

UO‘K (UDK, UDS):760: 024896

DOTA – 2 O‘YINIDA TAKTIK TAYYORGARLIKNING AHAMIYATI

F.M. Muminov

Mustaq izlanuvchi, O‘zbekiston davlat jismoniy tarbiya va sport universiteti Chirchiq shahri, O‘zbekiston

E-mail: m.fara.m@mail.ru

<https://doi.org/10.5281/zenodo.12607989>

Annotatsiya: Ushbu maqolada Kibersport turlarida Dota – 2 o‘yinida taktik tayyorgarlikni oshirishga qaratilgan rejalar tuzish bo‘yicha xorijiy manbaalar o‘rganilgan hamda kiber sport turlari bo‘yicha musobaqalarda qo‘llaniladigan maxsus klavyaturani ishlab chiqish, uning samaradorligi va foydalanish usullari haqida ma‘lumotlar keng yoritilgan.

Kalit so‘zlar: jismoniy tarbiya va sportga bo‘lgan qadriyatli yondashuv, Kiber sport o‘yinlarida taktik tayyorgarligini takomillashtirish.

ВАЖНОСТЬ ТАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ В ДОТА 2

Аннотация: В данной статье изучены зарубежные источники по планированию совершенствования тактической подготовки в Дота-2 в киберспорте, а также представлена обширная информация о разработке специальной клавиатуры, используемой на соревнованиях по киберспорту, освещена ее эффективность и способы использования.

Ключевые слова: ценностный подход к физическому воспитанию и спорту, совершенствование тактической подготовки в киберспортивных играх.

THE IMPORTANCE OF TACTICAL TRAINING IN DOTA 2

Abstract: In this article, foreign sources for planning to improve tactical training in Dota-2 in cyber sports are studied, and there is extensive information about the development of a special keyboard used in cyber sports competitions, its effectiveness and methods of use. illuminated.

Keywords: value approach to physical education and sports, improvement of tactical training in cyber sports games.

KIRISH

Dolzarbli. Mamlakatimizda kibersport turlariga bo‘lgan qiziqishni shakllantirish bo‘yicha olib borilayotgan ishlarni tizimli tashkil qilish bo‘yicha keng qamrovli ishlar amalga oshirilmoqda. “Kibersportni xavfsiz rivojlantirish va ommalashtirish bo‘yicha ekotizim yaratish, maqsadida musobaqalar va turnirlarni tizimli ravishda o‘tkazish orqali iqtidorli yoshlarni aniqlash, tanlash va saralash hamda ularni professional kibersportga yo‘naltirish bilan hamkorlikda bajariladigan loyihalarni tashkil qilish” borasida izchil chora tadbirlar amalga oshirilmoqda [4]. Xususan, sohadagi mutaxassislar malakasini oshirishga qaratilgan ilmiy-tadqiqotlarni tashkil qilish, ularni ilmiy-ijodiy fikrlashga yo‘naltirish sohada malakali mutaxassislar avlodining shakllanishiga olib kelmoqda [3]. Chunki, kibersport bugungi kunda tezda ommalashayotgan hamda turli sohalarning kirib kelishi rivojlanayotgan sohalardan biri bo‘lib qolmoqda. Ayniqsa, yurtimizda integratsiyalashuv ortib borishi, turli yuqumli kasalliklarning paydo bo‘lishi aholining kibersport bilan muntazam shug‘ullanishga bo‘lgan moyilligi va qiziqishini oshirib bormoqda. Mazkur jarayon kibersport sahasida mutaxassislarning tayyorgarligini zamonaviy mezonlar doirasida oshirishga, har bir jarayonga ilmiy yondashish oqali qaror qabul qilishga yo‘naltirmoqda [5]. Shu bilan birga, sohaga bo‘lgan talabning ortishi boshqa sohalarda innovatsion

texnologiyalarni kirib kelishini ham kuchaytirmoqda. Bunday holatlarni vujudga kelishida kibersportning vizual dunyoqarash, idrokni rivojlantirishda tez qaror qabul qilish xususiyatlarini ta'minlashdagi ahamiyatining katta ekanligini ko'rsatadi. Kompyuter o'yinlariga nisbatan munosabatni shakllantiradi. Shu bilan birga, ongli ravishda kibersport bilan doimiy shug'ullanishga, jismoniy tarbiya va sportga bo'lgan qadriyatli yondashuvning shakllanib borishiga yordam beradi. O'yinchilarning pedagogik kasbiy faoliyatda zarur bo'ladigan kasbiy bilim, ko'nikma va malakalarni shakllantirish masalalari hozirgi kunda eng dolzarb masalalardan biri hisoblanadi.

TADQIQOTNING MAQSADI

Kibersport turlarida Dota – 2 o'yinida taktik tayyorgarlikni oshirish uchun maxsus ishlab chiqilgan klavyaturadan foydalanish samaradorligini aniqlashdan iborat.

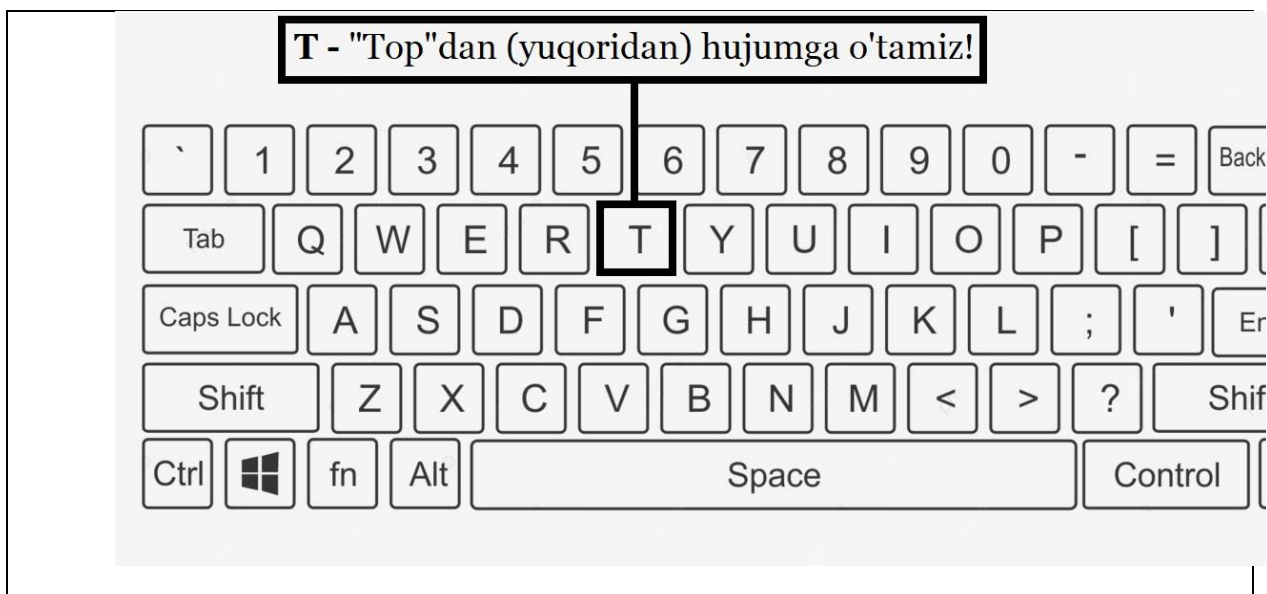
TADQIQOT VAZIFALARI

Mavzuga oid mahalliy va xorijiy adabiyotlarni o'rganish va tahlil qilish. 2. Kiber sport o'yinlarida taktik tayyorgarligini takomillashtirishga qaratilgan maxsus klavyatura ishlab chiqish. 3. Maxsus ishlab chiqilgan maxsus klavyaturani amaliyotga joriy etish va samaradorligini aniqlash.

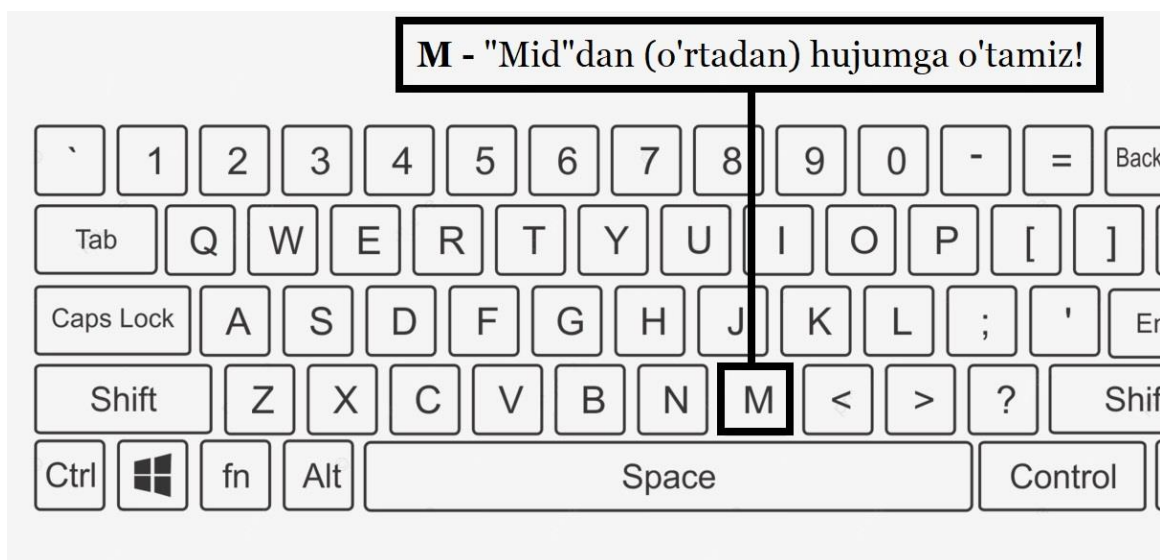
TADQIQOT NATIJALARI VA ULARNING MUHOKAMASI

O'yin juda ham dinamik va qizg'in pallada borayotganida, chaqmoq tezligida fikrlash va harakat qilish kerak bo'ladi. Misol uchun hujum qilish, himoyaga o'tish, qarshi hujum qilish va shunga o'xshash harakatlarni bajarishda, jamoa sardori yoki o'yinchilari tomonidan jamoaga qaysidir aniq harakatni bajarish kerakligi to'g'risida xabar berish juda muhim. Bu asosan ovoqli chat yoki yozma chat orqali amalga oshiriladi. Ovoqli chatda o'yinchilardan birining gapirgan gapi barcha jamoa a'zolariga eshitiladi, ammo bunday muloqotda barcha o'yinchilarning asosiy e'tibori ekranda sodir bo'layotgan hodisaga qaratilganda, ovoqli xabarni o'yinchilarning hammasi ham payqamay qolish ehtimoli katta bo'ladi. Bu esa o'z navbatida tezkor harakat qilish kerak bo'lgan vaqtda har xil tushunmovchiliklarga va kerak bo'lsa o'yinchilar orasida muajoralarga sabab bo'lishi mumkin. Yozma chatning bu masalada o'ziga yarasha qulayligi va noqulaylik taraflari bor. Qulayligi – o'yinchilardan biri yozgan ma'lumot barcha jamoa a'zolari ekraning o'rtasida ko'rinadi va buni payqamay qolish ehtimoli judayam kam bo'ladi. Noqulayligi – jamoa a'zolariga yetkazish kerak bo'ladigan malumotni klaviatura orqali yozish ma'lum bir vaqtni talab etadi, ya'ni yoziladigan ma'lumotda harflarning soni kam yoki ko'pligiga qaraladi. Yana bir noqulayligi – biron-bir hodisa yuz berib, unga qandaydir javob harakatini amalga oshirish uchun o'yinchilardan biri yozma xabar yozayotgan vaqtda, to'satdan raqib jamoa a'zolaridan biri kelib ushbu o'yinchini mag'lubiyatga uchratib ketishi ehtimoli yuqori bo'ladi. Shuning uchun bu o'yinda xabar almashish va ushbu xabarga ko'ra tezlik bilan harakatlanish juda muhim.

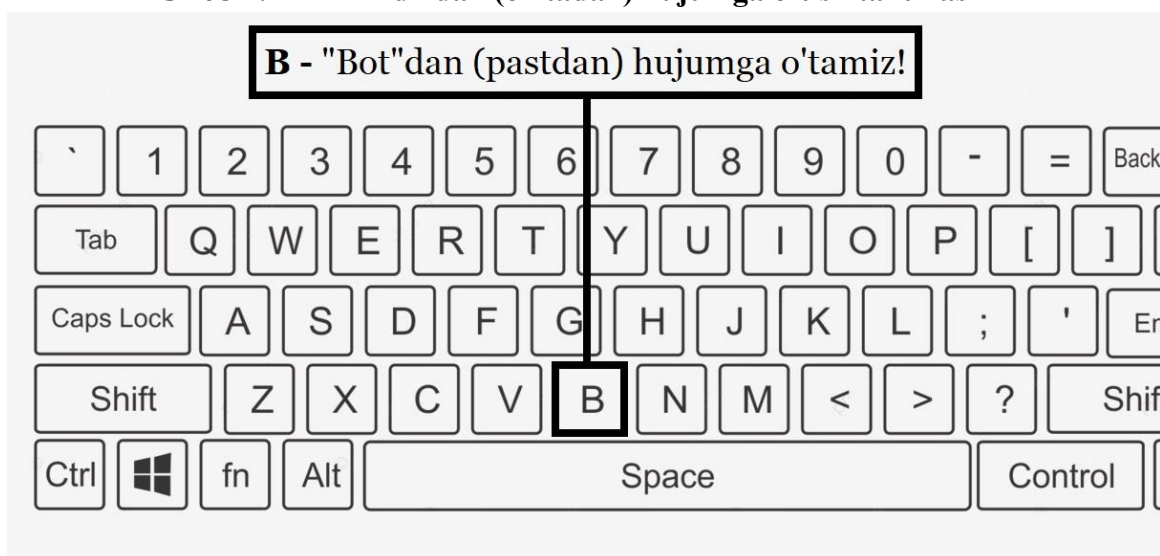
Bunda biz ishlab chiqqan dastur judayam o'rinli bo'ladi. Biz ishlab chiqqan dasturda o'yin davomida ishlatiladigan barcha kerakli jummalarni birgina klaviatura tugmasiga biriktirsa bo'ladi. Misol uchun, yozma chatga birgina harf yozib jo'natilsa, yozma chatda dastur orqali sozlangan tugma va undan keyin shu tugmaga biriktirilgan jumla chatga yoziladi. Ya'ni jamoa o'yinchilari yig'ilib, qaysidir bir tomondan hujum qilish yoki himoyaga o'tishni rejalashtirgan bo'lsa, dasturda oldindan tayyorlab yozilgan jumlaning tugmasini chatga yozsa, barcha jamoa a'zolariga shu jumla birdaniga ko'rinadi (1-rasmga qaralsin).



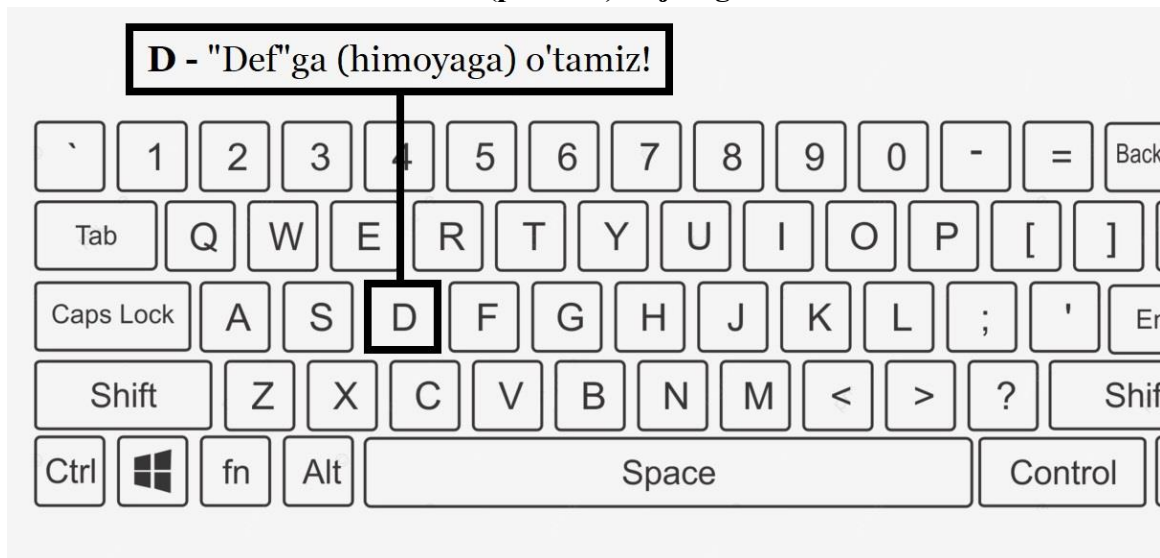
2-rasm. T – “To’p”dan (yuqoridan) hujumga o’tish taktikasi



3-rasm. M – “Mid” dan (o’rtadan) hujumga o’tish taktikasi



4-rasm. B – “Bot”dan (pastdan) hujumga o’tish taktikasi



5-rasm. D – “Def”ga (himoyaga) o’tish taktikasi

Ushbu dasturlash taktikasidan barcha o’yin jarayonida foydalanilsa, bu tugmalarga biriktirilgan jumlar jamoa a’zolariga yod bo’lib ketadi va musobaqa jarayonlarida birgina harf bilan jamoaga ma’lum bir xabarni yetkazish imkonini beradi. Bu o’z navbatida jamoa a’zolarining o’yin davomida muloqotga kam vaqt sarflab, asosiy e’tiborlarini o’yindan uzmasliklariga, ya’ni jamoa a’zolarining o’yin samaradorliklarini oshirishga juda katta yordam beradi.

Bundan tashqari qo’shimcha ma’lumot sifatida aytadigan bo’lsak, o’yinni o’zi taqdim etgan sozlamalar bo’limida klavitura tugmalarini boshqa vazifalarga ham sozlasa bo’ladi. Bunda klaviatura tugmalariga qo’yiladigan vazifalar har bir o’yinchining individual o’ynash uslubidan kelib chiqqan holda aniqlanadi. Misol tariqasida, 5-rasmida ko’rsatilgan tugmalar o’yindagi barcha qahramonlarning “skill”larini (qobiliyatlarini) ishlatishga biriktirilgan standart tugmalar hisoblanadi. Yuqorida aytganimizdek o’yinchilar ushbu tugmalarga biriktirilgan vazifalarni istalgan boshqa tugmalarga o’tkazsalar bo’ladi.



6-rasm. Asosiy va qo’shimcha sikllarda harakatlarni bajarish qobiliyatlari

Bundan tashqari har bir qahramonning ma'lum bir predmetlarni olib yurishlari uchun ryukzaklari bo'ladi. Ushbu ryukzakdai predmetlarni ishlatish uchun ham klaviatura tugmalari ajratilgan. Standart holatda predmetlarni ishlatish, klaviaturaning o'ng qismida joylashgan qo'shimcha sonli tugmalarga biriktirilgan bo'ladi. Standart biriktirilgan tugmalarda predmetlarni ishlatish judayam noqulay bo'lganligi uchun, deyarli barcha o'yinchilar predmetlarni ishlatish tugmalarini o'zgartiradilar.



3.7-rasm. Predmetlardan to'g'ri foydalanish va taqsimlash

Hozirgi vaqtda o'yin uchun mo'ljallangan sichqonchalarning deyarli barchasining yon tomonida 2ta tugmasi bo'ladi, o'yinchilar aksariyat hollarda predmetlarni ishlatish uchun sichqonchaning ushbu tugmalaridan ham foydalanishadi.

XULOSA

Qaror qabul qilish va mantiqiy muammolarni hal qilish uchun mas'ul bo'lgan korteks sohalari haqida gapiramiz. O'yinlar tanqidiy fikrlashni rivojlantiradi. Video o'yinlar o'sish mentalitetini rivojlantirish uchun ideal mashg'ulot maydonidir: inson imkoniyatlar bir zumda emas, balki bosqichma-bosqich rivojlanishini tushuna boshlaydi. O'yinchilar belgilangan vaqt oraliqida bajarilgan har bir aniq vazifa uchun mukofotlanadi. Ular asta-sekin o'rganishni va yutuqlarni oshirishni o'rganadilar. O'yinlar o'yinchilar uchun "proksimal rivojlanish zonasini" yaratadi - qiyinchilik va muvaffaqiyat va muvaffaqiyat hissi o'rtasidagi optimal muvozanat saqlash muhim hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Аникина Т.В. Политизированные никнеймы в ономастическом пространстве чатов // Политическая лингвистика / под ред. д-ра филол. наук, проф. А.П. Чудинова. Екатеринбург: ГОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2011. - С. 198–201.
2. Баева Л.В. Мир ценностей геймера: Аксиологический портрет поклонников компьютерных игр // Информационное общество. Серия: Человек в информативном обществе. 2014. Вып. 2. - С. 27-34.
3. Беляев И.А. Культура, субкультура, контркультура / И.А. Беляев, Н.А. Беляева // Духовность и государственность: сб. науч. ст.; под ред. И.А. Беляева. Оренбург: Филиал УрАГС в г. Оренбурге, 2002. Вып. 3. С. 5-18.
4. Беляева У. П. Актуальные youtube-дискурсы о видеоиграх // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10. № 2-3. - С. 177-180.
5. Беляева У. П. Видеоигра как технокультурное пространство реализации сверхчеловеческого // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10. № 2-3. - С. 181-184.

6. Беляева У. П. Видеоигры в философско-религиозном дискурсе// Современные исследования социальных проблем. 2019. Т. 11. № 2-3. - С. 39-42.
7. Хо‘jamkeldiyev, G. S., G’Aniboyev, I. D., Ziyayev, F. C., & Karimov, F. M. Kichik razryadli o’rta masofalarga yuguruvchilarning musobaqa oldi tayyorgarligi // *Central Asian Research Journal For Interdisciplinary Studies (CARJIS)*, 1(3), (2021). – P.270-274.
8. Ходжамкелдиев, Г. Спорт машғулотлари жараёнларида тикланишнинг аҳамияти // *Ижтимоий-гуманитар фанларнинг долзарб муаммолари/Актуальные проблемы социально-гуманитарных наук/Actual Problems of Humanities and Social Sciences.*, 3(7), (2023). 233-237.