### [**Тренер Virtus.pro: половина команды подписала петицию за мой уход**](https://rsport.ria.ru/20190701/1556072733.html)

**МОСКВА, 30 июня — РИА Новости**. Тренер киберспортивной команды Virtus.pro по Dota 2 Арсений "ArsZeeqq" Усов в разговоре с РИА Новости рассказал о работе с игроками, их поведении во время официальных матчей и необходимых качествах для попадания в киберспорт.

**- Ты уже почти год работаешь с Virtus.pro. Как изменился майндсет команды за это время?**

- Сложный вопрос... Все происходит естественно. Мне кажется, проблема была в том, как лидеры команды работали друг с другом. То, как Рома ("Ramzes666") работал с Лехой ("Solo"). Не знаю, как с Ваней (прошлый тренер VP - "ArtStyle") работал их треугольник. Как по мне, он работал как-то неправильно. То есть Алексей в нем был за главного. Где-то Рома, может, не хотел ему помогать. Ваня, может быть, где-то хотел, где-то не мог. А у нас все так получилось натурально: я пришел, начал драфтить, мы с Ромой придумываем идеи, с Лехой советуемся - и это все работает, как надо. Я думаю, на этом The International все будет в порядке.

**- Какая команда для вас является самым неудобным соперником?**

- Gambit Esports. Мы общаемся, делимся много идеями в неформальном общении, обсуждаем "Доту". На многие моменты у нас один и тот же взгляд по итогу складывается. Они хорошо знают нас, мы - их... Они знают нашу внутреннюю кухню - в этом и есть какая-то опасность.

**- Расскажи о том, как игроки общаются между собой во время матчей?**

- Я на матчах в кабинке не присутствую.

**- А во время онлайн-игр?**

- Я присутствую в матчах на квалификациях. Ребята очень эмоциональные, но все зависит от формы команды и от текущей "химии", атмосферы - она всегда разная бывает. Иногда они сидят спокойно, как роботы, проговаривают информацию - и все, заканчивают игру. А бывает, когда есть какая-то неуверенность: кто-то может быть немного не уверен в драфте, в своем геймплее или просто не в форме. Бывают эмоциональные всплески: кто-то может что-то выкрикнуть, но обычно все происходит после игры. Иногда чувствуется напряжение, но эмоции обычно бывают после матчей.

**- Ранее в интервью ты говорил, что в начале работы в Virtus.pro тебе было сложно воспринимать негатив, но со временем все это стало "мемом". Назови топ-3 самых смешных комментариев хейтеров, которые ты запомнил.**

- Когда у меня был день рождения, по этому поводу появился пост, и мне понравились комментарии, люди даже в мой день рождения пишут... Я точно не помню, как там было написано, но было что-то типо: "А подарком ему в этот день будет его кик!". Вот это было супер! Ну и по классике: "верните "ArtStyle" и петиция за то, чтобы меня кикнули из команды.

**- Сколько человек её подписали?**

- А я не знаю, мне просто рассказали, что она существует. Я хотел бы её найти, но не знаю, где она есть.

**- Насчет петиции можно не волноваться - она никакой юридической силы не имеет**

- Я думаю, половина моей команды ее подписала (улыбается).

**- Отвечая на вопрос о попадании в киберспорт, ты недавно советовал молодым игрокам любить свое дело и посвящать ему максимальное количество времени. При этом ты подчеркивал, что успех, как правило, приходит сам по себе. А все-таки в чем секрет успеха, по твоему мнению?**

- Нужно банально иметь талант к видеоиграм, это первое. Нужно действительно понимать, как играть. Второе - нужна коммуникабельность, без этого никак. Приятные люди, которые умеют общаться друг с другом, быстрее попадают в топовые команды. Вот тот же "GH" - человек просто добрейшей души.
Если человек любит игру, но у него не получается преодолеть барьер, условно, в три тысячи mmr, то, скорее всего, у него нет таланта. Может быть, каких-то умственных ресурсов не хватает. Серьезно - игра-то сложная. Это общепринятый факт: "Дота" - самая сложная из киберспортивных дисциплин. Научиться в нее играть не так просто.
Когда ты в состоянии потока в любой игре, ты не задумываешься ни о чем, ты просто сидишь, играешь, и рост идет незаметно сам по себе, и у тебя все получается. Ты не войдешь в состояние потока, если у тебя не будет получаться. Те, кто сидит на низком рейтинге, не в состоянии потока, и вряд ли они получают удовольствие от игры.