



Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации»

Возможности цифрового взаимодействия с австрийскими партнерами в условиях ограниченных возможностей личных контактов

Москва

2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

Используемые термины и сокращения.....	2
Введение.....	5
Кибертурнир Сочинского диалога и текущий его статус	9
Возможные альтернативные варианты киберспортивных дисциплин.....	15
Потенциальные австрийские партнеры киберспортивного турнира.....	38
Заключение.....	47



ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ

АКФ, АКФМ, АСФМО – Австрийский культурный форум в Москве;

ПК, РС – персональный компьютер (англ. Personal computer)

B2B - «Бизнес для бизнеса» (англ. «business-to-business» — рус. «бизнес к бизнесу», сокращённо произносится — «би ту би») — термин, определяющий вид информационного и экономического взаимодействия, классифицированного по типу взаимодействующих субъектов, в данном случае это — юридические лица, которые работают не на конечного рядового потребителя, а на такие же компании, то есть на другой бизнес.

B2C - «Бизнес для Потребителя» (Business-to-consumer, произносится — «би ту си») — термин, обозначающий коммерческие взаимоотношения между организацией (Business) и частными лицами, так называемыми «конечными» потребителями (consumer); также форма электронной торговли, цель которой — прямые продажи для потребителя (конечного потребителя, физического лица).

EA - Electronic Arts - американская корпорация, занимающаяся распространением и изданием компьютерных игр со штаб-квартирой в Редвуд-Сити, штат Калифорния.

ESVÖ - Ассоциация Киберспорта Австрии (нем. eSport Verband Österreich)

FIFA - Международная федерация футбола (фр. Fédération Internationale de Football Association)

free-to-play - (F2P, от англ. free — свободно, бесплатно и play — играть) — система монетизации и способ распространения компьютерных игр. Позволяет играть пользователю без обязательного внесения денежных средств.

IT - информационные технологии (англ. Information technology).

LoL - сокр. от League of Legends - многопользовательская компьютерная игра в жанре MOBA («многопользовательская онлайн-боевая арена»), разработанная и выпущенная американской компанией Riot Games в 2009 году для платформ Microsoft Windows и macOS.

macOS - (изначально представлена как Mac OS X, в 2012 году переименована в OS X, в 2016 году переименована в macOS) — проприетарная операционная система компании Apple.

MOBA - «многопользовательская онлайн-боевая арена» (англ. Multiplayer Online Battle Arena) - жанр компьютерных игр, сочетающий в себе элементы стратегий в реальном времени и компьютерных ролевых игр и выделяющийся схожестью с DotA — пользовательской картой (модификацией) Warcraft III: The Frozen Throne.

PEGI - англ. Pan European Game Information - европейская рейтинговая система компьютерных игр и другого развлекательного программного обеспечения.

PES - Pro Evolution Soccer - серия компьютерных игр в жанре спортивного симулятора футбола, разрабатываемая и издаваемая компанией Konami.

PR - Связи с общественностью (англ. Public Relations — публичные отношения, связи с общественностью, отношения с общественностью, общественные связи, общественное взаимодействие) — технологии создания и внедрения при общественно-экономических и политических системах конкуренции образа объекта (идеи, товара, услуги, персоналии, организации — фирмы, бренда) в ценностный ряд социальной группы, с целью закрепления этого образа как идеального и необходимого в жизни.

PS(3,4,5) - PlayStation (яп. プレイステーション Пурэйсутэ:сён) - бренд, принадлежащий Sony Interactive Entertainment и включающий в себя серию стационарных и портативных игровых консолей (также используемых как домашние кинотеатры), игровых контроллеров и онлайн-сервисов.

PVP - режим игры «игрок против игрока» (англ. Player vs Player)

VCA - Vienna Challengers arena - крупнейшая киберспортивная арена Австрии, на которой проходят массовые мероприятия, знаковые для поп-культуры Австрии.

Xbox (360, Series S/X, Live и т.д.) - серия игровых консолей от американской транснациональной корпорации Microsoft.

ВВЕДЕНИЕ

Россия и Австрия исторически тесно связаны друг с другом в политической, экономической, культурной сферах. В 2013 году страны отметили девяностолетний юбилей двусторонних отношений, за время которых между Россией и Австрией были заключены многочисленные соглашения и договоры. Современные отношения двух государств также развиваются позитивно: поддерживаются контакты на высшем уровне, в частности, 21-22 июня 2001 года Россию с официальным визитом посетил федеральный президент Австрии Томас Клестиль, который провёл встречи с президентом России Владимиром Путиным, главой правительства Михаилом Касьяновым, руководителями обеих палат российского парламента Егором Строевым и Геннадием Селезнёвым.

Во время своего визита, часть которого прошла в Санкт-Петербурге, Томас Клестиль выступил на открытии российско-австрийского экономического форума, а также посетил несколько достопримечательностей города. Основными темами визита стали перспективы политического и экономического сотрудничества между двумя странами, а также отношения России с Европой¹. Было подписано также несколько соглашений, в том числе в области поддержки предпринимательства, а также контрактов на общую сумму в 4 млрд долларов США. Активно развиваются торгово-экономические связи.

¹ Сергей Ё-Строкань. Австрийский канцлер прорубил окно в Россию. Австрийский канцлер приехал не пустой: Он привез 3 соглашения, 9 контрактов и 80 бизнесменов // Газета «Коммерсантъ» (23 июня 2001).

Основным документом, регулирующим отношения в этой сфере, является межправительственное Соглашение о торговле и экономическом сотрудничестве, которое было подписано 8 ноября 1993 года. В соответствии с соглашением учреждена Австрийско-Российская Смешанная комиссия по торговле и экономическому сотрудничеству, рабочие группы которой занимаются вопросами сотрудничества в различных сферах экономики². По данным МИД РФ, в 2010 году товарооборот между двумя странами составил 3,48 млрд долл. США.

Одной из важнейших сфер сотрудничества России и Австрии является культурная сфера. В частности, в 1998 году между Россией и Австрией было заключено Соглашение о культурном сотрудничестве. Большой популярностью среди российских туристов пользуются различные австрийские курорты (в основном горнолыжные). В 2008 году Австрию посетило 263 700 российских туристов³. Также был учрежден Австрийский культурный форум в Москве, который проводит различные мероприятия, направленные на сближение культур двух стран.

Австрийский культурный форум в Москве (АКФ) - это центр австрийской культуры, способствующий развитию и осуществлению культурных и научных проектов между Австрией и Россией. АКФ ставит перед собой цель поддерживать и развивать профессиональный диалог в области культуры и науки. Форум находится в ведомственном подчинении Федерального министерства европейских и международных дел Австрийской Республики и располагается в

² Российско-Австрийские отношения // МИД РФ

³ Экономические отношения между Австрией и Россией // Посольство Австрии в Москве

здании Посольства Австрии в Москве. Основными задачами АКФ являются:

- Поддержка австрийских деятелей культуры и искусства в России;
- Форум выступает контактным центром для австрийских учреждений в сфере культуры и искусства, науки и исследований, которые хотели бы быть представлены на международном уровне;
- Также Фонд оказывает поддержку и российским институциям, желающим расширить свою работу с Австрией;
- Основными направлениями деятельности Фонда являются билатеральные тематические годы, цифровизация и цифровой гуманизм, окружающая среда, экология, устойчивое развитие и научная дипломатия.

Как указано на сайте фонда, «...Мы стремимся возвести значимые культурные мосты между нашими странами и поддерживать их. В центре внимания находятся современные и креативные проекты Австрии в сфере культуры и науки»⁴.

Однако пандемия коронавирусной инфекции COVID19 внесла коррективы во взаимодействие России и Австрии, и страны были вынуждены искать новые пути взаимодействия. Одним из вариантов продолжения взаимодействия в условиях ограничения личных контактов видится цифровое взаимодействие. Именно такой вариант был опробован

⁴ Австрийский культурный фонд в Москве // Официальный сайт АКФМ (URL: <https://www.akfmo.org/en/about>)

российско-австрийским форумом гражданских обществ
«Сочинский диалог» впервые в 2020 году.



КИБЕРТУРНИР СОЧИНСКОГО ДИАЛОГА И ТЕКУЩИЙ ЕГО СТАТУС

Сочинский диалог – это площадка для установления и развития прямых контактов между представителями гражданского общества России и Австрии. Участников «Сочинского диалога» в первую очередь интересуют искусство и культура, образование и наука, спорт и туризм – все те сферы социальной жизни, в которых может проявить себя любой гражданин этих двух стран. Форум декларирует значительную сосредоточенность на молодежи: ее активное вовлечение в эту работу свидетельствует, что цели форума выходят далеко за рамки повестки дня и способны принести в будущем серьезные дивиденды – в самом широком смысле слова. Приоритетным направлением работы Сочинского диалога является расширение молодежной аудитории Форума. Одним из таких мероприятий стало первое масштабное киберспортивное мероприятие Сочинского диалога – турнир по FIFA20, проведенный летом 2020 года.

Ранее, до проведения кибертурнира по футболу российские и австрийские студенты активно участвовали в предыдущих мероприятиях, организованных при поддержке Сочинского диалога

- студенты из России посетили европейский международный лагерь «EYFON», приняли участие в дискуссиях на Российско-Австрийском молодежном форуме, а также посетили ярмарку современного искусства Viennacontemporary.

Однако в условиях ограничений, связанных с пандемией Covid19, было принято решение перенести активное

взаимодействие в цифровую сферу. Таким образом, летом 2020 года было проведено первое масштабное киберспортивное мероприятие Сочинского диалога по дисциплине FIFA20 - Dialog eCup 2020. В матчах, проходивших с 27 июля по 15 августа, приняли участие граждане России и Австрии. Турнир прошел в режиме онлайн.

По окончании четырех отборочных этапов определилось 8 лучших игроков от каждой страны, которые сразились в плей-офф за звание чемпиона турнира Dialog eCup 2020. Освещали финальные игры профессиональные комментаторы на русском и немецком языках. Суперфинал среди 16 лучших игроков прошел 15 августа⁵.

Мероприятие прошло с большим успехом и привлекло 150 участников из России и Австрии. Учитывая проявленный интерес со стороны молодежи, было принято решение проводить киберспортивный турнир ежегодно.

В 2021 году турнир прошел во второй раз. В соревнованиях, прошедших в период с 26-ого мая по 5-ое июня, приняли участие граждане России и Австрии. Общее количество заявок на участие превысило 350, в том числе с российской стороны - 270. Турнир проводился в онлайн-формате и транслировался на официальном сайте, что позволило всем желающим наблюдать за ходом киберматчей в режиме реального времени. Так же, как и в 2020 году, финальные матчи сопровождались профессиональным комментарием на русском и немецком языках.

⁵ Dialog eCup 2020 // <https://sochidialog.ru/projects/sport/dialog-ecup-2020/>

Однако, проведение турнира в привычном формате в 2022 года сопряжено со значительными сложностями в связи со сложившейся геополитической ситуацией.

Хотя официальное заявление компании EA об уходе с территории Российской Федерации и Республики Беларусь было удалено с официального сайта компании⁶, у новых игроков, которые хотят принять участие в турнире, но еще не имеют приобретенной игры, возникнут сложности с ее приобретением. В частности, на текущий момент недоступно приобретение игры на таких популярных площадках, как PlayStation™ Store – игроки сообщают, что приобрести игру можно, только если на кошельке PS Store есть средства, однако пополнить кошелек с карты российского банка нельзя⁷, Steam (платформа ПК) – несмотря на отсутствие каких-либо заявлений со стороны компании Valve, являющейся разработчиком магазина игр Steam, оплата картами российских банков невозможна⁸, а также в Xbox Store⁹.

Однако проведение турнира возможно при условии наличия уже установленной игры на устройствах игроков – игры, приобретенные до введения ограничений в магазинах, работают в штатном режиме. Тем не менее, не у всех игра может быть установлена, к тому же, если речь идет о новой версии

⁶ По состоянию на 14.04.2022 страница по адресу <https://help.ea.com/ru/#:-:text=%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B%20EA%20%D0%BD%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%83%D0%BF%D0%BD%D1%8B%20%D0%B2%20%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8,%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%20%D0%B2%20%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%91%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%80%D1%83%D1%81%D0%B8> недоступна.

⁷ В России снова доступен PlayStation Store: что работает // iXBT (URL: <https://www.ixbt.com/news/2022/03/30/v-rossii-snova-dostupen-playstation-store-cto-rabotaet.html>)

⁸ Россияне больше не могут оплачивать игры в Steam картами // Игромания (URL: https://www.igromania.ru/news/114035/Rossiyane_bolshe_ne_mogut_oplachivat_igry_v_Steam_kartami.html)

⁹ Microsoft suspends new sales in Russia // Microsoft On the Issues (URL: <https://blogs.microsoft.com/on-the-issues/2022/03/04/microsoft-suspends-russia-sales-ukraine-conflict/>)

игры – FIFA 2022 – то есть вероятность того, что игроки не успели приобрести ее, так как игра вышла только 26 сентября 2021 года.

Непосредственно компания-издатель игры, Electronic Arts, не препятствует проведению турниров по своей игре, однако они предъявляют к таким турнирам определенные требования, которые необходимо учитывать.

В частности, требования к турниру включают в себя соблюдение следующих положений¹⁰:

1. **Турнир не должен иметь своей целью получение прибыли.** Связанная с турниром коммерческая активность и получаемые в результате нее доходы (например, плата за участие, спонсорские контракты, реклама, брэндинг, маркетинг и т.п.) **должны соответствовать целям и масштабу события сообщества** (акцент делается на игре на турнире, расходы покрываются, расходы на проведение турнира составляют не более 10 000 долларов США и т.д.). **Размер призового фонда (или денежное выражение) не должен превышать 2500 долларов США** (или соответствующую сумму в местной валюте). EA не возражает против потоковой трансляции турнира сообщества, однако **телевизионные трансляции запрещены.**

2. **Обязательное заявление об отсутствии аффилированности с EA** на сайте турнира и в материалах турнира обязано содержать следующее заметное уведомление: «Данный турнир не связан и не спонсируется Electronic Arts Inc. или ее лицензиарами». При продвижении

¹⁰ Правила проведения турниров сообщества // EA Sports (URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/fifa/compete/fgs-21/community-tournament-guidelines>)

такого турнира или веб-сайта запрещается упоминать, что турнир или веб-сайт каким-либо образом аффилирован или одобрен EA или лицензиарами. **Запрещается использовать художественные материалы, логотипы и товарные знаки EA (включая использование логотипа игры, названий Electronic Arts, EA, EA SPORTS или логотипов или названий наших лицензиаров) для продвижения турнира или веб-сайта турнира.** Разрешено указывать, что турнир проводится по определенной игре, выпущенной EA.

3. **Права третьих сторон:** в игре могут содержаться изображения, музыка и другой лицензированный третьими сторонами контент, и **EA не дает явного разрешения на использование этого контента.**

4. **Запрещенные спонсоры и партнеры:** запрещается спонсорская поддержка турниров сообщества организациями, продающими или распространяющими продукты и услуги, не соответствующие возрастному рейтингу игры, ассоциирующиеся с азартными играми или являющиеся **неподобающими или оскорбительными.**

5. Разрешается использование EA SPORTS FIFA **только в режимах Ultimate Team и «Быстрый матч».** Турнир по клубам профи должен проводиться только онлайн, а использование клубов и лиг из реального мира возможно только **с явного письменного разрешения каждой из соответствующих организаций.**

6. Запрещается использовать в турнире киберспортивные бренды из числа текущих официальных маркетинговых партнёров FIFA¹¹.

7. **Продолжительность турнира:** общая продолжительность турнира не должна превышать четырёх недель.

Также в названии турнира не должно быть слов FIFA и EA Sports.

В связи с вышеперечисленными сложностями, вариант проведения турнира Dialog eCup 2022 в привычном формате сталкивается со значительными усложнениями, или, как минимум, зависит от многих весьма сложных условий, однако ситуацию может значительно упростить выбор альтернативных киберспортивных дисциплин.

¹¹ Актуальный список партнёров // FIFA World Cup™ (URL: <https://www.fifa.com/about-fifa/commercial/partners>)

ВОЗМОЖНЫЕ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ВАРИАНТЫ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН

Несмотря на то, что уже очень многие компании-издатели объявили о приостановке деятельности на территории Российской Федерации, остаются различные варианты иных киберспортивных дисциплин, в частности, free-to-play игры, либо игры, реализуемые через платформы, все еще продолжающие функционирование в России. Ниже приведен перечень возможных киберспортивных дисциплин, доступных без принципиальных ограничений игрокам в Российской Федерации.

1. **Pro Evolution Soccer 22 (PES)(eFootball 2022)** — компьютерная игра в жанре футбольного симулятора из серии игр eFootball разработанная и изданная Konami. Выход игры состоялся в 2021 году для платформ Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One и Xbox Series X/S. Разработчик – Konami (Япония). Ограничения не вводили, игру можно приобрести через STEAM – игра бесплатна на данной платформе. Относительно FIFA, PES оценивается как более сложный, медитативный и размеренный симулятор, где тактические приёмы и схемы выходили на первый план. Кроме того, несомненным преимуществом является ее условно бесплатный характер. Вместе с тем, при бесплатном получении данной игры игроку становятся доступны 9 клубов - «Арсенал»; «Барселона»; «Бавария»; «Коринтианс»; «Фламенго»; «Ювентус»; «Манчестер Юнайтед»; «Ривер Плейт», остальные клубы необходимо получать путем их покупки. Игроки могут управлять данным пакетом из девяти футбольных клубов с возможностью приобретать игроков и нанимать тренерский штаб. Менеджмент

включает в себе установку графиков тренировок, разработку тактических схем на матч, рекламные мероприятия и многое другое. Силу созданной команды можно проверить как в PvP-матчах, так и в кооперативном режиме против искусственного интеллекта¹². Несмотря на негативные отзывы на данную игру при ее выпуске, 14 апреля 2022 года игра вышла из раннего доступа и получила обновление, исправляющее большую часть ее «релизных» недостатков. По мнению игровых критиков, с выходом обновления 1.0 eFootball «уже похожа на правильную футбольную игру»¹³.

Возрастной рейтинг – PEGI 3 – подходит для любых возрастов.

Разработчик – Konami Corporation – один из ведущих разработчиков и издателей видеоигр. Они не только создают компьютерные игры, но и самостоятельно издают их, при этом данный разработчик не делал каких-либо заявлений об уходе с российского рынка. Компания была основана 21 марта 1969 года и официально зарегистрирована 19 марта 1973 года под названием Konami Industry Co., Ltd. Успех и популярность Konami пришли с выходом таких аркадных игр, как Frogger, Scramble и Super Cobra 1981 года, многие из которых были лицензированы для выпуска в США компаниями дистрибьюторами, включая Stern Electronics и Gremlin Industries. Помимо создания серии PES, студия известна сериями игр «Metal Gear», «Silent Hill»¹⁴.

¹² eFootball – Official Site // Konami Corp. (URL: <https://www.konami.com/efootball/ru/>)

¹³ «Впечатляющий удар» и улучшенная защита. Журналисты рассказали про патч 1.0 для eFootball // Чемпионат (URL: <https://www.championat.com/cybersport/news-4659407-vpechatlyayuschij-udar-i-uluchshennaya-zaschita-zhurnalisty-rasskazali-pro-patch-1-0-dlya-efootball.html>)

¹⁴ Konami Corporation // Official site (URL: <https://www.konami.com/games/eu/en/>)

2. **Rocket League** — аркадная гоночная игра в жанре футбола, разработанная и изданная компанией Psyonix для Windows, PlayStation 4¹⁵. С 2016 года игра также выпускается для Xbox One и для Linux и macOS, но поддержка последних была прекращена в 2020 году. С 2017 выпускается версия для Nintendo Switch. Несмотря на то, что изначально игра была платной, с 23 сентября 2020 года издатель перешел на бесплатную модель, и на текущий момент игра доступна на платформе Epic Games Store бесплатно. Игра, описанная как «футбол, но с ракетными автомобилями», предоставляет доступ к матчу до восьми игроков, распределённых по четыре человека в команду, используя гоночные автомобили с ракетными двигателями, чтобы ударить мячом в ворота противника и набрать очки в течение матча. Игра включает в себя однопользовательский и многопользовательский режимы, в которые можно играть как локально, так и онлайн, включая кроссплатформенную игру между всеми версиями. Более поздние обновления для игры включили возможность изменять основные правила матча и добавили новые режимы игры, в том числе основанные на хоккее и баскетболе. Игровой процесс напоминает футбольную игру с элементами гонок на выживание. Автомобили игроков имеют возможность прыгать, чтобы ударить по мячу, находясь в воздухе. Игроки также могут увеличить скорость, проводя свои автомобили через специально отмеченные места на поле, которые позволяют им быстро пересечь поле с ускорением, использовать импульс чтобы ударить по мячу, или врезаться в автомобиль другого игрока, чтобы уничтожить его. Игрок, у которого уничтожили автомобиль, возрождается возле своих ворот. Игрок также

¹⁵ Mahardy, Mike. Rocket League Coming to PS4 Next Year // IGN (URL: <https://www.ign.com/articles/2014/12/02/rocket-league-coming-to-ps4-next-year>)

может использовать толчок, когда находится в воздухе, чтобы продвинуть себя вперед в полете, позволяя ударить по мячу в воздухе. Игроки могут изменять ориентир своего автомобиля в воздухе, который позволяет управлять полетом. Игроки также могут выполнять быстрые уклонения, заставляя автомобиль делать короткий прыжок и вращаться в заданном направлении, что может быть использовано для подталкивания мяча или получения преимущества в позиционировании над другой командой. Данная игра имеет весьма положительные отзывы, была тепло принята аудиторией¹⁶, а также получила множество номинаций и профильных наград¹⁷.

Возрастной рейтинг – PEGI 3 – подходит для любых возрастов.

Psyonix Inc. — американская компания, разработчик компьютерных игр, расположенная в Сан-Диего, Калифорния. Компания была образована в 2000 году Дэйвом Хейджвудом (англ. Dave Hagewood) после разработки интернет и мультимедийного программного обеспечения под названием WebSite Machines и юридически зарегистрирована 30 апреля 2001 года. Первым проектом компании был «Proteus». В 2004 году компания переехала из своего первоначальной штаб-квартиры в Сателлит-Бич, штат Флорида, в Роли, Северная Каролина, а затем в Кэри того же штата в 2005 году, после чего переехала в Сан-Диего, штат Калифорния в 2009 году.

В 2008 году компания выпустила «Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars» и «Monster Madness: Grave Danger» и продолжила работу над другими проектами, включая

¹⁶ Summa, Robert Rocket League on PS4: You should be playing this // Destructoid (URL: <https://www.destructoid.com/rocket-league-on-ps4-you-should-be-playing-this/>)

¹⁷ Sayers, Simon E3 2015 Awards: Best Sports Game // PSU (URL: <https://www.psu.com/news/e3-2015-awards-best-sports-game/>)

контрактную работу для нескольких крупнобюджетных проектов. Затем компания работала над преемником «Battle-Cars», «Rocket League», который стал коммерческим успехом для компании, собрав более 70 миллионов долларов. Успех «Rocket League» заставил компанию скорректировать свою бизнес-модель, в результате чего компания сосредоточилась на разработке своих собственных оригинальных игр вместо того, чтобы принимать больше контрактной работы.

Позднее, 1 мая 2019 года, студия была куплена Epic Games.

Epic Games изначально была основана под названием Potomac Computer Systems в 1991 году Тимом Суини в городе Роквилле, выпустив в этом же году свою первую игру «ZZT». Позже компания сменила название на Epic MegaGames и выпустила ряд shareware-игр: «Epic Pinball», «Brix», «Jill of the Jungle», «Jazz Jackrabbit» и «One Must Fall 2097». В это же время, Epic издавала и продавала игры других разработчиков, таких как Safari Software, XLand (Robbo, Heartlight и Electro Man) и Renaissance (Zone 66). В 1997 году Safari Software была куплена Epic, и некоторые их игры позже были проданы под брендом Epic Classics. В 1993 году Epic издала платформер «Xargon» от Allen Pilgrim.

В 1998 году Epic MegaGames выпустила «Unreal», трёхмерный шутер от первого лица, который позже вырос в целую игровую серию. Вместе с этим компания начала продавать лицензии на Unreal Engine – игровой движок собственной разработки – другим разработчикам. В 1999 году компания сменила название на Epic Games и переехала в Северную Каролину. В 2006 году компания выпустила бестселлер для Xbox 360 и PC шутер Gears of War, а осенью 2007 года закончила работу над Unreal Tournament 3 для PC, PS3

и Xbox 360. 20 августа 2007 года Epic приобрела контрольный пакет акций польской студии People Can Fly.

20 мая 2008 года Epic Games приобрела Chair Entertainment. Летом 2009 года Epic выпустила разработанный ими «Shadow Complex» на Xbox Live Arcade. 7 ноября 2008 года Epic Games выпустила «Gears of War 2», сиквел к своему бестселлеру «Gears of War», который продолжил историю битвы между людьми и вымышленными персонажами¹⁸.

3. **League of Legends** - (в переводе с англ. — «Лига легенд»), сокращённо LoL — многопользовательская компьютерная игра в жанре MOBA («многопользовательская онлайн-боевая арена»), разработанная и выпущенная американской компанией Riot Games в 2009 году для платформ Microsoft Windows и macOS. В ходе каждого матча игры две команды по пять игроков противостоят друг другу на карте особого вида; каждый игрок управляет одним персонажем-«чемпионом» — эти чемпионы отличаются характеристиками и способностями и лучше подходят для той или иной роли в команде. В течение матча чемпионы зарабатывают очки опыта и золото, могут получать новые способности, улучшать свои характеристики и приобретать предметы. В основном режиме игры каждая команда должна уничтожить вражеский «нексус» — особое ценное сооружение на карте — и не дать команде противника уничтожить свой нексус. League of Legends является одной из самых популярных игр в мире — в 2019 году количество одновременно присутствующих в ней игроков достигало 8 миллионов. Это также одна из крупнейших киберспортивных дисциплин, включающая в себя профессиональные лиги и чемпионат мира. Вокруг игры была

¹⁸ Psonix Oficcial website // URL: <https://www.psyonix.com/>

выстроена медиафраншиза, включающая в себя побочные игры, в том числе мобильные и настольные, комиксы, музыкальные клипы и анимационный сериал.

Подобно игровым видам спорта, игра в League of Legends происходит в виде отдельных партий (сессий). Чтобы сыграть игру в определённом режиме, необходимо подать заявку и дождаться автоматического подбора игроков для следующей партии. Подбор осуществляется с учётом рейтинга игрока в соответствующем режиме. Игровая сессия обычно длится 16—65 минут, в зависимости от режима. Каждая игра начинается «с чистого листа», то есть все игроки имеют одинаковый наименьший начальный уровень, стартовое количество ресурсов.

Цель большинства режимов игры — последовательное уничтожение всех вражеских строений, защищающих главное здание на базе команды — нексус. Команда, разрушившая нексус, побеждает, а другой засчитывается поражение. На подходах к нексусу расположены башни и ингибиторы. Являясь оборонительными сооружениями, башни ведут огонь по приближающимся вражеским целям, отдавая приоритет неигровым персонажам — миньонам, запрограммированным на движение по определённой линии в направлении вражеского нексуса и т. п., атакуя чемпионов в самую последнюю очередь. После уничтожения вражеского ингибитора волны союзных миньонов получают суперминьонов. Добивание миньонов, нейтральных монстров в лесу и уничтожение строений приносит чемпиону очки опыта, которые повышают уровень чемпиона, и золото, необходимое для покупки предметов, усиливающих его характеристики.

Каждый игрок имеет возможность контролировать только своего одного чемпиона (за некоторыми исключениями), но в зависимости от набора его умений может определённым образом взаимодействовать с персонажами других игроков (лечить, ускорять, улучшать характеристики, атаковать и т. п.). Одной из важных целей и составляющих игры являются убийства вражеских чемпионов, за первую кровь (первое убийство) чемпиона в игре даётся больше золота, чем за обычное убийство. Если чемпион погибает, через некоторое время он оживает на своей стартовой базе. В отличие от стратегий реального времени, игрок не может управлять миньонами, модификация строений не предусмотрена.

Управление перемещением чемпиона в игре по умолчанию осуществляется мышкой, а использование навыков и предметов — клавишами клавиатуры¹⁹.

Возрастной рейтинг – PEGI 12 – от 12 лет.

Издатель – **Riot Games**, американская компания, разработчик видеоигр, издатель, и организатор киберспортивных турниров, основанная в 2006 году. Главный офис находится в Западном Лос-Анджелесе, штат Калифорния. На 2016 год имеет дополнительные офисы в городах Берлин, Брайтон, Дублин, Гонконг, Стамбул, Мехико, Москва, Нью-Йорк, Сент-Луис, Сантьяго, Сан-Паулу, Сеул, Шанхай, Сингапур, Сидней, Тайбэй и Токио. С 2011 года Riot является дочерней компанией Tencent.

Компания известна прежде всего многопользовательской компьютерной игрой «League of Legends», которая была

¹⁹ League of legends // Official website (URL: <https://www.leagueoflegends.com/ru-ru/>)

выпущена в Северной Америке и Европе 27 октября 2009 года; Riot Games также выпустила несколько игр-спиноффов, объединённых с «League of Legends» общей вымышленной вселенной и персонажами, а также не связанный с ними шутер «Valorant». Как устроитель киберспортивных состязаний по «League of Legends», Riot поддерживает ряд киберспортивных лиг и Чемпионат мира по «League of Legends», а также координацию съёмок и трансляций этих мероприятий. Riot Games была основана в качестве разработчика инди-игр в 2006 году Брэндоном «Райз» Бекон и Марком «Триндамир» Мерриллом в Лос-Анджелесе. Компания анонсировала свою первую игру, «League of Legends: Clash of Fates», в октябре 2008 года и выпустила её в октябре 2009 года как «League of Legends». Игра использует бесплатную игровую модель, поддерживаемую микроплатежами, а не рекламой или продажей коробочных копий.

В 2008 году Riot Games получила первоначальное финансирование в \$7 млн от венчурных компаний Benchmark Capital и FirstMark Capital. Во втором раунде финансирования в 2009 году компания привлекла \$8 млн от Benchmark, FirstMark, и китайского технологического гиганта Tencent Holdings. В начале 2011 года, Tencent Holdings выкупила контрольный пакет акций Riot Games. Позже компания Tencent сообщила, что сделка составила \$231,465,000.

В числе сотрудников компании такие ветераны Defense of the Ancients, как бывший ведущий разработчик Стив «Guinsoo» Фек, и основатель официального сайта DotA-Allstars.com Стив «Pendragon» Мескон. В Riot Games также работают некоторые бывшие сотрудники Blizzard Entertainment. 12 июля 2013 года

Business Insider поставил Riot Games на 4-е место в списке топ-25 технологических компаний для работы в 2013 году.

8 ноября 2013 года Riot Games сообщила, что компания переедет в новое здание в Западном Лос-Анджелесе в 2015 году.

16 декабря 2015 года Riot Games продала оставшиеся акции Tencent Holdings.

8 марта 2016 года Riot объявила о приобретении Radiant Entertainment.

В октябре 2019 года Riot Games анонсировала несколько новых игр: версию League of Legends для мобильных устройств и консолей, известную как Wild Rift, мобильную версию режима Teamfight Tactics от League of Legends, цифровую коллекционную карточную игру под названием Legends of Runeterra. Компания также анонсировала другие игры — под кодовым названием Project A (позже было названо Valorant), Project L и Project F — которые не были подробно описаны.

В апреле 2020 года Riot Games приобрела независимую студию Nupixel Studios, в которую они инвестировали в течение предыдущих восемнадцати месяцев, чтобы помочь им выпустить Hytale, игру-песочницу на основе вокселей. Также в апреле Riot объявила о планах открыть в том же году офис в Сингапуре. Riot Games Singapore будет поддерживать существующие игры Riot и будет уделять основное внимание разработке новых игр. Джейсон Бандж был принят на должность директора по маркетингу Riot Games в октябре 2020 года²⁰.

4. **Hearthstone** — коллекционная карточная онлайн-игра по мотивам вселенной «Warcraft», разработанная компанией

²⁰ Riot Games Inc. // Official Website (URL: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>)

Blizzard Entertainment и распространяемая по модели free-to-play. Игра была выпущена для персональных компьютеров 11 марта 2014 года. Позже она была портирована на платформы iOS и Android. Ведущими геймдизайнерами выступили Эрик Доддс и Бен Броуд.

Как и в других коллекционных карточных играх, главной целью игрока в «Hearthstone» является сбор собственной карточной коллекции, которая пополняется путём покупок комплектов карт или получения их в качестве награды. Матчи между игроками сводятся к разыгрыванию карт с задачей первым свести очки здоровья оппонента к нулю. Выпуск новых карт проводится в виде крупных дополнений или загружаемого однопользовательского режима «Приключений». Каждое новое дополнение основывается на части или отдельной локации вселенной «Warcraft».

Игра получила в целом положительные отзывы критиков, высоко оценивших простоту правил игры, сеттинг мира «Warcraft», аудиовизуальную проработку и вариативность игрового процесса, что должно было обеспечить приток новых игроков в жанр коллекционных карточных игр. «Hearthstone: Heroes of Warcraft» неоднократно награждалась премиями в различных номинациях по итогам 2014 года, в их числе «лучшая мобильная игра», «лучшая стратегическая игра», «лучшая многопользовательская онлайн-игра». Также игра является одной из ведущих киберспортивных дисциплин в своём жанре.

«Hearthstone: Heroes of Warcraft» представляет собой коллекционную карточную онлайн-игру, основанную на пошаговой системе передаче ходов между оппонентами в течение матча с использованием предварительно подготовленных колод карт. В игре доступны несколько игровых

режимов, отличающихся правилами проведения матчей или использования колод. Как и в других играх этого жанра, в «Hearthstone» имеется стратегическая составляющая, проявляющаяся в тактике предматчевого сбора колод и рационального использования карт в течение матча, с элементом случайности, состоящем в порядке вытягивания карт из колоды и эффектах отдельных карт. Каждый новый игрок после режима «Обучения» получает возможность бесплатно собрать базовый набор карт. В дальнейшем можно получить дополнительные наборы карт путём приобретения за игровую валюту или за реальные деньги по системе микротранзакций (при этом приобретаются комплекты случайных карт выбранного игроком дополнения).

«Hearthstone» не имеет общей сюжетной составляющей, и весь игровой процесс представлен матчами между двумя игроками в различных игровых режимах. Перед началом матча игрок собирает колоду из 30 карт и приступает к поиску противника в определённом режиме игры. После нахождения оппонента системой матчмейкинга между игроками случайным образом определяется право первого хода, и каждый из игроков вытягивает, в зависимости от очерёдности, по 3 или 4 карты из своей колоды. Предложенные карты игрок может в течение отведённого времени сменить на произвольные другие, содержащиеся в его колоде. Каждая карта в игре обладает стоимостью, измеряемой в затрачиваемых на её использование «кристаллах маны» (англ. Mana crystals). Игроку, ходящему вторым, предоставляется карта «Монетка», дающая на один ход дополнительный кристалл маны.

Игра начинается с одним кристаллом маны у каждого из игроков, количество которых увеличивается на один кристалл

на следующий ход вплоть до 10 кристаллов (то есть на второй ход у игрока имеется 2 кристалла маны, на четвёртый — 4 и т. д.), причём использованные в предыдущий ход кристаллы полностью восполняются. Число карт, которые можно сыграть за один игровой ход, ограничено только суммарной стоимостью по кристаллам маны и максимальным временем хода (90 секунд). Оба игрока представлены на игровом поле героями выбранных игровых классов, имеющими изначально по 30 единиц здоровья и обладающими уникальными для каждого из классов «силами героя» (англ. Hero power), использование которых стоит два кристалла маны (например, класс «Охотник» обладает способностью «Верный выстрел», наносящей две единицы урона герою противника). Каждый ход игрок вытягивает из колоды по одной карте. Единоновременно в руке игрока не может находиться более десяти карт — каждая следующая вытянутая карта при полной руке уничтожается. Игрок может разыгрывать карты только в свой ход, но эффекты отдельных карт воспроизводятся вне зависимости от очередности ходов оппонентов. При исчерпании всех карт игрок начинает вытягивать «карты усталости» (англ. Fatigue cards), наносящие урон здоровью его героя, увеличивающийся при вытягивании новой карты в арифметической прогрессии. Цель игры состоит в уничтожении при помощи собственных карт героя противника (то есть доведении его очков здоровья до нуля). Среднее время одного матча составляет от 10 до 15 минут²¹.

Возрастной рейтинг – PEGI 7 – от 7 лет.

Разработчик и издатель Hearthstone - Blizzard Entertainment (США). Компания была основана 8 февраля 1991

²¹ Hearthstone official website // URL: <https://playhearthstone.com/ru-ru>

года. Компания была основана 8 февраля 1991 года. Она наиболее известна созданием трёх масштабных игровых вселенных: «Warcraft», «Starcraft» и «Diablo». Позже к ним присоединилась вселенная многопользовательского шутера «Overwatch».

Blizzard Entertainment (сокр. Blizzard) — американский разработчик и издатель компьютерных игр. Компания была основана 8 февраля 1991 года тремя выпускниками Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе: Алленом Адамом, Фрэнком Пирсом и Майком Морхеймом. Прежде носила название Silicon & Synapse, затем Chaos Studios, а позже стала подразделением издательства Activision Blizzard. Штаб-квартира Blizzard Entertainment расположена в городе Ирвайн, штат Калифорния. Первоначально компания была нацелена на разработку портированных версий игр других студий. После она начала создавать своё собственное программное обеспечение и в 1993 году начала с разработки таких игр, как Rock n' Roll Racing и The Lost Vikings. После выпуска Warcraft в 1995 году студия Blizzard Entertainment стала одной из самых успешных во всём мире. Затем последовало создание новых компьютерных игр, в том числе сиквелы Warcraft, StarCraft, Diablo, Overwatch а также World of Warcraft.

9 июля 2008 года Activision официально объединились с Vivendi Games, что привело к становлению торговой марки Blizzard холдинговой компанией. 25 июля 2013 года Activision Blizzard объявила о покупке 429 миллионов акций у Vivendi, в результате чего она стала независимой компанией.

В истории компании бывало, что выход игр сильно затягивался из-за того, что разработчики, желая улучшить качество игры, продолжали её доработку и тестирование. Однако многие поклонники Blizzard считают, что нет худа без

добра, поскольку Blizzard славится репутацией разработчика классических игр, которые продаются в течение многих лет после выпуска.

18 января 2022 Microsoft объявила о покупке Activision Blizzard за 68,7 млрд долларов.

Разработчик приостановил продажу своих продуктов на территории РФ. Несмотря на приостановку продаж, бесплатные и условно бесплатные игры (в том числе и «Hearthstone») продолжают работать.

Издатель имеет собственную платформу - Blizzard, которая также является бесплатной²².

5. **Heroes of the Storm** — онлайн-игра, разработанная Blizzard Entertainment для Microsoft Windows и macOS. В игре собраны персонажи всех четырех вселенных Blizzard. Является условно бесплатной игрой с микротранзакциями.

Как и в других играх MOBA-жанра, в «Heroes of the Storm» участвуют две команды по 5 игроков, цель которых — разрушить цитадель противника. Каждый игрок управляет одним героем. Но есть исключения: например, герой Потерявшиеся Викинги представляет собой троих самостоятельных персонажей, управлять ими можно, подобно играм жанра RTS, как по отдельности, так и всеми сразу, предварительно выделив их мышкой. Также в игре есть Чо'Галл — двухголовый огр, персонаж, управляемый двумя игроками.

В отличие от игр подобного жанра, у игрока нет собственного опыта — весь заработанный опыт идёт на счёт команды. Когда команда накапливает определённое количество очков опыта, она получает новый уровень, что мгновенно усиливает всех героев (на 4 % за каждый новый уровень). На

²² Blizzard Entertainment // Official website (URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/>)

определённых уровнях, каждому игроку даётся возможность выбрать один талант, на развитие своего персонажа. Также в матче отсутствуют валюта и снаряжение²³.

Игра получила высокие оценки критиков. GameRankings, проанализировав 19 рецензий, вывел среднюю оценку, равную 85,87 %²⁴. Metacritic, опираясь на 36 рецензий, выставил среднюю оценку 86/100²⁵. Большинство критиков сходится во мнении, что, несмотря на внешнюю казуальность и отказ от многих известных аспектов МОБА-игр, игра сложнее и глубже, чем кажется, и называть её «просто казуальной игрой» в корне неправильно²⁶.

Более того, некоторые критики считают, что Heroes of the Storm — это классическая МОБА-игра, из которой удалены все скучные моменты, а оставлено только самое лучшее²⁷. Некоторые, напротив, считают, что Heroes of the Storm — простая и незатейливая МОБА-игра, которая прекрасно подойдёт тем, кому классические МОБА-игры показались слишком сложными. Однако даже эти издания выставили игре положительную оценку²⁸.

Кроме того, практически все критики отмечают низкий порог вхождения, хороший, хоть и не идеальный баланс, достойный дизайн уровней и большую проделанную работу над игрой.

²³ Heroes of the Storm // Official Website (URL: <https://heroesofthestorm.com/ru-ru/>)

²⁴ Heroes of The Storm // Game Rankings (URL: <http://www.gamerankings.com/pc/735939-heroes-of-the-storm/index.html>)

²⁵ Heroes of the Storm // Metacritic (URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/heroes-of-the-storm>)

²⁶ Chris Carter. Review: Heroes of the Storm // Destructoid (URL: <http://www.destructoid.com/review-heroes-of-the-storm-292749.phtml>)

²⁷ Lucas Sullivan. Heroes of the Storm Review // GamesRadar (URL: <http://www.gamesradar.com/heroes-storm-review/>)

²⁸ CJ Miozzi. Heroes of the Storm Review — Totally Not A MOBA // The Escapist (URL: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/reviews/14009-Heroes-of-the-Storm-Review.4>)

Игра заняла третье место в опросе журнала «Игромания» «Лучшее PvP года 2015». В 2016 году игра получила награду «Лучшая стратегия/симулятор года».

Возрастной рейтинг – PEGI 12 – от 12 лет.

Издатель – Blizzard Entertainment (Америка). Платформа – Blizzard (Бесплатная). Аналогично игре «Hearthstone», несмотря на приостановление продаж в России, данная игра является условно бесплатной и как следствие ее возможно установить на соответствующие устройства.

6. **Dota 2** – многопользовательская командная компьютерная игра в жанре MOBA, разработанная и изданная корпорацией Valve. Издатель – Valve (Америка). Платформа – Steam (Бесплатная)

«Dota 2» — многопользовательская командная компьютерная игра в жанре MOBA, разработанная и изданная корпорацией Valve. Игра является продолжением «DotA» — пользовательской карты-модификации для игры «Warcraft III: Reign of Chaos» и дополнения к ней «Warcraft III: The Frozen Throne». Игра изображает сражение на карте особого вида; в каждом матче участвуют две команды по пять игроков, управляющих «героями» — персонажами с различными наборами способностей. Для победы в матче команда должна уничтожить особый объект-«крепость», принадлежащий вражеской стороне, и защитить от уничтожения собственную «крепость». «Dota 2» работает по модели free-to-play с элементами микротранзакций.

Разработка игры началась в 2009 году, когда компания Valve приняла на работу основного разработчика «DotA» под ником «IceFrog», а летом 2010 года подала заявку на

регистрацию этой торговой марки. 13 октября 2010 года на игровом портале Game Informer игра была анонсирована к выходу в 2011 году. 15 августа 2011 года в официальном блоге был опубликован трейлер к игре. «Dota 2» вышла в июле 2013 года после того, как два года находилась в стадии бета-тестирования.

Изначально «Dota 2» была выпущена на игровом движке Source, после чего в 2015 году была портирована на Source 2, став первой работающей на нём игрой. В «Dota 2» предусмотрена возможность создавать пользовательские режимы игры, оформление карты и косметические предметы для героев, после чего добавить их в «Dota 2» при помощи Steam Workshop. «Dota 2» является одной из наиболее популярных игр в Steam и получила в целом положительные отзывы критиков за игровой процесс, качество производства и сохранение положительных сторон своей предшественницы. Среди основных недостатков игры была отмечена сложность обучения.

«Dota 2» является активной киберспортивной дисциплиной, в которой профессиональные команды со всего мира соревнуются в различных лигах и турнирах. Премиум-турниры по «Dota 2» имеют призовые фонды в миллионы долларов, не раз становившиеся крупнейшими в истории киберспорта. Самый крупный турнир по игре — The International, ежегодно проводимый Valve. Начиная с сезона 2017/18 Valve также организует Dota Pro Circuit — профессиональный сезон, проводящийся в течение года. Крупные профессиональные турниры по «Dota 2» транслируются на стриминговых сервисах, иногда набирая свыше миллиона зрителей одновременно

«Dota 2» представляет собой многопользовательскую игру в жанре MOBA, в которой сражаются две команды по пять

игроков. Одна команда играет за светлую сторону (англ. The Radiant), другая — за тёмную (англ. The Dire). Конечная цель каждого матча — уничтожить вражескую «крепость» (англ. Ancient), особый объект, принадлежащий противнику, и защитить собственную крепость. Подобно «Defense of the Ancients», «Dota 2» использует управление с помощью мыши и клавиатуры, схожее с управлением в стратегиях в реальном времени, и вид с расстояния, имитирующий изометрическую проекцию.

Каждый из десяти участников матча управляет одним персонажем, который называется героем; игроки выбирают по одному из 123 героев, каждый из которых имеет свою узнаваемую внешность, силы и слабости. В ходе матча игрок выполняет определённую роль, как, например, «керри» (англ. Carry) или «саппорт» (англ. Support), и герои могут по своим характеристикам лучше подходить для той или иной роли. В течение матча герой может получать очки опыта, зарабатывать золото, покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. «Керри» в начале матча относительно слабы, но по мере набора очков опыта становятся сильнее и получают доступ к способностям, позволяющим им легко побеждать врагов и в конечном счёте добиться победы для всей команды. Способности «саппортов» позволяют оказывать помощь союзникам — например, восстанавливать потерянные очки здоровья. Если очки здоровья героя снижаются до нуля — например, его одолевает в бою вражеский герой — герой в течение некоторого короткого времени считается «погибшим»; по окончании этого времени герой вновь появляется рядом с крепостью, и управляющий им игрок может возобновить игру. Уничтожение вражеского героя приносит его победителю большое количество очков опыта.

Каждый матч проходит на квадратной карте специального вида, где крепости обеих команд находятся в противоположных углах, а игроки рассредотачиваются по соединяющим эти крепости путям — «линиям» (англ. Lane). Помимо самих игроков, в игре принимают управляемые компьютером существа «крипы» (англ. Creeps) и неподвижные строения-«башни» (англ. Towers), свои с каждой стороны; они также участвуют в сражении, атакуя вражеских героев, крипов и башни противника и тем самым помогая «своей» команде. Туман войны, покрывающий большую часть карты, не позволяет игрокам следить за передвижениями противника

Игра «Dota 2», как и её предшественница «DotA», является киберспортивной дисциплиной, и ещё до официального выхода по ней было проведено множество турниров, самыми крупными из которых являются турниры серии The International, организованные самими разработчиками — компанией Valve. The International является крупнейшим киберспортивным турниром и одним из самых престижных среди прочих дисциплин. Первый The International прошёл в Кёльне в рамках игровой выставки Gamescom 2011, когда сама игра ещё находилась в стадии закрытого бета-тестирования и только-только была представлена публично на самой выставке. Призовой фонд составил 1,6 миллиона долларов — беспрецедентная сумма для тех лет. Были приглашены 16 сильнейших команд «DotA» со всего мира.

В 2015 году стартовала серия турниров The Major, также организованных Valve. Первый из них прошёл в ноябре 2015 года во Франкфурте.

«Dota 2» включает систему подбора матчей (англ. matchmaking), основанную на численном значении, известном

как рейтинг подбора игр (англ. MMR). Изменения рейтинга основаны на исходе матча: при победе команды игрока его рейтинг увеличивается, при поражении — уменьшается. Серверы «Dota 2», известные как координатор игры, используют механизм сбалансирования команд на основе рейтинга каждого из игроков для создания условий, при которых во всех матчах команды имеют примерно равные шансы на победу. В «Dota 2» присутствует система подбора матчей по рейтингу, отличающихся от обычных общедоступным значением рейтинга, создающим условия для игроков, желающих играть в более конкурентной обстановке. Игроки с наивысшими показателями рейтинга подбора игр перечислены Valve в регулярно обновляемой таблице лидеров, включающей лучших игроков каждого региона. Игра также включает систему жалоб, позволяющую наказывать игроков, игра с которыми приносит негативные впечатления. Наличие этой системы предотвращает оскорбительное и вызывающее поведение игроков. К другим особенностям «Dota 2» относится усовершенствованная по сравнению с «Defense of the Ancients» система повторов матчей, позволяющая загружать повторы в клиенте игры и просматривать их позже; система сборок героев, делающая возможным использование во время матча руководств (сборок), созданных сообществом игроков. Сборка героя указывает игроку на артефакты, которые должны быть куплены для его героя, а также на порядок изучения способностей²⁹.

Возрастной рейтинг – PEGI 12 – от 12 лет.

Valve Corporation (также известная как Valve Software) — американская частная компания, занимающаяся разработкой, изданием и цифровой дистрибуцией компьютерных игр. Её

²⁹ Dota2 Official website // URL: <https://www.dota2.com/home>

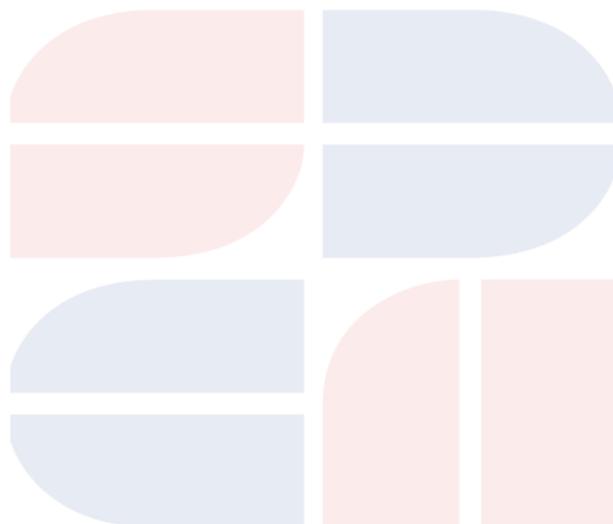
наиболее известные продукты — сервис цифровой дистрибуции игр и программного обеспечения Steam, компьютерные игры и серии «Half-Life», «Portal», «Counter-Strike» и «Dota 2». Большинство разработанных Valve игр использует её собственные игровые движки Source и Source 2. Штаб-квартира компании находится в городе Белвью, штат Вашингтон, недалеко от Сиэтла.

Valve была основана в 1996 году Гейбом Ньюэллом и Майком Харрингтоном, выходцами из Microsoft. Уже её дебютная игра «Half-Life» приобрела огромный успех и множество наград, как и её продолжение «Half-Life 2». Харрингтон покинул компанию в 2000 году, оставив её в руках Ньюэлла. В 2003 году компания запустила сервис Steam, с годами выросший в крупнейшую в мире площадку по цифровой дистрибуции игр для персональных компьютеров — к 2010-м годам именно Steam, а не игры, стал основным источником дохода для Valve. В 2010-х годах компания также занялась разработкой и выпуском аппаратного обеспечения для игр, такого как шлем виртуальной реальности Valve Index или портативный компьютер Steam Deck.

При относительно небольшом количестве сотрудников — 360 человек в 2016 году — прибыль компании составляет около миллиарда долларов в год. Для Valve характерна плоская организационная структура без начальников и подчинённых — сотрудники равны между собой и собираются в группы по интересам; компания направляет финансирование тем проектам, к которым присоединяется больше сотрудников. Среди этих проектов были и провальные, как игра «Artifact» или

серия компьютеров Steam Machines, однако Valve удавалось окупать их за счёт Steam и других успешных проектов³⁰.

Для проведения кибертурнира в 2022 году, в связи с упомянутыми в первом разделе настоящего отчета трудностями с приобретением игры FIFA, возможна замена киберспортивной дисциплины. В частности, перечисленные выше варианты киберспортивных дисциплин весьма популярны для проведения самых разнообразных турниров, как крупных международных, так и более локальных регионального значения, что делает их идеальными кандидатами на роль замены FIFA и может привлечь новую аудиторию к проводимому мероприятию.



³⁰ История компании Valve, или Успех с первой игры // Коммерсантъ (URL: <https://www.kommersant.ru/doc/2030767>)

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ АВСТРИЙСКИЕ ПАРТНЕРЫ КИБЕРСПОРТИВНОГО ТУРНИРА

При проведении турнира немаловажную роль играет выбор партнеров такого мероприятия. Партнеры мероприятия зачастую имеют профильную специализацию по данному направлению и часто привлекаются к подобным мероприятиям. Киберспорт в Австрии развит в весьма серьезную отрасль поп-культуры, а Австрийская киберспортивная ассоциация является одной из старейших в мире. В дополнение к этому, в Австрии достаточно большое количество компаний, которые специализируются на околопрофильных IT-отраслях или занимаются непосредственно организацией киберспортивных турниров. Ниже приведен список профильных компаний в Австрии, которые привлекались ранее и могут быть привлечены в качестве партнера киберспортивного турнира.

1. Vienna Challangers Arena - Крупнейшая киберспортивная арена Австрии, на которой проходят такие крупные мероприятия как проводимая в сотрудничестве с британской компанией ReedPop - крупнейшим провайдером игровых и поп-культурных мероприятий в мире - Vienna Comic Con - крупнейшее событие в сфере поп-культуры страны, а также другие крупные киберспортивные мероприятия. Арена представляет собой крупнейшую площадку с игровым оборудованием, предоставляющую свои услуги как индивидуальным игрокам, так и профессиональным киберспортивным командам.

Связаться с данной компанией можно по электронной почте или по телефону:

+43 1 934 60 34

esports@expo-experts.at

2. Vienna reality Playground - Компания является крупнейшей в Австрии аркадной VR-ареной, предоставляющей клиентам более трехсот игр самых разнообразных жанров. Арена широко известна в киберспортивных кругах в Австрии, выступала партнером многочисленных киберспортивных турниров, а также выступает партнером крупнейшей площадки для проведения таких турниров - VCA - Vienna Challengers Arena.

Связаться с данной компанией можно по телефону или электронной почте:

+43 664 385 95 14

INFO@VR-PLAYGROUND.AT

3. Respawn Esports Bar - Один из самых крупных и известных киберспортивных баров в Вене. Оснащен большим количеством игровой аппаратуры и предлагает своим посетителям большое количество игр на самых разных платформах - как консольных, так и ПК. Бар выступал партнером многих турниров по Counter Strike, Dota 2, League of legends и другим играм. Также выступает партнером Vienna Challengers Arena.

Связаться с компанией можно по телефону или электронной почте:

+43 6609609096

contact@respawn.at

4. Bechtle — один из ведущих европейских поставщиков ИТ-услуг для электронной коммерции для коммерческих и государственных клиентов, работающий в 14 странах Европы. Несмотря на то, что штаб-квартира Bechtle находится в Германии, Австрия уже более двадцати лет является важным целевым рынком для Bechtle. Bechtle находится в каждом регионе Австрии и в ее составе находится более чем 350 ИТ-специалистов. Кроме предоставления ИТ-услуг, компания специализируется и на продаже оборудования, программного обеспечения, компания предлагает консалтинговые услуги, системную интеграцию и обучение.

В Bechtle Group входит большое количество различных компаний. Основной офис компании Bechtle SystemHouse - в Австрии находится в Вене по адресу: Wien, 1120, Technologiesstraße 8, электронная почта - office.at@bechtle.com. С Bechtle Direct GmbH - ИТ-провайдером - возможно связаться по почте vertrieb.direct-at@bechtle.com.

Также в Bechtle Group входят:

- компания Smartpoint, которая внедряет комплексные бизнес-решения в среде Microsoft (связаться можно по электронной почте - office@smartpoint.at),
- компания Planetsoftware - является ведущим системным предприятием в Австрии, которая поддерживает компании на всех этапах разработки ИТ-продукции (связаться можно по электронной почте - info@cad.at)

- Dataformers - Компания по разработке программного обеспечения (связаться можно по электронной почте - office@dataformers.at)
- Notfallnummer - Cyber Defense Center - компания в системе кибербезопасности (связаться можно по электронной почте - help.sirt@bechtle.com)

Данная компания проводит различные обучающие семинары - «Современное рабочее место», «Прекращение продаж лицензий Veeam Socket»

Bechtle входит в Global IT Alliance, который объединяет крупные IT-Компании различных стран, что может свидетельствовать о готовности к международному сотрудничеству со стороны данной компании. Кроме того, данная компания сотрудничает и с российскими компаниями. В частности, на официальном сайте Bechtle указано, что партнером данной компании является в том числе компания Softline, расположенная в Москве.

5. U-render - является разработчиком приложения U-Render. U-Render работает на обычном игровом оборудовании от AMD и NVIDIA, и представляет из себя решение для достижения высококачественного рендеринга в реальном времени. При этом дистрибьюторами данной программы являются различные организации по всему миру. В частности, Toolfarm, TMS (Япония)б Mediamachine (ЕС), Meshmellow (Китай), Maru (Южная Корея), Tathastu (Индия, Бангладеш, Пакистан). При этом “мировой охват” данной организации растет. В частности, распространение на Южную Корею произошло 30 марта 2022 года, на Китай - 1 февраля 2022 г.

Таким образом компания активно развивает международное сотрудничество.

Связаться с компанией можно по электронной почте:

help@u-render.com

6. Chapter Four Communications Consulting GmbH –

австрийская организация, основной деятельностью которой являются связи с общественностью, маркетинговый и бизнес-консалтинг. Свою деятельность данная организация осуществляет в Австрии, а также в странах Центральной и Восточной Европы. Chapter 4 предоставляет услуги в области предпринимательских связей на уровне внешних коммуникаций:

- репутационный менеджмент
- финансовый PR,
- B2B-коммуникация,
- работа с медиа,
- отношения с местным населением,
- связь с государственными органами и общественностью,

так и на внутрикорпоративном уровне:

- консультирование по коммуникационной работе
- тренинги в области коммуникации
- мероприятия, направленные на сплочение команды (Тимбилдинг)
- менеджмент мероприятий

Кроме того, данная организация занимается консалтингом в области построения бренда, B2C-коммуникации, в области тактического и стратегического планирования развития

бизнеса, оказывает услуги в области кризисного взаимодействия.

Особую роль в цифровой области занимают услуги данной компании в сфере цифровых коммуникаций. К данному направлению деятельности организации относится, в частности:

- построение стратегии цифровой коммуникации
- создание и развитие социальных сетей Клиентов
- управление контентом в социальных сетях
- цифровой маркетинг

Кроме того, данная организация активно взаимодействует с организациями в киберспортивной сфере. В частности, она являлась партнером VCA – Vienna Challengers Arena.

Связаться с компанией можно по телефону и электронной почте:

+43 1 353 24 24

hq@chapter4.eu

7. PPH Media - Издатель, выпускающие журналы для различной целевой аудитории. Одним из наиболее популярных является журнал Dot, в котором речь идет об актуальных кино, развлечениях и музыке. Он рассчитан в первую очередь на молодежную аудиторию. Журнал является официальным партнером VCA Vienna Challengers Arena.

Связаться с компанией можно по электронной почте:

office@pph-media.at

8. Varius Card - австрийская компания, которая специализируется на печати пластиковых карт. Компания

активно сотрудничает с различными киберспортивными мероприятиями по вопросу печати пропусков, карт доступа, билетов. Является партнером VCA – Vienna Challengers Arena.

Связаться с компанией можно по телефону и электронной почте:

+43 1 250 950

info@variuscard.com

9. Spiel & Drang — маркетинговое агентство киберспорта и игр, которое поддерживает компании в Германии, Австрии и Швейцарии. Она родилась из страсти к видеоиграм и стремления донести послание бренда до мира геймеров индивидуальным и аутентичным образом. Проводит консультации в сфере сопровождения игровых и киберспортивных брендов, проводит лектории, предоставляет услуги ведения социальных сетей и создание видеоконтента, а также занимается организацией мероприятий в данной сфере.

Связаться с компанией можно по электронной почте:

fatih@spielunddrang.com

10. Ассоциация Киберспорта Австрии (нем. eSport Verband Österreich). ESVÖ работает с ассоциациями-членами из всех австрийских провинций. Штаб-квартира ассоциации находится в Вене, на единственной в Австрии киберспортивной площадке AREA52.

На сегодняшний день к ESVÖ присоединилось около 25 (е)спортивных клубов. Все должностные лица Ассоциации киберспорта работают без материального вознаграждения.

Австрийская ассоциация киберспорта — одна из старейших киберспортивных ассоциаций в мире.

Данная организация занимается обучением киберспортивных судей, организацией киберспортивных мероприятий по всей Австрии.

Связаться с Ассоциацией можно по телефону и электронной почте:

+43 1 264 00 53

office@esvoe.at

11. Camcat Systems - это всемирно известная организация, занимающаяся производством передовых кабельных камер. Данная организация сотрудничала со знаменитыми киностудиями, а также организаторами крупных спортивных мероприятий. В качестве примера, можно выделить, что на их камеры снимались сцены из кинофильма «Троя», нескольких частей Гарри Поттера (Узник Азкабана и Кубок Огня), а также съемки гонки Nascar (2013) Formula 1 (2012-2020). Компания уже сотрудничала в организации крупных российских мероприятий (Зимние олимпийские игры в Сочи, Инаугурация Владимира Владимировича Путина в 2004 году). Имеет постоянного партнера в лице «Технологии кино» (Москва, Хитровский пер. 3/1 с4 +7 (495) 921-95-50 info@techkino.com), которые занимаются экшн съемкой, воздушной съемкой, видеопродакшеном.

Связаться с компанией можно по телефону и электронной почте:

+(43)2233 53617

+(43)660 6677505

Office@camcat-systems.com

12. Redbull - австрийская компания, является одной из первых компаний, которые начали производить энергетики. Их товары и символика знакомы потребителям более чем из 150 стран. Редбулл активно поддерживает физическую культуру через спонсирование и организацию спортивных мероприятий. Данная организация широко известна как спонсор и организатор многочисленных спортивных соревнований в автоспорте, велоспорте, сноубординге, мотоспорте, киберспорте, футболе и других видах.

Организация поддерживает и киберспортивные соревнования. В частности, Red Bull в 2013 году провели турнир по игре Dota 2 Red Bull ECL 2013 Grand Finals. В 2020 году T1 - одна из самых известных команд по League of Legends вступила в многолетнее партнерство с Red Bull. Red Bull является также спонсором российской команды по Dota 2, CS: Go Team Spirit, команд по League of Legends OG, Oceanic Pro League. Существует также представительство в России.

Представительство в России:

ООО Ред Булл (Рус)

г. Москва 109004 Москва

улица Станиславского дом 3, 21

+7 (495) 937-83-83

Таким образом достаточно широкий спектр компаний, как имеющих опыт сотрудничества в качестве партнеров киберспортивных мероприятий, так и не привлекавшихся ранее к таким мероприятиям, может быть заинтересован в участии в качестве партнера такого мероприятия.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В условиях ограничения личных контактов цифровое взаимодействие приобретает особое значение. Одним из путей такого взаимодействия за период пандемии Covid19 стал киберспортивный турнир Сочинского диалога Dialog eCup, проведенный в 2020 и 2021 годах с большим успехом и привлечший большое количество участников как из России, так и из Австрии.

Однако сложившаяся геополитическая обстановка крайне осложнила проведение турнира в 2022 года, так как многие компании-издатели, а также игровые магазины сообщили о приостановке деятельности в Российской Федерации, что сделало маловероятным проведение турнира в привычном формате.

Одним из наиболее сбалансированных решений видится замена киберспортивной дисциплины на одну из более доступных для участников из Российской Федерации. Приведенные в отчете киберспортивные альтернативы пользуются не меньшей, а некоторые даже большей популярностью в киберспортивном сообществе, что не только позволит провести турнир без принципиальных ограничений, но, возможно, и привлечь новую аудиторию.

Также не меньшее значение имеет вопрос выбора партнера такого мероприятия. Партнерами киберспортивных мероприятий выступают зачастую известные в профильных кругах компании IT-сектора, либо профессиональные киберспортивные ассоциации и маркетинговые агентства.

Приведенные в отчете компании в своем подавляющем большинстве обладают опытом взаимодействия с крупнейшими австрийскими киберспортивными турнирами, а зачастую и мероприятиями, имеющими общеевропейское значение, что делает их идеальными кандидатами на роль партнера кибертурнира Dialog eCup, проводимого в 2022 году.

