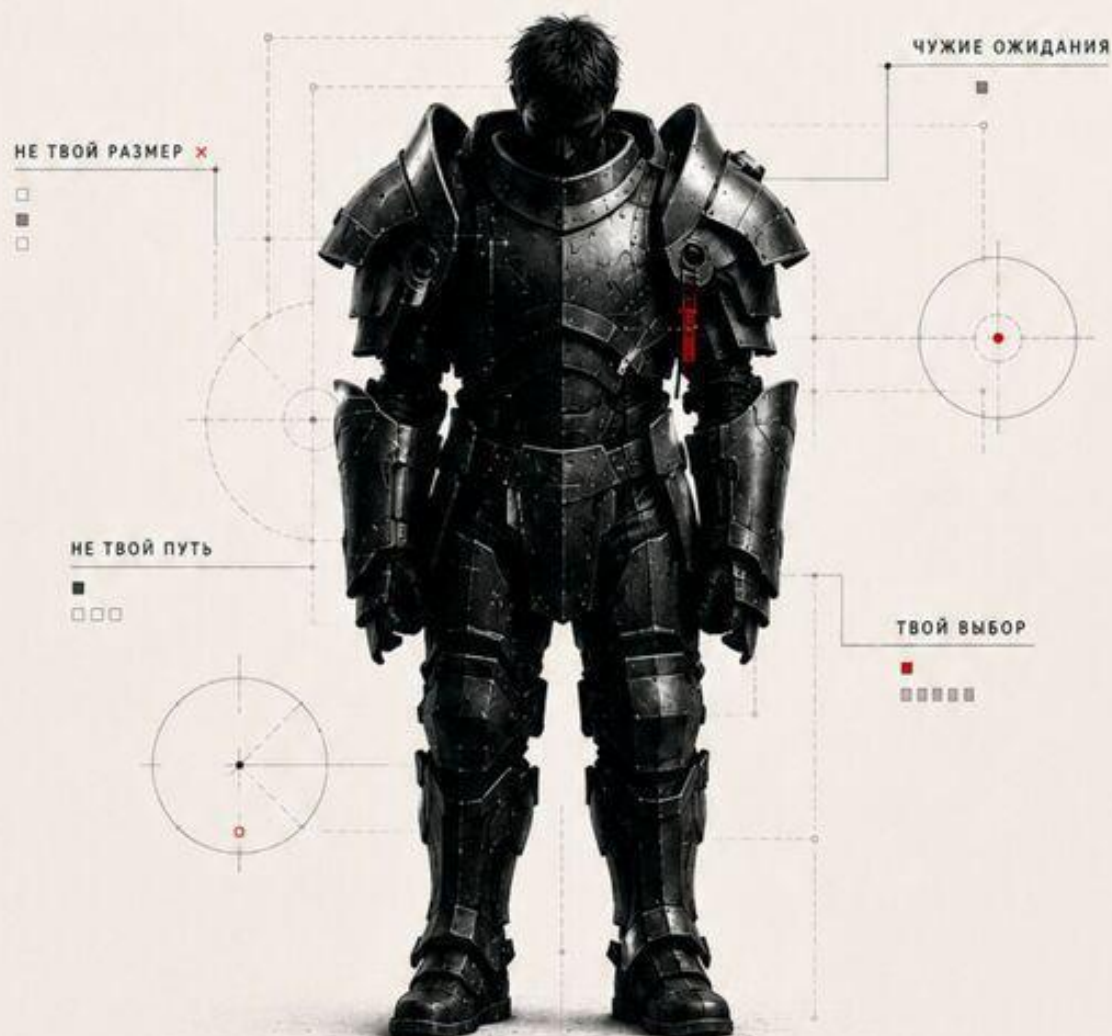


12+

ДМИТРИЙ РОМАНЦЕВ

# ЧУЖОЙ БИЛД

КАК ИГРАТЬ ПЕРСОНАЖЕМ,  
КОТОРЫЙ ТЕБЕ ДОСТАЛСЯ



Дмитрий Романцев

**Чужой билд. Как  
играть персонажем,  
который тебе достался**

«Издательские решения»

## **Романцев Д. А.**

Чужой билд. Как играть персонажем, который тебе достался /  
Д. А. Романцев — «Издательские решения»,

Почему чужая стратегия может работать — и всё равно не подходить тебе? «Чужой билд» — книга о сильных сторонах, цене прокачки, чужих ожиданиях, неподходящих ролях и привычках, которые со временем начинают казаться характером. Без тестов и готовых рецептов — только попытка понять, каким персонажем ты играешь и какой следующий ход действительно хочешь сделать сам.

© Романцев Д. А.

© Издательские решения

# Содержание

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Дисклеймер                             | 6  |
| Словарь                                | 7  |
| Игровые термины                        | 7  |
| Понятия книги                          | 8  |
| ЧАСТЬ I. ПЕРСОНАЖ                      | 9  |
| Глава 1. Экран выбора персонажа        | 9  |
| Глава 2. Неравный старт                | 12 |
| Глава 3. Цена прокачки                 | 14 |
| Глава 4. Недостаток относительно чего? | 16 |
| ЧАСТЬ II. БИЛД                         | 19 |
| Глава 5. Чужой билд                    | 19 |
| Лучшая сборка. Имба. 93% Win rate      | 19 |
| Конец ознакомительного фрагмента.      | 21 |

# **Чужой билд Как играть персонажем, который тебе достался**

**Дмитрий Александрович Романцев**

© Дмитрий Александрович Романцев, 2026

ISBN 978-5-0071-2110-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## Дисклеймер

© Дмитрий Романцев, 2026

Книга выросла из личного опыта автора. Некоторые обстоятельства, детали и собиравшиеся примеры изменены или объединены, чтобы не раскрывать частную информацию.

Это не психологическая диагностика и не руководство по лечению. Автор описывает наблюдения и личные выводы; в вопросах психического или физического здоровья лучше обращаться к профильным специалистам.

Игровые термины и аналогии в этой книге используются как метафора для наблюдения за собой, а не как психологическая типология, диагностика или универсальная методика.

## Словарь

### Игровые термины

**Билд** — сборка игрового персонажа: сочетание навыков, предметов, роли и способа игры.

**Фарм** — повторяющиеся действия ради накопления опыта, денег или других ресурсов.

**Лейтгейм** — поздняя стадия игры, когда особенно заметно всё, что персонаж успел накопить и развить.

**Тима раков** — игровой жаргон для «плохой команды»; в книге — ироничная формула привычки объяснять поражение только окружающими.

**GG** — good game, «хорошая игра»; традиционная реплика после завершения матча.

**Press X to win** — ироничная формула про способность, которая решает слишком многое одним простым действием: нажал кнопку — получил результат.

**Контрпик** — противник или условие, которое особенно эффективно выключает сильные стороны конкретного героя.

**Имба** — игровой жаргон для чего-то чрезмерно сильного: героя, предмета, стратегии или сборки.

**Win rate (винрейт)** — доля побед; игровой показатель того, как часто герой, сборка или стратегия приводит к победе.

**Мана** — условный запас ресурса, который персонаж тратит на способности.

## Понятия книги

**Персонаж** — относительно устойчивые характеристики человека: то, что уже есть или меняется дорого.

**Стартовая позиция** — семья, среда, образование, деньги, культура, страна и время, в которых человек начинает.

**Билд в книге** — то, что человек наращивает поверх исходных условий: навыки, привычки, роли, инструменты и способы решать задачи.

**Цена прокачки** — сколько усилий и времени стоит именно этому человеку развить конкретный навык.

**Ресурс** — то, чем приходится платить за регулярное использование способности: временем, вниманием, энергией, терпением, здоровьем и не только.

**Линия** — конкретная роль или функция внутри области; не вся профессия целиком.

**Игрок** — условное название способности замечать собственную механику, собирать данные о себе и иногда выбирать иначе, чем предлагает привычный сценарий.

## ЧАСТЬ I. ПЕРСОНАЖ

### Глава 1. Экран выбора персонажа

В детстве я любил компьютерные игры.

Не в том красивом смысле, который взрослые потом придают своему детству:

— Игры развивали стратегическое мышление.

Нет.

Я просто любил играть.

Если бы в тот момент мне сказали, что через тридцать лет я буду искать в этих играх устройство человеческой жизни, я бы попросил не заслонять монитор.

Одной из таких игр была Might and Magic VIII.

В начале ты собираешь персонажей и довольно быстро понимаешь вещь, которая в компьютерной игре кажется очевидной: они разные не только внешне.

У них разные возможности. Разные ограничения. Одни навыки одному персонажу подходят прекрасно, другому дают намного меньше.

Когда тебе лет пятнадцать, никаких философских выводов из этого не делаешь.

Есть персонаж. Есть характеристики. Есть задача. Собираешь.

Если получилось плохо — начинаешь заново или продолжаешь страдать из принципа.

Последнее, как выяснилось, неплохо готовит к взрослой жизни.

Позже появилась Dota.

Когда я в неё играл, героев привычно делили по основной характеристике: сила, ловкость, интеллект.

Мне нравилась сама логика.

Вот здоровая туша, которая умеет входить туда, откуда нормальный человек старается выйти.

Вот ловкач: самого будто нет, но здоровье почему-то закончилось у тебя.

Вот персонаж, который физически выглядит так, словно его можно победить недовольным взглядом, зато у него есть способности, мана и крайне неприятные планы на твой вечер.

Но самое интересное было даже не в характеристиках.

Герои побеждали по-разному.

Один врывался первым.

Другому было противопоказано появляться первым вообще где бы то ни было.

Один жил за счёт собственной силы.

Другой — за счёт ошибки противника.

Третий становился опасен только рядом с командой.

Четвёртого команда минут сорок кормила ресурсами, чтобы потом он наконец объяснил всем, зачем его терпели.

Были и персонажи из категории:

нажал кнопку — у остальных начались организационные вопросы.

И никто не требовал от них быть одинаковыми.

Никому не приходило в голову сказать:

— Этот герой недостаточно хорош. Ему бы стать чуть больше похожим на того.

Потому что это было бы глупо.

А потом я выключал компьютер и возвращался в мир, где примерно этим мы и занимаемся.

Ребёнок появляется без экрана выбора.

Никакого меню:

Темперамент: такой-то.

Общительность: семь из двадцати.

Упрямство: к сожалению, двадцать два.

Способность сидеть на совещании и делать заинтересованное лицо: критически низкая.

Было бы удобно. Особенно последнее. Вместо этого ты просто растёшь.

Сначала взрослые рассказывают тебе, каким надо быть. Потом сверстники, школа, институт, работа.

Потом интернет окончательно решает вопрос и сообщает, что успешный человек встаёт в пять утра, медитирует, ведёт дневник благодарности, имеет семь источников дохода и почему-то успевает завтракать авокадо.

Ты смотришь на часы.

8:47.

Среда.

И уже проиграл.

Спустя много лет я заметил странную вещь: роли менялись, а некоторые занятия — объяснять, собирать системы, делать музыку, работать руками — упорно возвращались. Сначала я назвал это «возвращением к себе». Потом появился менее удобный вопрос: а откуда я вообще мог знать, к кому возвращаться?

Мы довольно быстро узнаём своё имя. Потом возраст. Профессию.

Можно заполнить большую анкету о себе и всё равно не ответить на довольно простой вопрос:

каким персонажем я играю?

Не в мистическом смысле.

Я не предлагаю искать внутри себя древнего мага двенадцатого уровня.

Речь о вещах прозаических.

Что мне даётся легче?

Что труднее?

После чего я восстанавливаюсь быстро?

После чего два дня смотрю в стену и называю это анализом ситуации?

В каких обстоятельствах я становлюсь лучше?

А в каких будто теряю половину характеристик ещё до начала?

Обычно мы узнаём это случайно: проживая ситуации, ошибаясь, пробуя. Иногда десятилетиями.

И здесь жизнь довольно сильно отличается от игры.

Персонажа сначала дают. Инструкцию к нему — нет. Есть ещё одна проблема.

В игре мы спокойно принимаем ограничения героя.

Если маг плохо дерётся топором, никто не отправляет его на тренинг:

«Топор внутри тебя. Раскрой свой потенциал за три недели».

Мы просто думаем:

Зачем?

В человеческой жизни вопрос «зачем?» почему-то задают гораздо реже.

Если ты плохо выступаешь публично:

— Развивай публичные выступления.

Не умеешь продавать:

— Учись продавать.

Не любишь руководить:

— Тебе надо развивать лидерские качества.

В результате к сорока годам можно получить невероятно разностороннего человека, который умеет понемногу всё, что ненавидит.

И искренне не понимает, почему счастливее не стало.

Разумеется, слабости иногда необходимо развивать.

Жизнь не обязана идеально подстроиться под нашу специализацию.

Даже магу иногда приходится донести пакет из магазина.

Но есть разница между тем, чтобы закрыть слабое место, и тем, чтобы построить вокруг него всю жизнь.

Мне кажется, эту разницу мы замечаем гораздо реже, чем стоило бы.

Так у меня появился первый вопрос этой книги.

Не: «Каким человеком мне стать?»

А: «Каким человеком мне уже досталось быть?»

Ответа пока нет.

Это хорошо.

Если бы он помещался в первой главе, книга получилась бы подозрительно короткой.

## Глава 2. Неравный старт

Есть одна очень приятная мысль:

у каждого свои уникальные преимущества.

Мне она нравится.

Жаль только, что из неё иногда делают совершенно другую:

значит, все получили примерно равные стартовые наборы.

А вот это уже вряд ли.

Персонажи не равны.

Даже в хорошо сбалансированной компьютерной игре разработчики регулярно выпускают обновления, потому что обнаруживается герой, который почему-то получился чуть лучше остальных, включая, вероятно, отдел тестирования.

А у жизни отдела баланса вообще нет.

Один человек рождается здоровым, другой — нет. Один быстро схватывает числа, другой чувствует людей, третий великолепно двигается. Стартовые наборы действительно различаются.

Есть ещё семья. Она вообще выдаётся случайным образом. Странная механика.

Персонажа не спросили, а стартовый сервер уже выбран.

В моей семье одновременно были разные модели: один дед учил чувствовать момент, другой — делать и терпеть; мама — не сдаваться, отец — постоянно улучшать результат. Для осады крепости стартовый комплект почти идеальный. Для вопроса «а зачем я вообще это делаю?» — уже с нюансами.

Здесь легко попасть в противоположную крайность.

Раз старт разный, значит всё решено заранее.

Нет.

Так тоже не работает.

Стартовые характеристики влияют на игру.

Но не являются её результатом.

Очень высокий персонаж имеет преимущество в баскетболе.

Это ещё не делает его баскетболистом.

Потенциал вообще обладает неприятным свойством.

Он ничего не обязан делать самостоятельно.

Но обратное тоже верно.

Мы любим истории людей, победивших вопреки обстоятельствам.

Они действительно прекрасны.

Только иногда из них делают странный вывод:

раз кто-то смог преодолеть ограничение, значит ограничения не существует.

Это примерно как посмотреть на паралимпийского чемпиона и решить:

— Вот видите. Ноги вообще переоценены.

Нет.

Смысл таких историй как раз в том, что человеку было сложнее, а он сделал.

Неравенство условий никуда не исчезает от того, что кто-то сумел его преодолеть.

Мне кажется, взрослому человеку вообще полезно отказаться от двух одинаково удобных сказок.

Первая: все могут всё.

Вторая: от меня ничего не зависит.

Обе прекрасно снимают необходимость внимательно смотреть на реальность.

В первом случае достаточно «верить в себя».

Во втором — можно ничего не делать.

А реальность обычно находится в менее рекламном месте.

Примерно здесь:

что-то мне досталось; что-то мне не досталось; кое-что можно развить; кое-что можно компенсировать;

а некоторые ограничения дешевле признать, чем героически ломать об них голову.

Не слишком вдохновляющий слоган.

На кружке с кофе будет смотреться плохо.

Зато похоже на правду. И здесь появляется важное разделение. Есть персонаж.

То, что встроено глубоко или меняется дорого:

темперамент, тело, особенности мышления, предрасположенности, некоторые слабости.

Есть стартовая позиция: семья, среда, образование, деньги, страна и время, в котором родился. Это не сам персонаж, а место, где он появился.

И есть третья вещь — билд: навыки, профессия, привычки и способы решать проблемы.

Мы ещё вернёмся к нему.

Потому что именно здесь начинается самое интересное.

Персонажа человек выбирает мало. Старт — ещё меньше. Зато билд можно собирать годами.

И, как выясняется, совершенно необязательно собирать его под собственного персонажа.

### Глава 3. Цена прокачки

Представим двух людей.

Оба боятся выступать перед залом.

Первый десять раз выходит на сцену и на одиннадцатый уже разговаривает с аудиторией почти спокойно.

Второй выходит сто раз.

На что первый думает:

«Кажется, сегодня я умру чуть менее заметно».

Оба стали лучше.

Но что-то здесь явно происходит по-разному.

Обычно способности обсуждают бинарно.

Есть талант или нет, есть смелость или нет, есть коммуникабельность или нет.

Это довольно грубая модель.

Мне гораздо интереснее другое:

сколько стоит человеку прибавить один пункт характеристики?

Назовём это ценой прокачки. Не научный термин. Пока.

Если когда-нибудь появится кафедра прикладного билдинга личности, я готов обсуждать авторские права.

Одному человеку общение даётся почти бесплатно.

Он заходит в помещение с двадцатью незнакомыми людьми и через час знает:

кто чем занимается, кто с кем пришёл, где хороший кофе и почему Серёжа разводится.

Я могу потратить этот же час на выяснение, где здесь туалет.

Это не значит, что второй человек неспособен научиться общаться.

Может.

Но цена будет другой.

То же происходит со смелостью, дисциплиной, математикой, музыкой, управлением и десятками других навыков.

Представим двух людей, которые учатся вести переговоры. Через год оба справляются заметно лучше. Один начинает видеть структуру разговора и импровизировать; второй по-прежнему держит в голове набор правил и после встречи долго восстанавливается. Прогресс есть у обоих. Цена — разная.

Это важное отличие от обычной идеи саморазвития.

Мы привыкли спрашивать:

«Можно ли это развить?»

Практически всегда ответ:

в какой-то степени да.

Но следующий вопрос интереснее:

«Сколько это будет стоить именно мне?»

И ещё один:

«Что я не развиваю в это время?»

Потому что очки не бесконечны. В сутках всё ещё двадцать четыре часа. Очень консервативная система. Допустим, человеку крайне тяжело продавать.

Он может потратить пять лет и стать нормальным продавцом.

Но за те же пять лет, возможно, он стал бы очень хорош в области, где его коэффициент обучения выше.

Это не аргумент:

«не делай ничего трудного».

Иногда слабый навык критически необходим.

Если блестящий архитектор вообще не способен объяснить клиенту свою идею, минимальный уровень коммуникации всё равно придётся получить.

Вопрос только в том, следует ли после этого объявлять продажи главным направлением жизни.

С человеком сложнее, потому что он способен настолько хорошо компенсировать слабость, что окружающие вообще её не заметят.

Иногда даже он сам.

Это особенно опасно.

Ты много лет успешно делаешь то, что обходится тебе слишком дорого.

Результат есть.

Значит, формально всё работает.

И только внутри постепенно растёт вопрос:

почему другим это будто дешевле?

Не обязательно потому, что они лучше.

Возможно, они просто платят другой валютой.

Я бы вообще осторожно относился к фразе:

«Если очень трудно — значит это не твоё».

Нет.

Первый километр труден начинающему бегуну, первый аккорд — гитаристу, первый код — программисту. Почти всё настоящее вначале сопротивляется.

Гораздо интереснее наблюдать динамику.

После одинакового количества практики:

становится ли действие естественнее?

Начинаешь ли замечать закономерности?

Возникает ли собственная интуиция?

Или каждый раз приходится собирать процесс сознательно, как шкаф без инструкции?

Трудность сама по себе мало о чём говорит.

Траектория обучения говорит больше.

Поэтому здесь мне ближе не правило, а наблюдение:

мы развиваемся не с одинаковым коэффициентом.

Наверное, это несправедливо.

Но было бы ещё страннее делать вид, что этого нет.

## Глава 4. Недостаток относительно чего?

Мне четырнадцать. Соревнования по борьбе. Я веду два балла.

Для победы надо сделать сложную вещь:

ничего героического.

Просто спокойно довести схватку до конца.

Я решаю иначе. Хочу выиграть красиво. Прыгаю в бросок. Соперник перехватывает инициативу. Я проигрываю.

Отец потом говорит:

— Ты мог выиграть. Два балла были твоими.

Эту историю я уже однажды рассказывал. Тогда она стала для меня историей о красивом риске и простой победе.

Теперь в ней меня интересует другое.

Что именно было моей слабостью?

Смелость?

Нет.

Смелости как раз хватало.

Решительность?

Тоже.

Желание действовать?

Более чем.

Проблема была в том, что полезная характеристика оказалась применена не туда.

Мы любим раскладывать качества по двум коробкам: хорошие — смелость, ответственность, дисциплина; плохие — упрямство, тревожность, медлительность. Удобная система. Только жизнь постоянно её портит.

Упрямство мешает, когда человек третий час спорит из принципа, и помогает, когда исследователь годами проверяет гипотезу. Медлительность раздражает в очереди и может быть полезна там, где цена ошибки выше цены скорости. Качество само по себе ещё не сообщает, плюс это или минус.

То же происходит с социально одобряемыми характеристиками.

Ответственность прекрасна.

До момента, когда человек начинает отвечать за всё.

Работу коллег, настроение родственников, погоду и курс валют.

В какой-то момент это уже не ответственность.

Это попытка получить административные права от Вселенной.

Настойчивость тоже великолепна.

Пока ты идёшь туда, куда хочешь прийти.

Если направление выбрано ошибочно, настойчивость просто позволяет значительно дальше уйти не туда.

Очень эффективный навык.

Так бывает и с хорошими качествами: способность терпеть, держать ответственность и не бросать отлично работает на одном маршруте и лишь помогает профессиональнее идти не туда — на другом.

Человек может страдать не от недостатка характера.

Иногда проблема в том, что характера как раз хватает.

Поэтому выражение «мои сильные стороны» тоже требует уточнения.

Сильные для чего? В какой задаче, среде и в какой момент жизни?

Героев компьютерных игр балансируют именно через условия.

Персонаж, который страшен в одной ситуации, может почти ничего не сделать в другой. В жизни происходит похожая вещь, только таблицу коэффициентов никто не показывает. Мне нравится мысль, что качество существует не само по себе, а в отношении к задаче. Тогда вместо:

«Я слишком медленный»

появляется:

«Я медленнее, чем требует эта задача».

Это уже совсем другая фраза.

В первой человек объявляет дефектом себя.

Во второй описывает несовпадение.

Иногда вывод будет: надо стать быстрее. Иногда — сменить способ работы. Иногда — здесь вообще нужен другой человек. Все три ответа нормальны.

То же со смелостью.

Для одного человека базовая смелость высока.

Он идёт первым.

Это даёт ему огромные преимущества.

И иногда позволяет первым войти туда, куда входить не стоило.

Другой осторожнее.

Он может всю жизнь считать себя трусом.

А потом оказывается в задаче, где способность остановиться на десять секунд перед решением становится преимуществом.

Важно не сделать из этого очередную красивую сказку:

«Все слабости на самом деле преимущества».

Нет.

Некоторые слабости — просто слабости.

Если я плохо вижу без очков, это не скрытый дар.

Разве что производителям оптики.

Но даже настоящий недостаток надо оценивать не в вакууме.

Насколько он мешает конкретной жизни?

Можно ли его компенсировать?

Сколько стоит компенсация?

И не пытаюсь ли я построить всю жизнь именно в той области, где этот недостаток особенно дорог?

Вот последний вопрос обычно самый неприятный.

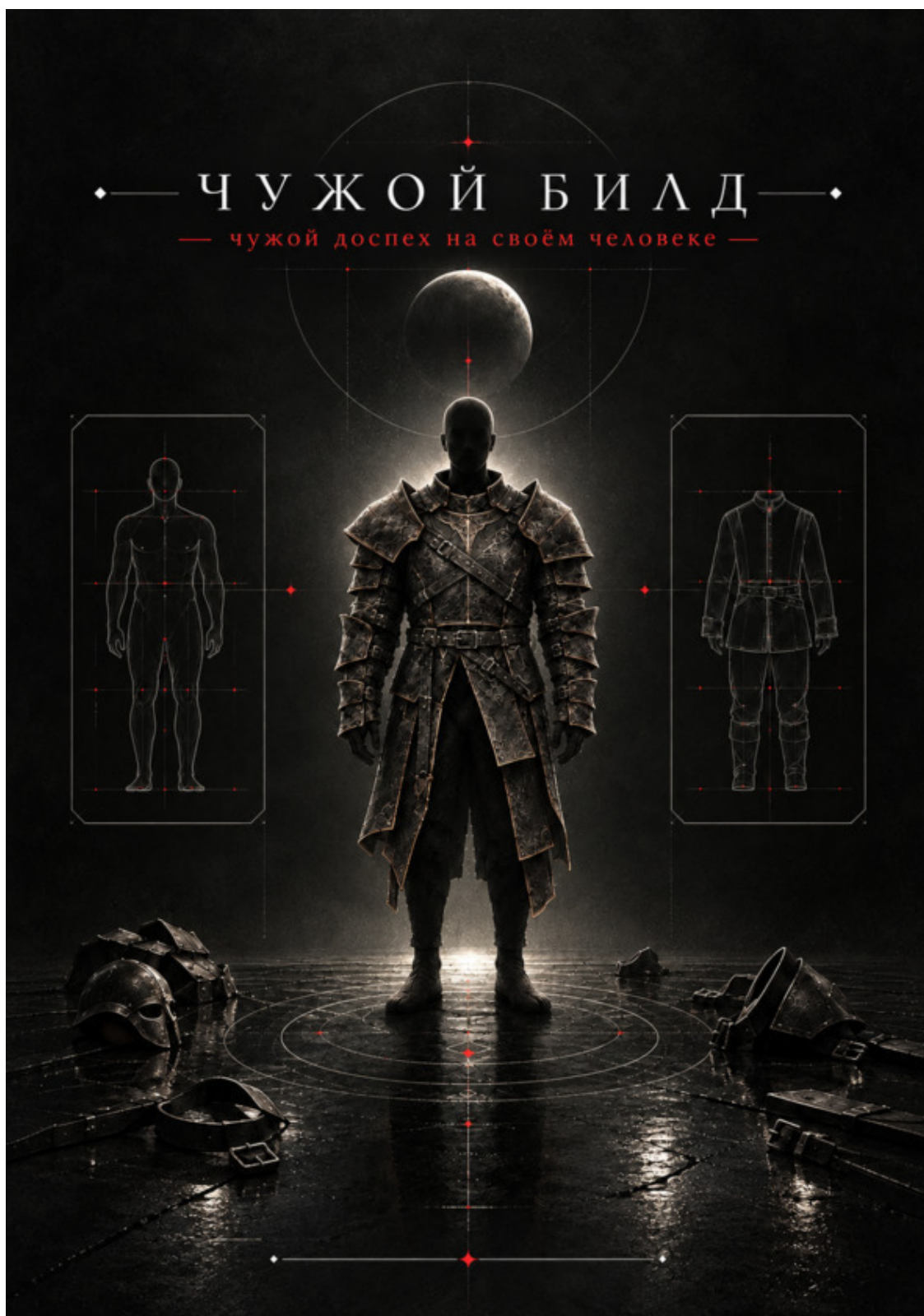
Даже сильную характеристику не обязательно доводить до максимума. Сначала интереснее понять, где она вообще играет за твою команду.

Потому что тот мальчишка на ковре проиграл не из-за отсутствия сильной стороны.

Он проиграл потому, что нажал сильную кнопку в неправильный момент.

Что, если взрослые делают то же самое?

Просто матч длится дольше.



## ЧАСТЬ II. БИЛД

### Глава 5. Чужой билд

В университете мне было хорошо: музыка, друзья, преподавание программирования. Студенты делали игры вместо скучных учебных задач, мне нравилось объяснять сложное. А вот аспирантура не оживала: способность была, интереса — нет.

После университета рядом оказался семейный бизнес — понятный, надёжный и нужный близким путь. Я остался. И вот здесь появляется то, что я теперь называю чужим билдом.

Важно: чужой билд почти никогда не выглядит глупо.

В этом и проблема.

Если бы мне в начале взрослой жизни предложили:

— Дима, есть идея. Давай ты потратишь значительную часть жизни на то, что тебе не очень подходит.

Я бы, наверное, заподозрил подвох.

Но предложение выглядело иначе: семья, ответственность, стабильность, бизнес, надёжность, рост.

Каждый элемент нормальный.

Многие — хорошие.

Собери их вместе, и получится совершенно убедительная жизнь.

Только не обязательно твоя.

Это похоже на игровой билд, который ты нашёл в интернете.

Автор пишет:

#### **Лучшая сборка. Имба. 93% Win rate**

Ты аккуратно покупаешь всё по инструкции.

Первый предмет. Второй. Третий.

Через сорок минут обнаруживаешь, что автор играл вообще другим персонажем.

Но вещи-то хорошие.

Жалко выбрасывать.

Особенно если уже потратил много лет фарма.

Самое коварное в чужом билде — он может работать.

Если бы чужой путь обязательно приводил к мгновенному провалу, человечество довольно быстро разобралось бы с проблемой.

Но нет.

Можно стать хорошим специалистом в ненавистой профессии или хорошим руководителем, который не хочет руководить. Можно зарабатывать, получать уважение, решать сложные задачи и даже гордиться результатами.

Именно успех иногда дольше всего скрывает ошибку.

Провал хотя бы заставляет спросить:

«Что я делаю не так?»

Успех отвечает:

«Продолжай».

Это немного напоминает GPS, который ведёт не туда, но очень уверенно.

— Через триста метров поверните направо.

Ты поворачиваешь.

— Продолжайте движение ещё много лет.

Ну ладно.

Навигатор же знает.

Почему мы вообще копируем чужие сборки? Потому что чужой результат виден: карьера, привычки, решения. Кажется, достаточно повторить.

Мы смотрим на успешного предпринимателя: он встаёт в пять утра. Следовательно, успех находится примерно между 5:00 и 7:30. Ставим будильник — через неделю становимся тем же человеком, только более злым.

Но одинаковое поведение может питаться разной механикой. Один любит соревнование, быстро решает и заряжается от общения; другой лучше работает в тишине, сначала строит систему и не любит постоянные переговоры. Будильник один — персонажи разные.

Особенно убедительны советы близких: «Здесь надёжно», «главное — не сдавайся», «у тебя способности — развивай». Совет может быть хорошим, но он всё равно дан предполагаемому человеку. А предполагаемый человек иногда отличается от реального.

В этом месте очень легко скатиться в дешёвое:

«Никого не слушай. Иди за мечтой».

Нет. Это ещё один готовый билд. Причём очень популярный.

Человек может бросить нормальную работу, открыть кафе с авторскими булочками, прогореть и обнаружить, что мечтой на самом деле было просто не ходить по понедельникам на совещание.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.