



Уральский  
федеральный  
университет

# Увлекательный киберспорт или какие игры лучше для трансляций

Выполнил: Безгодов А.А.  
НМТ-353319

Основные моменты, что делают одни игры интереснее других для зрителя (Мое субъективное мнение) в виде отдельных пунктов. Нумерация условная, хотя наиболее важные все равно сверху.



# 1. Что происходит ?

Если зритель не понимает происходящее у него точно не будет интереса. И тут крайне важно ответить на вопрос «какой именно зритель?». Условно их можно разделить на три категории:

- 1) Сильный игрок в эту игру
- 2) Новичок или игрок в другие игры.
- 3) Абсолютно не знакомый с играми



Есть еще вторая степень «понятности». Она касается качества видеоряда. Например, зрителю, не знающему карту в контре, нет никакого смысла смотреть на расположение игроков. Он все равно не разберется. Напротив, в доте карта банальна, и даже незнакомый с игрой зритель может прочувствовать «рошана», выход в смоках и тому подобное



## 2. Скорость

Этот пункт удобно разобрать на примере Overwatch. Игрокам нравится, что в игре высокий темп, все происходит быстро и тому подобное. Они готовы к концентрации на скоростном матче.



### 3. Вариативность и неожиданность

Интересная характеристика, которая плотно связана с двумя предыдущими. Важно, чтобы матчи были разнообразными и немного сумасшедшими. Стоит рассмотреть сразу несколько «измерений» этих явлений:

- Во времени.
- В интенсивности.
- В механике.
- В графике.
- В преимуществе.

Есть еще множество различных «измерений», куда неплохо бы добавить вариативности, но они значат гораздо меньше, чем перечисленные выше.

## 4. Графика

Самый простой пункт. Визуально игра должна вызывать восхищение. Многим нравятся, как выглядят файтинги в Dota. В ней очень выразительная палитра.

Сюда можно добавить еще и wow-эффект в моменты активностей. Каждая встреча соперников должна быть подчеркнута графикой и звуком так, чтобы зрители обалдели от происходящего. Поэтому хорошо анимированная драка скучна, а фаталити в мортал комбат — здорово.



## 5. Эпичность

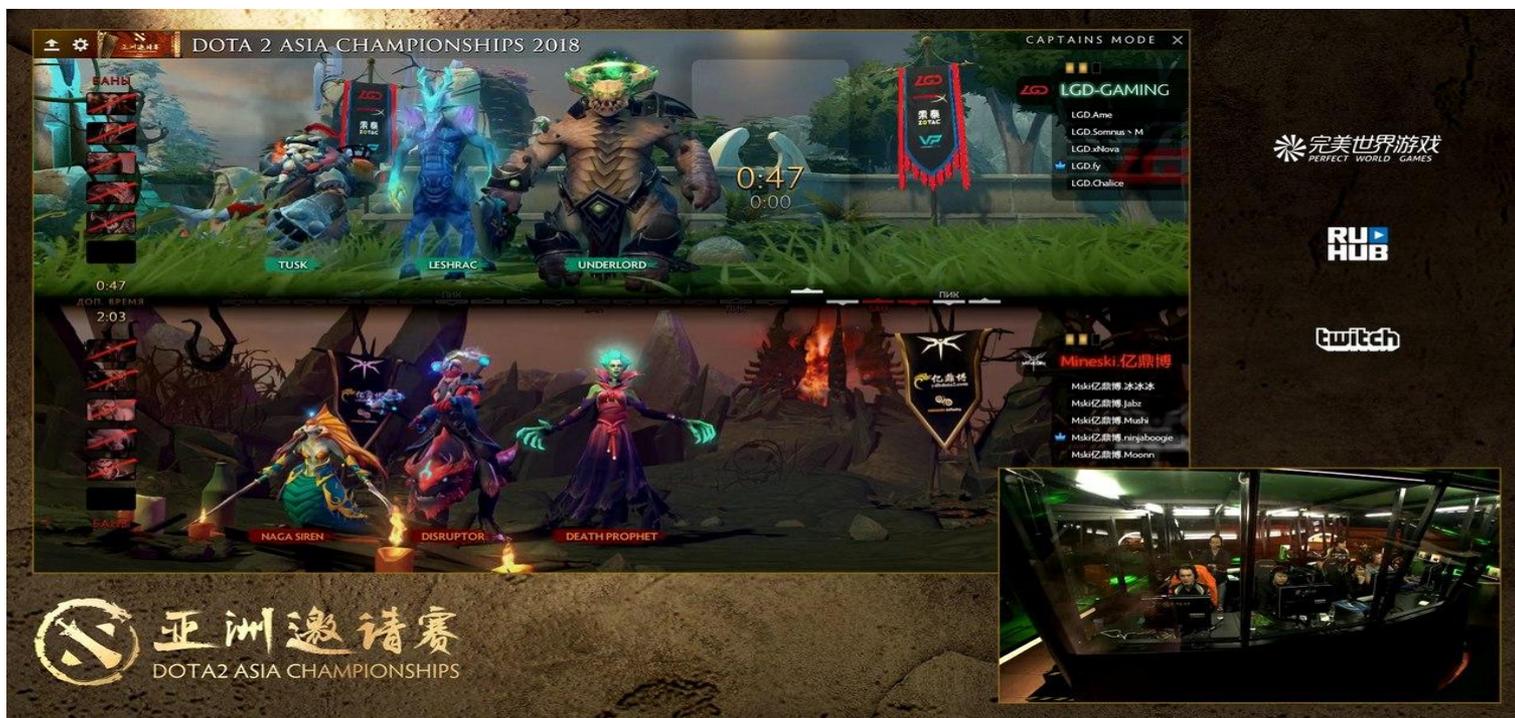
Этот пункт неразрывно связан с вариативностью. Матчи начинаются медленно, спокойно, чтобы и игроки, и зрители могли размяться. Но с течением времени уровень накала, темпа и эмоций должен расти вплоть до эпического финала. Идеально, когда это ощущается не только с помощью счетчика раундов, но и целиком в игре.

Например в pubg все здорово. Сужается круг. Видны синие стены смерти. Счетчик игроков показывает совсем чуть-чуть оставшихся. Чувствуется накал последних секунд.



## 6. Драфт

Предстартовый выбор героев или еще каких элементов позволяет разнообразить трансляции. Аналитики могут порассуждать, зрители поспорить в чате и тому подобное. Но самое важное в «драфте» — возможность настроиться на матч и строить прогнозы. Это здорово вовлекает.



## 7. Длинный матч, длинная пауза

Короткометражки гораздо менее популярны, чем фильмы. А почему? Зрителю сложно переключаться с одного на другое. Он настраивается на фильм и только потом включает. Короткометражек же можно было бы посмотреть штук десять. Но тогда и десять усилий на «настроится», «выбрать», и еще десять ощущений «мне не хватило», как нередко бывает после хорошего фильма.

С играми все тоже самое, но еще сложнее. После матча часто идет пауза для переключения на другие команды или отдых игроков. Чем быстрее матчи — тем больше пауз. А это не тот контент, который хотят зрители.

Самое вредное — много мелких пауз. Они дробят погружение и их нельзя заполнить чем-то дельным. Большие же паузы полезны, особенно после затяжных матчей. За одну такую паузу аналитики успеют рассказать какие-нибудь особенности, обсудить игроков, ну а зрители могут разогреть еды, сходить в магазин, выучить пару билетов к сессии.

## 8. Команда

Этот пункт больше характерен для LAN-турниров. Если есть команда, игроки подбадривают друг друга, ругаются и вместе радуются победе. Камера, которая выхватывает их лица дарит много эмоций зрителю. Он начинает сопереживать.

В играх где основной формат 1x1, такого нет. Люди скромны, если не чувствуют себя в зоне комфорта, и прячут внешние проявления эмоций. Оператору будет нечего показывать кроме концентрации на лице. Это не самый интересный контент.



## ИСТОЧНИКИ:

1.

[https://vk.com/spiritwiz?w=page-162590975\\_55370664](https://vk.com/spiritwiz?w=page-162590975_55370664)

2.

<https://www.cybersport.ru/>