**Игрок Virtus.pro Алексей Solo Березин: в Dota 2 очень легко проявить себя**  
  
*Алексей "Solo" Березин — легендарный игрок в Dota 2 не только в СНГ-сообществе, но и на мировой киберспортивной сцене. За свою профессиональную карьеру он пережил немало взлетов и падений: от дисквалификации за ставку на проигрыш своей команды до попадания в топ-6 на главном турнире по Dota 2 The International. За свою карьеру суппорт Virtus.pro Березин заработал уже более 1,5 миллиона долларов призовых.*

*В разгар домашнего турнира Epicenter Major, который проходит в Москве, Березин в разговоре с РИА Новости рассказал о текущей роли тренера Virtus.pro Арсения "ArsZeeqq" Усова, дал совет молодым игрокам, которые стремятся попасть в соревновательный мир Dota 2, и прокомментировал скандал вокруг игрока европейской команды OG Себастьяна "Ceb" Дебса.*  
  
**— Прошло уже немало времени с приходом ArsZeeqq в команду. Что именно он изменил в игре Virtus.pro?**  
  
— Любой человек, который приходит в коллектив, меняет его так или иначе, тем более тренер. Все-таки ArsZeeqq действительно сильно влияет на драфты. В данный момент он, впрочем, делает это меньше, чем когда только пришел в команду, потому что немного перестроилась модель нашего взаимодействия. Теперь Роман "Ramzes666" Кушнарев больше отвечает за драфты, а ArsZeeqq его консультирует.  
  
Арсений привнес свое видение и понимание игры. Хорошо это или плохо, мы узнаем в конце сезона, после The International, пока я не могу дать оценку.  
  
**— Решение поставить на драфт кор-игрока — очень интересное. Как команда пришла к этому?**  
  
— Я думаю, что драфт как раз может вести абсолютно любой человек, будь он кор, саппорт или мидер. Какая разница? Это все же в каком-то роде небольшая шахматная партия. Корам, скорее, сложнее координировать, потому что они все время сосредоточены на фарме, на крипах, у них нет свободного времени в игре. Оно есть у саппортов, чтобы обдумать происходящее на карте и принять какое-то решение. А драфт может вести абсолютно любой человек. У Ramzes666 это хорошо получается, не вижу ничего, что могло бы мешать вести кору драфт.  
  
**— В недавнем своем интервью ты отметил, что "люди научились брать ответственность". Что ты конкретно имел в виду?**  
  
— Я играл во многих коллективах с огромным количеством СНГ-игроков, и, на мой взгляд, это распространенная проблема: каждый думает только о своих задачах в игре, только о своих планах на развитие событий, не думает за всю команду, не может повести за собой остальных в стратегическом плане.   
  
Я имел в виду, что в какой-то момент кто-то из игроков должен взять на себя ответственность и сказать: "Так, парни, мы защищаем эту вышку, я чувствую, что так надо сделать". Ты говоришь надо, значит все летят и защищают вышку. Что из этого получается, ты уже узнаешь в будущем.  
  
Раньше, в моем представлении, в нашей команде это делал только я. В меньшей степени это делал Ramzes666. Это если мы говорим совсем о 2017 годе, самом начале. С течением времени каждый из нас в команде может взять на себя ответственность и в какой-то определенный момент сказать: "Так, парни, я чувствую, что надо сейчас подраться, или давайте пофармим, или пойдем за Рошаном". То есть взять и повести команду что-то делать.  
  
**— У твоих партнеров по команде появилось больше инициативы?**  
  
— Ну, инициатива — это немного неподходящее слово, мне кажется, потому что, когда ты играешь на мейджоре или в гранд-финале, каждое такое решение, каждая инициатива, это все-таки очень сильный геймчендж момент. Ты можешь выиграть игру из-за этого, а можешь проиграть. Я имел в виду, что люди как раз боялись того, что их решение, идея, инициатива приведет к чему-то плохому. Сейчас никто не боится брать на себя ответственность и ведет команду за собой.

### **Скандал вокруг Ceb и русскоязычных игроков в Dota 2**

*В конце мая в Dota-сообществе разгорелся скандал после того, как стало известно, что действующий чемпион мира в составе OG Себастьян "Ceb" Дебс во время игры оскорбил русских игроков. В частности, француз назвал их "собаками из третьего мира", "шизофреничными животными" и заявил, что русские игроки в Dota 2 ради победы в Dota 2 продадут собственную мать.*  
  
*После того как инцидент, произошедший в ходе обычной онлайн-игры, стал достоянием общественности, Ceb принес извинения русскоязычному сообществу и объявил о готовности понести любое наказание. На защиту соотечественников встал именно Solo, пригрозивший бойкотировать Epicenter, если разработчик игры, компания Valve, никак не отреагирует на произошедшее.*  
  
**— В интервью CrystalMay ты сказал, что переписка с Valve была длительной и плодотворной. Но не уточнил конкретно, сколько она продлилась, на каком этапе решения проблемы вы находитесь. С разработкой свода правил понятно. А например, какие-то конкретные меры от Valve к Ceb будут приняты?**  
  
— У меня, в принципе, не было такой позиции, ни в одном из моих заявлений; я не требовал наказания в каком-то виде, я требовал последовательности от Valve в своих действиях, потому что в случае с Kuku Valve вмешались в вопрос, а в случае с MinD\_ContRoL и Ceb — нет.  
  
Я не знаю, меня не ставили в известность, применят ли Valve какие-то санкции или нет. Что касается вопроса о своде правил, и вообще о каких-то более последовательных действиях от Valve, — да, действительно, мы поговорили и они объяснили мне свою позицию, я ее понял.  
  
**— Расскажи конкретнее, в чем заключается позиция Valve.**  
  
— Конкретнее не могу, потому что это приватная переписка с представителем компании. Мне кажется, будет не очень красиво с моей стороны. Но в целом посыл все тот же, я его уже много раз озвучивал: насчет свода правил и принятия санкций они хотят сотрудничать с командами, организациями и юридическими лицами, а не игроками.

### **Как стать проигроком**

**— Многие молодые игроки сейчас просто мечтают о карьере в киберспорте. Как проявить себя в Dota 2 и найти команду?**  
  
— Мне кажется, в Dota 2 очень легко проявить себя. Для этого нужно много играть в матчмейкинг, иметь хороший рейтинг, каким-то образом пытаться попадать в миксы, искать единомышленников, каких-то друзей, собираться, играть.  
Благо сейчас очень много всяких онлайн-турниров, где можно заявить о себе, обыграть какую-то европейскую команду. Это не так сложно. Нужно иметь высокий mmr и все время быть на виду.  
  
**— Влияет ли chat wheel на игровой процесс, и если да, то как?**  
  
— Да, это прикольно, я открыл для себя немного больше смысла в матчмейкинге: можно играть на своих героях и прокачивать уровень. Знаешь, есть бронзовый, серебряный, золотой, и за каждый уровень открываются новые фразы героя, то есть это такая небольшая мотивация, потому что многие фразы очень забавные. Герои подшучивают друг над другом, провоцируют — это забавно.  
  
Если ты не хочешь пользоваться микрофоном, chat wheel отличная замена тексту. Тебе не надо открывать чат, чтобы написать что-то, можно в chat wheel вставить какие-то ключевые реплики — "пулю крипов, пушу", — быстро обмениваться информацией во время игры. Chat wheel с игровыми командами я использую в матчмейкинге, а вот когда мы играем профессиональные матчи с командой, применяю chat wheel героя. У меня очень много фраз!