

2016

ВНОР SCHOOL “LONG ROAD”

БАЗОВЫЙ КУРС БАННИ-ХОППИНГА

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ КУРСОВ:  
PANDORA!

Введение

# МОТИВАЦИЯ

- Вы наверняка задавались вопросами: “Как можно так играть?” “Он что читер?” “У него autostrafe?” “Он играет с биндами?”
  - И вот правдивый ответ всему этому:  
Нет никаких читов, биндов и т.д., он просто хотел добиться успеха. Так что же все-таки его направило на этот путь?
  - Желание, стремление, упорство, труд.
- Не все так сразу, все будет, но со временем. Нужно набраться терпения, и иметь самое главное – желание, тогда вы тоже сможете так научиться.
- Bunny Hop это как искусство, его нужно чувствовать.
- Те, кто задался целью выучить весь bunny hop от и до, добивались желаемого результата, становились известными хопперами, такие как Aimer, Forest и др.

# ИСТОРИЯ

- Распрыг, как таковой, появился еще со времен Quake. Именно там он начал делать свои первые шаги. Затем распрыг плавно перешел в Half-Life и, соответственно, дальше в Counter-Strike.

# ОСНОВНОЕ

- Полное название этой техники Bunny Hop (Кроличьи прыжки) в народе её попросту называют распрыжкой.
- В основе bhop лежит техника strafe's.
- Освоить bhop в совершенстве невозможно, так как это на 25% рандомные действия, и только 75% зависит от наших действий, в зависимости от ситуации.

2016

ВНОР SCHOOL “LONG ROAD”

БАЗОВЫЙ КУРС БАНИ-ХОППИНГА

Теория

# I. АББРЕВИАТУРЫ / СЛОВАРЬ

- **BunnyHop / Bhop**: Вид прыжков; последовательные прыжки не останавливаясь.
- **MultiStrafe / MS**: Позволяет набирать скорость быстрыми Airstrafes.
- **CheckPoint / CP**: Процесс изучения карты.
- **ResetJump / RJ**: Позволяет запрыгнуть на блок который выше 64 юнитов.
- **LongJump / LJ**: Любой прыжок, который больше, чем 220 юнитов (соответственно, не может быть выполнен простым нажатием W + прыжок). Хотя многие из людей к lj приписывают прыжки больше 240 юнитов.
- **TeleJump / TJ**: Техника вылета из телепорта без потери скорости.
- **Speed on Sixth Jump / SSJ**: Проверяет скорость на шестой прыжок.
- **StuckJumping / SJ**: Используется для получения скорости деформируя физику объекта.

- **Collision Boosting / CB:** Усиление скорости и высоты от наклонного объекта.
- **Weird Jump / WJ:** Прыжок на большую дистанцию с помощью прыжка от нижней поверхности.
- **Ladder BunnyJump / LdBj:** Ускоренный прыжок с лестницы.
- **Crouch Jump Combo / CJC:** Комбинация прыжков с нажатием duck.

# II. БАЗОВЫЕ ЗНАНИЯ / ТЕХНИКИ ДВИЖЕНИЯ FASTRUN

- Стандартная скорость бега составляет 250 юнитов в секунду.
- Fastrun – техника бега, позволяющая бежать быстрее чем 250 юнитов.
- Нажмите и держи нажатой клавишу “W” для начала движения, поверните прицел примерно на 45 градусов в бок и нажимайте “A” или “D” (в зависимости от направления). Если вы все правильно делаете, вы сможете разгонять скорость до 270 юнитов в секунду (Выполняется с ножом либо с оружием USP/GLOCK).



# WALLRUN

- Wallrun – техника бега вдоль стены, позволяющая набрать скорость до 277 юнитов в секунду в среднем.
- В этот раз вы должны бежать вдоль стены, смотря в нее и повернутым прицелом на 45 градусов, но не нажимая A или D. Если вы все правильно делаете, то вы сможете разогнать скорость до 277 юнитов в секунду и больше.

# MULTISTRAFE / MS

- MultiStrafe – быстрые движения Airstrafes для ускорения. Используется на коротких дистанциях. На больших дистанциях не используется, потому что при быстрых движениях теряется синхронизация (sync).

# SINGLE STRAFE

- Single Strafe – делается prestrafe (читайте в след. параграфах), после чего делается просто прыжок, на конце дистанции необходимо нажать duck.

# DOUBLE STRAFE

- Double Strafe – делается prestrafe (читайте в след. параграфах), после чего делается прыжок и 2 aistrafes, на конце дистанции необходимо нажать duck.

# TRIPLE STRAFE

- Triple Strafe – делается prestrafe (читайте в след. параграфах), после чего делается прыжок и 3 aistrafes, на конце дистанции необходимо нажать duck.

# AIRSTRAFES (СТРЕЙФЫ В ВОЗДУХЕ)

- Чтобы выполнить Airstrafe правильно, вы должны прыгнуть и двигать мышку в ту же самую сторону, в которую вы и стрейфуетесь (если мышку вправо – “D”, если влево - то “A”, делайте внимательно - если у вас не получится комбинировать эти движения, не будет как таковой синхронности (sync), то желаемого результата вы не получите).

# PRESTRAFE ДЛЯ LONGJUMP'А

- Prestrafe - это техника / движение которая даёт ускорение до прыжка (Fastrun) и позволяет прыгнуть далеко. Вы можете прыгнуть на дистанцию 239 юнитов без использования стрейфов (Airstrafe), если же сам prestrafe выполнен с максимальной точностью. Изучение Prestrafe намного важнее чем изучение LongJump в целом для новичка, потому что с хорошим Prestrafe вы сможете пройти все лёгкие карты и даже прыгнуть от 230 до 235 юнитов.

- Вам надо начать бежать прямо, нажимая на клавишу "W" (строго для начинающих, ну а если вы станете более продвинутым LongJumper'ом, то вы должны будете уяснить физику CS, и для опыта можете пробовать разные варианты выполнения) диагонально к краю блока. После половины дистанции вы должны нажать "D" или "A" (в зависимости от направления), чтобы начать бежать гладко под углом. Продолжайте держать обе кнопки и бегите дальше под углом до тех пор, пока добежите до края блока, и одновременно отпустите "W" и прыгайте, продолжая держать "D" или "A", который будет служить первым (пока первым) airstrafe'ом.



- Важно: Пока выполняете все действия, важно, чтобы местонахождение прицела изменялось в точности по оси с выполнением Prestrafe, короче говоря, надо перемещать мышь вместе с изменением точки вашего зрения очень гладко. Это даст вам некое добавочное ускорение и послужит очень важным элементом для хорошего выполнения Prestrafe. Если вы сделаете это слишком быстро или слишком медленно - вы не получите ускорение, а наоборот - это может даже замедлить вас. Итак, только что вы узнали об одной из самых распространённых ошибок, которые делают новички, нажать правильные кнопки достаточно легко, по сравнению с точно-нацеленной мышью.

# PRESTRAFE ДЛЯ ОБЫЧНЫХ ПРЫЖКОВ

- Большинство прыжков на лёгких или средних картах (этакое карты вы можете видеть на специально-созданных серверах для начинающих) намного проще в исполнении, чем выглядят. Хороший Prestrafe - ключ к успеху. Попробуйте найти самый оптимальный путь для разбега до того как прыгните. В большинстве случаев, вам придётся пробежать по блоку диагонально и сделать Prestrafe на том маленьком кусочке места, который вам предоставлен.

# SLIDE / SURF

- Slide - выполняется на наклонной "скользящей" поверхности с настройкой "sv\_airaccelerate 10" (легальная настройка для kz)  
Surf - выполняется на наклонной "скользящей" поверхности с настройкой "sv\_airaccelerate 100" (нелегальная настройка для kz). Surf гораздо проще делать, нежели Slide.

*Заметка: Есть специально-созданные карты для slide и для surf.*

- Выполнение:
- 1. Зажимаем кнопку "W" и смотрим вверх когда поднимаемся.
- 2. Прижимаемся боком к поверхности и жмём соответственную кнопку, держим прицел ровно, чтобы скользить прямо, чуть ниже опустим - вниз поедет, чуть выше - вверх (возможность скатиться назад при слишком большом углом и маленькой скорости, так что практикуйтесь)

*Заметка: Slide требует больше fps для стабильного и чёткого управления, если fps маленькое, то вы будете чаще падать и ошибаться (нестабильное управление), или же просто скатываться вниз даже если делаете всё верно.*

# CHECKPOINT / CP

- CheckPoint – изучение карты, путём сохранения мест на карте.
- CheckPoint может быть полезным инструментом в попытке сделать тяжелый прыжок на карте, чтобы в дальнейшем проходя карту - выполнить его без проблем, также с CheckPoint's вам не придётся падать и проходить карту заново, но тем самым вы замедляете ваш процесс обучения. В попытке сделать один и тот же прыжок много раз, вы будете получать своего рода опыт от этого, который поможет вам в дальнейшем в улучшении ваших навыков движения на карте и справиться с предстоящими неизвестными трудностями (способности найти правильный путь, и выполнить без каких-либо трудностей).
- Также используется чтобы отточить какую-либо необходимую Whip-комбинацию.
- С помощью CheckPoint's составляют маршрут прохождения карты, так называемый Route.

# III. ТЕХНИКИ ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ

- Bopping - один из важнейших элементов в Kreedz / kz, каждый успешный джампер в состоянии исполнить качественный и быстрый Bhop. Вам понадобится хороший Bhop skill для прохождения Bhop и Climb карт быстрее чем просто пропрыгав их.
- Bopping - это больше, чем просто непрерывные прыжки. Вам нужно исполнять airstrafes, пока вы делаете bhop, для набора скорости, иначе вы просто-напросто её потеряете.

# RESETJUMP / RJ

- ResetJump - это техника, которая требует практики в изучении, позволяет забраться на платформу высотой выше 64 юнитов.
- Правильное выполнение: Сделать прыжок и приземлиться с duck и резко отпустить duck.
- Также используется во время Whip'a на блоках которые ниже следующего на 32 юнита. Необходимо чтобы блоки находились рядом друг с другом, и иметь необходимую скорость чтобы долететь до блока который выше. Выполняется по той же схеме.

# LONGJUMP / LJ

- LongJump - это комбинация двух техник, которые мы уже выучили в начале статьи (Prestrafe и Airstrafe). Вы должны начать с хорошего и качественного Prestrafe и добавить немного Airstrafes (если вы делаете множество Airstrafes - это будет называться Multistrafes).
- С хорошим Prestrafe и 2-3 Multistrafes, вы должны свободно прыгать 240 и больше. Если вы хотите улучшить скилл вам надо тренировать обе техники. Prestrafe, и что ещё более важно, - Multistrafes, точно также, как и синхронизация (чем лучше синхронность, тем эффективнее ваши strafes будут).

*Заметка: Лучший способ практиковать ваши strafes, это запускать большие карты с большими комнатами (de\_nuke, de\_cbble) и выставлять значение gravity к 0 (sv\_gravity "0"). Если с gravity 0 просто прыгнуть - то вы "застрянете" на вершине карты, поэтому поскольку вы не сможете бежать, находясь в воздухе, для движения надо будет делать strafes. В таком случае вы почувствуете ускорение и толк от ваших strafes мгновенно прояснится и вы увидите разницу.*



# TELEJUMP / TJ

- TeleJump – используется для сохранения скорости между уровнями, которые используют телепорты.
- Теледжампы бывают разные, в зависимости от того как расположен телепорт.
- Возьмем в пример карту bhop\_eazy, на ней делается самый оптимальный вариант теледжампа – разворот 180 градусов.

- Теледжамп 180 градусов:  
Влёт происходит строго прямо в телепорт, нажимаем кнопку “D” или “A” и мышью выводим себя в противоположную сторону от той клавиши, которую нажали. Если нажали клавишу “D” выводим себя не в право, а в лево, если “A” то наоборот.
- Теледжамп боковой:  
Влёт происходит в бок телепорта с любой стороны, вылетаем нажимая клавишу “W” и выводя мышью себя влево или в право (зависит от телепорта и от стороны с которой влетели)

# SPEED ON SIXTH JUMP / SSJ

- Поверяет вашу скорость каждого прыжка. Вы можете настроить его для обновления в чате после каждого прыжка, каждые 6 прыжков, начинающиеся на 6-й прыжок (почему он называется SSJ, скорость на шестой прыжок, и это используется для измерения того, насколько хорошо люди делают Strafes) и т.д.
- Активируется командой !ssj

# STUCKJUMPING / SJ

- StuckJumping – используется чтобы получить высокие прыжки или ускорение деформируя физику объекта.
- Необходимо найти физический объект на карте, и попробовать просто пройти вдоль него выполняя Wallrun, даже без прыжка, вы увидите как это действует.

# COLLISION BOOSTING / CB

- Столкновение сделанное с помощью скорости и наклона объектов / местности, чтобы продвинуть себя в высоту или увеличить скорость.
- Имея небольшую скорость, вы можете прыгнуть на наклонный объект или поверхность и получить столкновение форсирования, которое часто приводит к большому скачку. Высота и расстояние, которое вы получите от него зависит от наклона объекта.

# WEIRD JUMP / WJ

- Weird Jump – Редко когда приходилось использовать это, но если перед вами есть любая поверхность которая ниже той, на которой вы стоите, то этот прыжок возможен и даже необходим, если нужно прыгнуть расстояние 270 юнитов и больше.
- Делается prestrafe, затем не нажимая jump, сходим с блока и приземляемся на край поверхности которая ниже, и делаем прыжок совмещая Airstrafes.

# LADDER BUNNYJUMP / LDBJ

- Ladder BunnyJump – используется чтобы сохранить максимально-возможную скорость после лестницы, путем схода с лестницы в бок.

# CROUCH JUMP COMBO / CJC

- Crouch Jump Combo – одна из сложных техник Банни-Хоппинга, заключается в том, что вы совершаете прыжок с нажатием duck на поверхность высотой 64 юнита несколько раз подряд.
- Уточним, что duck нажимается именно в прыжке, а не до него.
- Невозможно прыгнуть 64 юнита сразу же после того как вы совершили прыжок на блок высотой 64 юнита, вы сможете совершить прыжок на блок который 32 юнита и от него снова прыгнуть на блок который 64 юнита.
- Техника требует больше тренировок и практики.