критику и скоропалительные плохие советы.

## **Будьте Честными**

Упреки - плохая штука. Упрекать что-либо, может быть очень опасной идеей. Пути, которыми упреки и обвинения могут проявлять себя, потенциально являются величайшими преградами на дороге становления лучшим игроком. Тут много что можно обсудить, поэтому пробежимся по верхушкам.

Если вы играете в онлайн на результат, необходимо понять и принять, что лаги существуют. Вариантов и обстоятельств лагов несчетное количество. Ломающий игры лаг реален и когда он происходит, очень мало что можно с ним сделать, чтобы уменьшить эффект. Я говорю о суровых, поедающих инпуты, не игральных лагах. В таких случаях лучшее, что можно сделать - забить, выкинуть матч в мусорку и ждать следующей возможности поиграть. Если на кону призовые очки - просто отпустите их и сделайте засечку на будущее постараться никогда не играть с этим же человеком, в этих же условиях, всеми возможными способами. Но, что если у вас где-то 7 кадров лага, что примерно соответствует двум-трем не засчитанным инпутам за раунд? Математика подсказывает, что в таком случае, у вас на 20% меньше времени на реакцию на большинство впрыжек. Здесь начинается серая зона. В таких случаях вифф-паниш становится гораздо менее надежным, тогда как действия с непредсказуемым результатом становятся гораздо более надежными. Если кто-то переигрывает вас с помощью форы, действительно ли они играют сильнее? И как вы хотите стать сильнее в чем-то, что не имеет точного отображения вещей, которыми вы наслаждаетесь? Погоня за ответами на эти вопросы по большей части бессмысленна. В файтингах, так же, как и в жизни вообще, можно и нужно уменьшать влияние внешних эффектов при помощи точного определения своих личных целей. Что касается меня: я хочу быть осведомленным и конкурентоспособным среди лучших из лучших, хотя конечно я не всегда уверен в этой цели из-за других аспектов моей жизни, но я не желаю позволять внешнему вмешательству лагов диктовать мне пределы и границы моих способностей. Перейдем к следующей теме.

Еще один популярный козел отпущения — это выполнение команд (экзекьюшн). Лично, я знаю, что у меня есть проблемы с вводом комбо, и решение здесь простое - я практикуюсь. И я знаю, что мне надо практиковаться. Когда мои пальцы, кисти и руки сводят судороги, я понимаю эти ограничения и не цепляюсь к ним. Посреди матча, если вы не уверены в своем вводе команд - не используйте свои самые сложные однокадровые линки, лучше полагайтесь на гарантированный урон. Выполнение комбо и выполнение фундаментальных движений - две разные, но не полностью исключаящие друг друга вещи. Глупо винить в поражении комбо, которое вы не сумели корректно ввести, когда большая часть вашего урона исходит из случайных напрыжек. Это очень обширная тема для обсуждений о риске и награде за исполнение тяжелыми персонажами, но с моей точки зрения если я проиграл из-за сорвавшегося комбо - это потому, что я сделал его в неправильное время. Попробуйте понять, где ваши навыки проседают и сконцентрируйтесь на улучшении этих способностей.

Я думаю мы все согласимся, что быть рядом с единомышленниками и выбираться на турниры - это лучший способ стать лучше. Но, что делать если там, где вы живете – попросту нет турниров? Я живу в Питтсбурге и здесь очень маленькая локальная сцена, но если я захочу играть серьезно, то я могу поехать в Нью-Йорк и попасть на соревнования с серьезным уровнем игроков. Здесь мы подходим к вопросу места проживания и того факта, что раз уж у вас нет местной сцены с турнирами - то можно дальше и не стараться. Но, что если вы живете в Центральной части США? В Колорадо, к примеру, есть места, где и интернет не особо существует - что тогда? Возможно, мой самый любимый аспект FGC, что у него есть очень сильное чувство самостоятельности. То, что было маленькими локальными турнирами выросло до мирового уровня просто потому, что вовлеченные люди в этих сообществах продвигали сцену. Если это ваша цель - вы можете сделать ее реальностью. Познакомьтесь с людьми, которые уже развили свое комьюнити и спросите их о лучших средствах и методах постройки сообщества.

И эти, и все остальные аргументы, ради обвинения чего-нибудь еще - все они ведут к саморазрушению, к проигрышу, еще до начала битвы. «Персонаж X против персонажа Y - это плохой матчап.» Сделайте этот матчап своим лучшим. «Меня

затянуло в воронку!» - выучите сетэпы. «ДП на вейке для уродов!» - научитесь читать оппонента и уважайте реверсалы, когда они необходимы. Я могу продолжать рисовать вагоны к этому поезду, но думаю вы уже поняли, о чем я хотел сказать в этом разделе. И не бойтесь брать на себя вину – нести это ярмо легко, особенно когда вы честны с самим собой.

### **Практическое Поражение**

Было бы невнимательно с моей стороны не упомянуть пользу от просмотров своих повторов. Каждая версия игры автоматически сохраняет все ваши матчи. Если вы ходите на местные турниры и там есть стримы (*трансляции*) - подпишитесь на канал и смотрите повторы, если ваши матчи были на стриме. По возвращению, вы посмотрите свои старые матчи и сможете объективно взглянуть на то, как вы играете и решить – принимаете ли вы правильные или же неправильные решения. И, если сами вы не очень хорошо разбираетесь, вы можете скинуть матч в интернет и попросить людей рассказать в чем проблема. Будьте открытыми и задавайте вопросы, особенно если у вас проблемы с пониманием. Открытие себя для этой критики требует мужества, ибо, ну кто хочет разоблачить самого себя? И я не хочу, но мое эго не выигрывает матчей, я выигрываю. Еще больше пользы может принести точное воспроизведение ситуаций в тренировке, а именно - где и как вы получили урон и практика правильного реагирования на ситуацию. Хотя, я могу быть достаточно жесток с собой, есть четкая грань между самокритикой и самоуничижением. Просто требуется чуть больше усилий, чтобы вытащить тот позитивный кусочек из ваших самых больших ошибок.

### **Последнее Поражение**

Я люблю веселиться. И потому-что я соревновательный человек, больше всего веселья я получаю, когда выигрываю. Я бы мог легко выкинуть и забыть большинство поражений и не извлечь из них ничего, но это не то к чему я стремлюсь - это не нормально для меня. Как я уже упоминал раньше - средства и методы, изложенные здесь, не будут, и, вероятно, не должны работать для всех. Но даже так, я все еще чувствую, как будто это всего лишь вырезка из того, что можно обсудить в этой теме. Со временем мнения меняются. Я был невыносимым четырехлетним

ребенком, когда первый раз проиграл, и хоть с тех пор я вырос - я стал просто более сложной версией того самого невыносимого четырехлетки.

***Спасибо за чтение. Храни вас Господь.***