

Новая спортивная реальность

Каким будет The International no Dota 2 в Китае?

The International после семи лет уезжает из Северной Америки. Первый TI прошел в Германии, следующие шесть в США, а последний в Канаде. Теперь чемпионат мира по Dota 2 расширяет географию и перебирается в Китай. Впрочем, для Поднебесной организовывать крупные международные киберспортивные турниры не впервой. Но в данном случае вопрос не только в том, что TI, возможно, изменится с точки зрения атмосферы, антуража и еды в практик румах.

В первую очередь тут, конечно, всплывает недавний скандал с "Ching Chong", когда Valve, будучи под прессом китайского комьюнити, отстранила от участия в турнире игрока. И все из-за этой злощастной фразы, использованной в обычном MM.

Есть вероятность, что "Ching Chong" еще не раз всплывет в этом сезоне. Большую роль здесь играет именно сплоченное китайское комьюнити. Китайские болельщики, пожалуй, самые фанатичные во всем киберспорте. Даже на турнирах в США китайцы в прямом смысле захватывали зал как численностью, так и шумовой поддержкой. К тому же они более агрессивные. Если европейские фанаты Dota 2, или СНГ-болельщики, помимо своих любимчиков, поддерживают и другие коллективы, то для китайцев не существует понятия "болеть за красивую доту", они болеют только за своих.

А теперь представьте, что китайцев на трибунах будет не 50-60%, а 90-95%. Если на предыдущих TI зритель не чувствовал привязки к конкретному региону (разве что в плане часового пояса), то в этом году нас ждет именно "китайский чемпионат мира". Хорошо это или плохо, каждый решит сам, но это уже точно будет совершенно другой The International.

Сможет ли кто-то сместить Astralis с трона в CS:GO?

Astralis безоговорочно стала лучшей командой в CS:GO в 2018-м. Во второй половине сезона она выиграла практически все турниры, в которых принимала участие. По уровню "макро" и "микро" равных им просто не было. Astralis была на голову сильнее оппонентов.

В истории профессионального CS:GO было сразу несколько случаев подобной доминанции. В свое время на вершине долго восседали Fnatic, NiP, Virtus.pro и SK.

Однако каждая из этих команд в итоге сильно сбавляла и уходила с авансцены. Тот перфоманс, что показывает сейчас Astralis, действительно поражает. В новом году датчане сохранили состав без изменений, в то время как некоторые их прямые конкуренты произвели замены. FaZe подписали AdreN вместо karrigan, MIBR вернули TACO и felp, а к Team Liquid присоединился Stewie2K.

Пожалуй, главным конкурентом датчан, по крайней мере в начале сезона, должны стать NaVi. Ключевым фактором может оказаться electronic, который в 2018 году вышел на совершенно новый

уровень. На фоне тех, кто изменил состав недавно, NaVi со своей звездной парой — s1mple и electronic — выглядит наиболее выигрышно.

Свое слово в новом сезоне может сказать и молодой французский игрок Zywoo. Он стал главным открытием в прошлом году. Свою нынешнюю команду Vitality он уже перерос. Если его подпишет тир-1 коллектив, то он вполне может стать одной из главных звезд этого года.

Другим соперником Astralis должны стать Team Liquid, закончившие год на третьей строчке рейтинга HLTV. Их новичок Stewie2K, которым еще недавно восторгался каждый фанат CS, несколько сдал, играя за MIBR. Если он вернется на прежний уровень и выйдет из категории "перспективный", то сможет стать важнейшим элементом команды.

Heroes of the Storm мертва. Какая киберспортивная дисциплина станет следующей?

В конце прошлого года Blizzard объявила о том, что прекращает поддержку киберспортивной составляющей HoTS, а чемпионат мира по игре был заранее отменен. Это событие в очередной раз подчеркнуло отличие киберспорта от традиционного спорта, а именно привязку дисциплины к желаниям и интересам разработчиков.

Именно разработчики игры определяют вектор развития киберспорта, темпы роста и масштаб. Такое положение дел должно сильно настораживать тех, кто стремится стать прогеймером, ведь в любой момент годы тренировок могут быть перечеркнуты.

Почти любая онлайн-игра сейчас стремится в киберспорт. Вокруг шумихи создаются команды, набираются составы, но проблема в том, что далеко не все представляют как этот самый киберспорт нужно реализовывать в рамках своей игры.

Проблемы испытывают многие дисциплины. PUBG, несмотря на большой онлайн, страдает от читеров, причем не только в обычных играх, но и на про-уровне. Совсем недавно прошла волна банов, которая коснулась и десятка киберспортсменов.

Подобные события полностью дискредитируют соревновательную сцену и ставят вопрос, о каком спорте и турнирах здесь вообще может идти речь.

Вслед за HoTS с киберспортивной сцены может уйти и Gwent. Это вдвойне обидно, потому что в случае с Gwent разработчики очень серьезно подходят к своим турнирам. Каждый Gwent: Challenger проводился в тематическом месте, символизирующем одну из фракций: деревня Скеллиге, замок Нильфгаарда, шахта Краснолюдов. Но несмотря на весь антураж и старания организаторов, цифры просмотров удручают. Последний Gwent: Challenger в среднем смотрели всего 43 тысячи зрителей. Где-то вдалеке маячит Gwent: Masters — главный турнир с призовым фондом в \$200 тыс. Но прошло уже больше года с момента анонса, а точной датой чемпионат так и не обзавелся.

Спасет ли Valve Artifact с помощью киберспорта?

Artifact позиционировалась не только как "убийца HS", но и как "новая киберспортивная дисциплина". Еще до релиза игры Valve анонсировала, что проведет турнир, победитель которого получит миллион долларов (общий призовой фонд не разглашался).

С момента выхода Artifact не прошло и двух месяцев, а амбициозные планы Valve уже под большим вопросом. Как бы банально

Пока все киберспортивные аналитики продолжают прогнозировать увеличение рынка, аудитории и финансовых инвестиций, мы решили поразмышлять о спортивной составляющей наступившего года. Что нового подарит киберспорт его фанатам, и чего ждут сами геймеры и болельщики?

это не звучало, но игра умирает — пользователи уходят, а созданная рыночная система себя не оправдывает. Пиковое значение онлайна в районе 3 тысяч — это явно не тот показатель, на который рассчитывала Valve. Выпущенное в декабре



обновление, добавившее в игру уровни и награды, не исправило ситуации.

Вернуть игроков и интерес комьюнити могут лишь серьезные изменения в экономической модели, новый контент и турниры.

Но Valve продолжает хранить молчание относительно обещанного крупного турнира. Локальные турниры никак не могут исправить ситуацию. Первый после релиза игры турнир Artifact Mighty Triad: Strength Invitational в среднем смотрело всего 15 тыс. зрителей. И это в тот момент, когда пиковый онлайн в самой игре был почти 60 тыс. Сейчас, когда аудитория игры сократилась более чем на 90%, сложно представить, каких размахов должен быть турнир от Valve, чтобы вдохнуть интерес к игре. Когда-то The International проложил дорогу Dota 2, так что опыт у Гейба в таких делах определенно есть.

Каким будет год для команд СНГ?

Все надежды мы как всегда связываем лишь с двумя дисциплинами — CS:GO и Dota 2. В доте у нас сразу несколько вопросов на повестке, главный — возьмут

Если Virtus.pro вновь займет 5-6-е место, то тогда, возможно, состав ждут куда более серьезные изменения. С большой долей вероятности четыре попытки одному составу не дадут, да и вера игроков в самих себя может запросто рухнуть.

Еще одна проблема нашего региона — пропасть между Virtus.pro и другими командами. Болельщики давно ждут, чтобы в СНГ появилась еще одна тир-1 команда. В прошлом году казалось, что ей может стать Winstrike. Но после TI коллектив потух также быстро, как и взлетел. На данный момент ближе всего к статусу тир-1 команды подошли Gambit, No Pangolier и NaVi. Главное слово тут — подошлись, потому что ничем, кроме локальных успехов и побед над другими тир-2 и тир-3 командами, никто из них похвастаться не может. Наиболее перспективно смотрятся Gambit. Пускай ребята проиграли в финале майнора и не попали на мейджор, но с приходом новой пары саппортов у Gambit кардинально изменились пики и начала вырисовываться игра.

Для No Pangolier проверкой на прочность станет "мейджор" в Китае, где им впервые придется столкнуться с тир-1



командами. Пока СНГ получает лишь два слота на отборочных, один из которых априори забирает Virtus.pro. Стоит No Pangolier попасть в топ-6 на "мейджоре" и тогда велик шанс, что нашему региону дадут еще один слот, а это может послужить неплохим толчком для развития тир-2 команд. Иначе они продолжат барахтаться в СНГ-регионе, по очереди сменяя друг друга на турнирах.

Что касается CS:GO, то здесь ситуация схожая с дотой — есть NaVi и все остальные. 2018 год показал, что в СНГ сейчас нет уверенного #2. Vega Squadron, Gambit, AVANGAR, Winstrike, ForZe — каждая из этих команд добивалась лишь небольших локальных успехов, к тому же крайне недолговечных. А о стабильности и прогрессе и речи не идет. Всерьез ожидать от них чего-то в новом сезоне, наверное, не стоит.

А вот на что точно стоит обратить внимание, так это на новый состав Virtus.pro. Пускай это "польские медведи", но по популярности в нашем регионе они уступают только NaVi. "Виртуса" избавились от pashaBiceps и Neo, вернув Byali и Snax. С уходом pashaBiceps команда, конечно, потеряла в медийности и шарме, но зато на бумаге теперь выглядит более перспективной и боевой. Хочется верить, что в скором времени поляки возвратятся в первый эшелон лучших коллективов мира.

Хорошей игры!

Подготовил Карл ФИШЕР.

