

ТВОЙ ПУТЬ В

КИБЕР

СПОРТ

Из любителя в профессионалы
«League of Legends»



Майк Дайвер и команда Fnatic

Майк Дайвер

Твой путь в киберспорт

«Попурри»

2016

Дайвер М.

Твой путь в киберспорт / М. Дайвер — «Попурри», 2016

ISBN 978-985-15-3215-1

Эта книга позволит вам заглянуть за кулисы команды Fnatic, рассмотреть ее игру изнутри, познакомиться с ее историей, получить бесценные профессиональные советы и услышать немало занимательных историй о команде, игре, в которую она играет, и киберспорте в целом. Для широкого круга читателей.

ISBN 978-985-15-3215-1

© Дайвер М., 2016

© Попурри, 2016

Содержание

1		6
	Как пользоваться этой книгой	9
2		10
	Игра клонов	11
	Создание Riot	13
	Конец ознакомительного фрагмента.	15

Майк Дайвер и команда Fnatic Твой путь в киберспорт

© Fnatic limited 2016

© Перевод. Издание. Оформление. ООО «Попурри», 2017

1

Кто такой профессиональный геймер

Заблуждаются те, кто ставит киберспорт на одну ступеньку с видами спорта, соревнования по которым еженедельно собирают на трибунах и у экранов телевизоров огромные толпы болельщиков. Популярность киберспорта уже весьма велика и продолжает стремительно расти. Знающие люди с уверенностью скажут вам, что не за горами то время, когда популярность соревнований по киберспорту достигнет таких высот, что затмит популярность многих традиционных видов спорта.

Каждый вид спорта с течением времени эволюционирует, и киберспорт, а также компьютерные игры в целом – не исключение. В наши дни никого уже не удивляет то, что ребенок, придя домой из школы, проводит не один час перед компьютером, с головой погружаясь в фантастические единоборства или требующие предельной концентрации внимания симуляторы, где ему противостоят соперники, живущие, возможно, на другом краю света. По мере того как та или иная игра становится все более популярной и приобретает все больше подписчиков, игроки активно собирают информацию об этой игре, чтобы научиться играть лучше и побеждать соперников. А на самой верхушке этого дерева талантливых игроков – программисты, которые зарабатывают себе на жизнь тем, что разъезжают по всему миру и играют против лучших, вдохновляя своим примером миллионы людей.

В Европе к видеоиграм все еще относятся как к занятию сугубо индивидуальному. Представьте себе ребенка, в одиночестве уткнувшегося в экран компьютера и жертвующего общением и подвижными играми со сверстниками ради интерактивных чудес. Этот стереотип чрезвычайно живуч, и его очень трудно переломить. Однако это устаревшее представление. Например, в Южной Корее существует культура компьютерных кафе: игровые компьютеры объединены в единую сеть, что позволяет устраивать масштабные многопользовательские сражения между друзьями или совершенно незнакомыми людьми, выводя онлайн-игры из домашних четырех стен в открытую, публичную среду. Кстати, южнокорейские команды доминируют во многих дисциплинах киберспорта, включая League of Legends. Если в первом чемпионате мира по League of Legends в 2011 году победу одержала европейская команда Fnatic, то в последующие годы победу неизменно праздновали азиатские команды, в трех случаях из четырех пальма первенства доставалась южнокорейским геймерам. Связан ли этот успех с отношением южнокорейского общества к видеоиграм как к возможности полезно провести время? И тот аргумент, что именно культура компьютерных кафе способствует успеху корейских геймеров в самых престижных с точки зрения величины призового фонда киберспортивных соревнованиях, оспорить трудно.

Эволюция общества всегда происходит параллельно научно-техническому прогрессу, и неудивительно, что именно молодое поколение, которое выросло в окружении видеоигр, находит себя в киберспорте. И в этом же заложен потенциал стремительного, почти экспоненциального, развития киберспорта. Это означает также, что конкуренция за места в профессиональных киберспортивных командах будет становиться все более ожесточенной, способствуя повышению качества игры. Однако следует отметить, что очевидной карьерной лестницы в киберспорте нет; в этом смысле киберспорт не идет ни в какое сравнение с такими традиционными игровыми видами спорта, как футбол или баскетбол, где подготовка к карьере может начинаться в очень юном возрасте, возможно, даже в пять-шесть лет.

Для того чтобы стать членом киберспортивной команды, ребенок должен достичь подросткового возраста. Причем его берут в профессиональную команду сразу, минуя школы спортивного мастерства вроде тех, что существуют при футбольных клубах, где подающий

надежды молодой игрок годами оттачивает свои навыки, прежде чем удостоится включения в основной состав команды мастеров. В киберспорте талантливый геймер минует все эти промежуточные стадии и в одночасье совершает гигантский прыжок из своей уютной комнаты на соревнования высочайшего уровня.

Если у вас есть качества, которые необходимы профессиональному геймеру, это, безусловно, поможет вам совершить тот самый прыжок и сыграть перед многомиллионной аудиторией, наблюдающей за вами в режиме онлайн. Способность быстро учиться, оперативно усваивать что-то новое жизненно необходима для киберспорта, особенно для League of Legends, потому что создатели этой игры, сотрудники компании Riot Games, регулярно ее обновляют, улучшают. В игру постоянно вносятся какие-то изменения, к которым игрок должен адаптироваться, потому что способности его игрового персонажа, так называемого чемпиона, постоянно корректируются. Соответственно возникает необходимость в корректировке стратегии и тактики игры, поэтому, чтобы оставаться на высоте, всей команде нужно заново привыкать к каждой новой версии, ведь даже мельчайшие изменения в правилах игры могут иметь весьма серьезные последствия.

Учитывая эти постоянные обновления игры, вы как профессиональный игрок не должны ограничивать свои знания и навыки каким-то одним персонажем-чемпионом, поскольку есть опасность, что выйдет новая версия игры, где роль вашего любимого чемпиона отойдет на второй план. Таким образом, стратегия любой команды должна постоянно меняться, поэтому каждому игроку следует хорошо знать не только свою роль, но и роли других чемпионов, понимать игру в целом. Каждая роль сопряжена с определенными обязанностями, у каждого игрока есть своя зона ответственности, и одной из главных обязанностей каждого чемпиона является четкое взаимодействие с другими чемпионами. Умение оглядываться на других, сохраняя при этом собственную силу, входит в число важнейших качеств профессионального игрока в League of Legends.

Критический склад ума и открытость к критике отличают любого профессионала, во что бы он ни играл. Если вы спокойно воспринимаете советы и критические замечания, порой нелестные, это идет на пользу вашей игре, а если вы сами способны советовать и критиковать, то тем самым поможете вашим товарищам по команде играть еще лучше, правда, при условии, что они умеют держать себя в руках и достаточно уверены в своих силах, чтобы не реагировать на вашу критику негативным образом. League of Legends не та игра, в которой можно победить в одиночку. Она могла быть такой в первые два сезона своего существования, но теперь это игра командная, соответственно победить в ней может лишь сплоченная команда.

Поговорите с любым профессионалом, имеющим отношение к League of Legends, будь то игрок или тренер, и он скажет вам, насколько важна для хорошей команды гармония. Если какой-то игрок не разделяет амбиций остальных или его менталитет и стиль игры идут вразрез с игровым планом команды, это всегда приводит к проблемам. Трения между членами или менеджерами команды не идут на пользу игре, ведь профессиональные игроки League of Legends проводят в обществе друг друга десятки часов еженедельно.

Однако это не означает, что в команде существует запрет на проявление инициативы. Наблюдая за еженедельными соревнованиями по League of Legends в Америке и Европе, мы становимся свидетелями того, как кто-нибудь из игроков отходит от разработанной тренером стратегии и берет инициативу в свои руки. Научить этому невозможно, такие озарения приходят сами собой и тесным образом связаны с индивидуальными особенностями игрока.

Однако в командной игре недопустимы чрезмерно рискованные действия игрока, ставящие под угрозу успех команды в целом. Если в ходе игры возникают интересные возможности, не предусмотренные планом, их нужно наскоро, за секунды, проанализировать и с учетом мнения других членов команды решить, стоит пойти на такой шаг или нет.

Независимо от того, в какой лиге League of Legends вы играете, а также от того, есть у вас постоянная команда или вы каждый раз случайным образом собираете ее из неизвестных вам игроков, никогда не допускайте высокомерного отношения к соперникам. Как бы высоко вы ни оценивали свои способности, всегда найдется кто-то сильнее вас, это могут подтвердить высококлассные профессионалы, с которыми вы познакомитесь в данной книге. League of Legends – игра командная, и об этом нужно постоянно помнить. С притоком спонсорских средств и неуклонным ростом профессионализма в киберспорте постепенно все отчетливее проявляется возможность долгосрочного карьерного роста. Свои команды по League of Legends появляются при многих крупных спортивных организациях, включая футбольные клубы Schalke 04 и Valencia, и благодаря этой тенденции спрос на геймеров растет.

Как для профессиональных игроков, так и для тех, кто мечтает достичь определенных высот, очень важно не задерживаться надолго в зоне комфорта. Экспериментируйте, проигрывайте и извлекайте уроки из своих поражений, этим вы принесете пользу себе и своей команде. Продолжайте учиться – и за поражениями последуют победы. Члены команды Fnatic не понаслышке знают, что терпение и упорство – прямой путь к достижению славы.

Цель Fnatic как спортивной организации состоит в том, чтобы побеждать, а побеждать в киберспорте с каждым годом становится все труднее, поэтому команда должна быть настроена на то, чтобы ни минуты не стоять на месте, идти в ногу со временем и с научно-техническим прогрессом, приспосабливаться к каждому очередному обновлению, к каждому новому выдающемуся игроку.

Эта книга позволит вам заглянуть за кулисы команды Fnatic, рассмотреть ее игру изнутри, познакомиться с ее историей, получить бесценные профессиональные советы и услышать немало занимательных историй о команде, игре, в которую она играет, и киберспорте в целом. Попутно вы узнаете, из какого теста сделаны те, кто участвует в соревнованиях по видеоиграм на самом высоком уровне. Для этого недостаточно просто войти в игру, вооружившись компьютерной мышью, и вы сами очень скоро в этом убедитесь.

Как пользоваться этой книгой

Эта книга состоит из двух частей, дополняющих друг друга.

Первая половина книги познакомит с миром киберспорта вообще и игрой League of Legends в частности людей, которые ничего об этом не знают. Но эти главы будут интересны также и тем, кто уже с увлечением играет в League of Legends, но мало что знает о корнях этой игры, которые уходят достаточно глубоко, к 2009 году, когда началось бета-тестирование первой версии, и даже к 2006 году, когда родилась компания Riot Games, являющаяся создателем League of Legends.

Первая часть книги унесет вас в те времена, когда Брэндон Бек и Марк Меррилл, основатели Riot Games, только получили дипломы и активно искали подходящую нишу в стремительно развивавшейся индустрии киберспорта. Нельзя сказать, что публичные турниры по видеоиграм, широко освещаемые средствами массовой информации и привлекающие лучших геймеров со всего света, были в диковинку к началу XXI столетия; первый такой турнир состоялся в далеком 1972 году, так что дивному новому миру киберспорта давно перевалило за сорок.

Затем мы перейдем к обсуждению масштабного соревнования по League of Legends – чемпионата мира. Соревнования, каждый год проводящиеся в разных городах, организуются по системе с выбыванием проигравших, и победителем дебютного чемпионата, который проводился в 2011 году, стала команда Fnatic. С тех пор чемпионат мира является главным соревнованием, успех в котором – главная цель всех киберспортивных организаций, фокусирующихся на League of Legends.

Во второй половине книги, начинающейся с седьмой главы, мы больше узнаем о том, на что надеются, о чем мечтают наиболее успешные профессиональные геймеры, с какими трудностями и проблемами им приходится иметь дело. Об этом мы услышим непосредственно от мастеров League of Legends из команды Fnatic, постоянных участников европейского регионального первенства. Они расскажут, как им удалось поднять свою игру на нынешний уровень, что позволяет им быть среди лучших.

Именно во второй части книги читатели, регулярно играющие в League of Legends, найдут рекомендации и наставления, которые помогут им улучшить результаты. У каждого члена команды Fnatic для геймеров, стремящихся повысить уровень своей игры, есть простые советы, следуя которым они сами сумели обойти многих классных игроков и стать элитой. В книге также рассматривается вопрос о том, каким может быть будущее этой игры и как к этому будущему готовится команда Fnatic, чтобы однажды не оказаться на обочине извилистого пути развития киберспорта.

Играете ли вы в League of Legends изо дня в день и даже дни напролет, когда представляется такая возможность, или только делаете первые шаги, пытаясь разобраться в кавалькаде чемпионов и сложной терминологии, в любом случае в этой книге вы найдете для себя что-нибудь полезное. Ее цель – развлекать и просвещать, а значит, что-то новое и интересное об увлекательном мире киберспорта узнают из нее и завзятый геймер, и зеленый новичок. Хотя большинство нынешних игроков принадлежат к юному поколению, популярность профессионального киберспорта продолжает неуклонно расти. Возможно, день сегодняшний – лучшее время, чтобы войти в этот мир и чего-то добиться в нем.

2

Что такое League of Legends?

Нельзя сказать, что игра League of Legends появилась в мгновение ока в один прекрасный день 2009 года. Рождалась она в долгих спорах и раздумьях. Некоторые утверждают, что к созданию этой игры компанию Riot Games, базирующуюся в Лос-Анджелесе, подтолкнула отнюдь не первобытная страсть к творчеству ради творчества, подпитываемая жгучим желанием послужить развитию этой наиболее интерактивной из всех форм индустрии развлечений, а тренды, существовавшие на тот момент в сфере видеоигр, иными словами, создатели ориентировались в первую очередь на интересы бизнеса и ставили цель получения прибыли.

Эта игра не была революционной в зарождавшемся тогда жанре многопользовательских онлайн-игр, обозначаемом аббревиатурой МОБА (multiplayer online battle arena). Напротив, создатели этой игры рассчитывали привлечь к себе внимание со стороны тех геймеров, которые увлеченно играли в другую игру, доминировавшую на тот момент на рынке МОБА. С этой целью они совершенствовали и развивали те аспекты и качества конкурирующей игры, которые делали ее настолько захватывающей, и предлагали что-то свое, новое и не менее интересное.

Игрой, о которой идет речь и которая на тот момент доминировала на рынке, была Defense of the Ancients, или DotA. Строго говоря, это не оригинальная игра, а модификация другой игры, стратегии Warcraft III: Reign of Chaos, созданная и совершенствуемая силами самих пользователей. Разобраться в причинах колоссального успеха этих видеоигр не удастся без краткого экскурса в историю.

Warcraft III: Reign of Chaos, стратегия в реальном времени, выпущенная в свет летом 2002 года калифорнийской компанией Blizzard Entertainment, была третьей в серии Warcraft. В настоящее время эта франшиза покрывает не только видеоигры такого же стиля, но и массовую многопользовательскую ролевою онлайн-игру World of Warcraft – самую успешную игру всех времен в своем классе, согласно Книге рекордов Гиннесса, с ее более чем 100 миллионами подписчиков, а также Hearthstone, бесплатную коллекционную карточную игру по мотивам Вселенной Warcraft, в которую во всем мире играют около 50 миллионов человек. Но это сегодня, а в 2002 году игра Reign of Chaos была едва ли не единственной отдушиной для взаимосвязанных через интернет стратегов, питавших пристрастие к фэнтези, благодаря чему объем продаж превышал миллион экземпляров в месяц.

Авторы этой игры из компании Blizzard Entertainment не сами придумали своих орков, эльфов и бессмертных, а позаимствовали из старинного европейского фольклора и у таких писателей, как Дж. Р. Р. Толкин, автор «Властелина колец», но разработчикам удалось так удачно соединить этих знакомых всем героев с уже устоявшейся механикой стратегий в реальном времени, что игра имела ни с чем не сравнимый успех. Цифры продаж не лгут, как и статистика позитивных рецензий: огромный коммерческий успех игры Reign of Chaos и вдобавок очень хорошие отклики в отраслевых журналах, таких как Game Informer и PC Gamer, писавших о «блестящей во всех аспектах замысла и осуществления игре, где скучать не приходится ни секунды».

С точки зрения функциональности игру Warcraft III нельзя было назвать значительным прорывом по сравнению с другими стратегиями в реальном времени (RTS), поскольку вы все так же управляли юнитами, стремясь завоевывать новые территории на карте, уничтожать вражеские полчища, собирать ресурсы и попутно наращивать силы своих героев, однако очень скоро она стала источником коренных изменений в мире многопользовательских игр. Но сама компания Blizzard имела к этому лишь весьма опосредованное отношение.

Игра клонов

DotA была создана разработчиком, известным под псевдонимом Eul, при помощи редактора уровней Warcraft III World Editor. Eul взял за основу трехлинейную карту, разработанную компанией Blizzard для другой стратегии, называемой StarCraft, и наделил ее новыми возможностями. Этот мод получил название Defense of the Ancients, и случилось это в 2003 году. В оригинальной версии игры StarCraft с картой Aeon of Strife один могучий герой противостоял ордам врагов, наступающих по трем линиям, Eul же изменил сценарий: увеличил число игроков в одной команде до пяти плюс два юнита, управляемых компьютером. Игра пять на пять с тремя четко выделенными линиями действия? Любому из нынешних игроков League of Legends в этом послышится что-то до боли знакомое.

Карта, которую создал Eul, снискала невероятную популярность, но автор неожиданно сошел со сцены, предоставив продолжать начатое им дело другим разработчикам модов, которые особенно активизировались после выхода в свет нового расширения игры Reign of Chaos, получившего название Frozen Throne и снабженного новым редактором карт.

Одним из таких разработчиков был Guinsoo, он же Стив Фик, уроженец Висконсина. Он взял на вооружение версию карты DotA под названием Allstars, созданную в феврале 2004 года разработчиками Meian и RagnOr, где наиболее популярные герои Warcraft III были противопоставлены друг другу как воюющие стороны и обладали беспрецедентными магическими способностями, и уже месяц спустя выпустил новую версию карты. За ней в скором времени последовала еще одна вариация, отмеченная появлением неподвластного игрокам Рошана (Roshan), могущественного нейтрального крипа, куда более опасного по сравнению с относительно слабыми компьютерными персонажами, которые – сродни миньонам в League of Legends – представляли собой скорее пушечное мясо, нежели грозную силу, уничтожая их, игроки в DotA зарабатывали себе золото. Рошан стал оплотом DotA и поныне остается самым могущественным крипом в игре Dota 2, хотя многое из того, что было сделано Фиком впоследствии, усовершенствовал разработчик по прозвищу Icefrog, благодаря чему популярность этой карты среди геймеров продолжала стремительно расти.

Основная сюжетная линия игры DotA Allstars достаточно проста: каждая из команд, одна из которых называется «Страж» (Sentinel), а другая – «Бич» (Scourge), пытается уничтожить базу противника. Базы располагаются в юго-западном и северо-восточном углах карты и защищены укреплениями, башнями, а также широким спектром юнитов, управляемых компьютером, то есть искусственным интеллектом. В центре каждой базы – древняя крепость, конечная цель игры – разрушить ее. Уничтожьте древнюю крепость противника – и вы победили. Этот геймплей в общих чертах перекочевал в League of Legends, где древняя крепость превратилась в нексус, великолепное сооружение, которое только и ждет, чтобы его разнесли в щепки. Разружьте его – и все лавры достанутся вашей команде. В League of Legends есть, правда, некоторые дополнительные возможности одержать победу, не уничтожая до основания нексус, но параллели с DotA совершенно очевидны.

Первый крупный турнир по DotA Allstars прошел в 2005 году, во время одной из конференций, которые компания Blizzard ежегодно проводит в поддержку своих крупнейших франшиз. Соревнования помельче, местного уровня, начались годом ранее. В апреле 2004 года была создана первая лига Allstars, получившая название Clan TDA. Выход игры на мировой уровень ускорился благодаря ее включению во Всемирные компьютерные игры в 2005 году. В 2008 году DotA стала одной из игровых дисциплин Кубка мира по киберспорту, ее популярность достигла пикового уровня. В июне того же года на сайте Gamasutra, освещающем новости игровой индустрии, журналист Майкл Уолбридж назвал DotA «незримой революцией» и «источником радости для всех, кто играет в нее». Он отметил, что по глубине, увлекательно-

сти, а главное, по количеству фанатов с DotA мог сравниться только Counter-Strike, командный шутер от первого лица, разрабатываемый компанией Valve. Шведский певец Басхантер посвятил DotA одну из своих песен, и у него на родине она вошла в десятку лучших хитов. Неизбежным результатом всего этого движения стал переход DotA с любительского на профессиональный уровень.

В 2010 году базирующаяся в штате Вашингтон компания Valve Corporation, на счету которой были такие разработки, как Half-Life, ее секвел Counter-Strike, Portal, Team Fortress и Left 4 Dead – сплошь классика в своем жанре, поныне любимая и почитаемая, – выступила с заявлением, которое прогнозировалось всеми, кто интересовался судьбой DotA. Было анонсировано создание под руководством Icefrog в качестве главного разработчика игры DotA 2, которая опиралась на свою предшественницу, но в большей мере подстраивалась под требования и нужды стремительно развивавшегося рынка киберспорта. Работы начались еще в 2009 году, и новая игра увидела свет в июле 2013 года. Но к моменту ее релиза на том же самом рынке уже успел прочно обосноваться ее главный конкурент, League of Legends, другая многопользовательская игра жанра МОБА, явным образом выросшая из DotA Allstars.

Создание Riot

Компания Riot Games была официально основана в 2006 году Брэндоном Беком и Марко Мерриллом, которые по состоянию на июль 2016 года занимали посты генерального директора и президента соответственно. Последипломное образование Меррилл получил в сфере корпоративного маркетинга и работал в таких финансовых компаниях, как Merrill Lynch и US Bancorp. Бек тем временем оставил работу в международной консалтинговой фирме Bain & Company и затеял предприятие, которое на тот момент выглядело весьма рискованным. Познакомились они, еще будучи студентами Университета Южной Калифорнии в Лос-Анджелесе, который закончили в 2004 году. Киберспорт был тогда еще в младенческом возрасте, впрочем, для его дальнейшей эволюции и сейчас открыты все пути. Поначалу виды Бека и Меррилла на создание собственной компании и новой компьютерной игры выглядели скорее как благие пожелания из разряда «было бы неплохо», нежели как четкий и решительный план действий.

Будущая компания Riot не имела даже маленького офиса; все начиналось в квартирке, которую они снимали напололам, где у каждого было внушительных размеров игровое оборудование. Соревновательные игры в режиме онлайн до поры до времени были лишь хобби, страстью, а не работой, не бизнесом, требующим вложений и изысканий, чтобы в конечном счете принести доход. К концу 2005 года, однако, все изменилось. Ими обоими овладела идея, что геймеры, такие же люди, как они сами, успевшие полюбить новый мир соревновательных и коллективных онлайн-игр, хотят чего-то большего, нежели записанная на диск игра, которая заканчивается, когда выполнены все задания. Существовал спрос на что-то более гибкое, живое, что нельзя заключить в коробку и выслать по почте, что продолжает существовать в сетях всемирной паутины, лишённое физической формы, но такое же богатое деталями, интересное, увлекательное и долгоживущее, как любая из игр World of Warcraft.

Бек и Меррилл сумели увидеть, что в последующем ситуация с онлайн-играми кардинальным образом изменится: больше не надо будет подолгу ждать обновлений игры, геймерам не придется из года в год платить деньги за новые модификации игры словно за новую игру, хотя нововведений там кот наплакал. Они стали искать модель для своего будущего бизнеса за пределами игрового мира и сочли наиболее подходящей для себя популярную модель SaaS («программное обеспечение как услуга»), используемую компаниями, предоставляющими программное обеспечение корпоративным клиентам и берущими на себя программное сопровождение бухучета, расчета зарплаты, информационного менеджмента, управления ресурсами. Модель SaaS предполагает регулярное обновление используемых программ, но пользователю, чтобы получить это обновление, нет нужды вставать из-за стола и бежать в магазин. И потребителю не приходится платить за каждую новую версию как за новый продукт, он лишь оплачивает подписку и получает обновления по мере их появления, тогда, когда они становятся доступными. В рамках модели SaaS общение провайдеров с клиентами становится двусторонним, используемые программы обрастают сообществами заинтересованных лиц, происходит постоянный диалог между разработчиками и пользователями, что позволяет вносить в программы изменения с учетом отзывов и пожеланий тех людей, которые непосредственно пользуются этими программами.

Вот что Бек и Меррилл задумали привнести в мир видеоигр: сделать игры формой сервиса, что позволяло бы оставаться в постоянном и непосредственном контакте с геймерами и продолжать совершенствовать игры к удовлетворению всех заинтересованных сторон. Оставалось найти тех, кто мог бы эту идею реализовать. Офис новой компании открылся в сентябре 2006 года, и туда заявился не кто иной, как Стив Фик, а с ним Стив Мескон, он же Pendragon, создатель веб-сайта сообщества поклонников DotA Allstars. Стать духовной наследницей ранее созданной Фиком карты DotA было заложено в самой ДНК нового продукта компании Riot, и

команда разработчиков назад не оглядывалась. Новая игра была анонсирована в октябре 2008 года, а к январю 2009-го в штате Riot было уже 40 человек, которые трудились в поте лица, чтобы поскорее представить League of Legends алчущим геймерам, правда, для начала в форме закрытой и открытой бета-версий, только после тестирования и отладки которых можно говорить о рождении окончательной версии продукта.

Чтобы помочь League of Legends выделиться на фоне DotA, а также на фоне Warcraft III и всех прочих онлайн-многопользовательских игр того времени, разработчики Riot начали создавать чемпионов, то есть управляемых игроками (или призывателями, если угодно) персонажей, которые были весьма необычны по сравнению со всем тем, что создавалось ранее. В их числе Фиддлстикс, «предвестник гибели», похожий на пугало маг, способный вселять во врага непреодолимый страх и ужас; Энни, «дитя тьмы», которая приходит на поле боя в сопровождении демонического медведя по кличке Тибберс; Сорака, целительница, спустившаяся с далеких звезд небожительница, некогда обладавшая бессмертием, но пожертвовавшая им... Эти чемпионы остаются в игре по сей день. Вообще у каждого персонажа игры (а их число выросло с 40 на момент выхода бета-версии до 131 ко времени написания этих строк) очень интересная биография, вплетенная в подробную общую легенду игры, рассказывающую о Войне рун, разорившей страну Валоран и Поля правосудия, на которых и разворачиваются между чемпионами сражения не на жизнь, а на смерть.

Однако это наслоение эстетических качеств и фантастического антуража не гарантировало успех новой игры на длительный срок. Разработчики из Riot понимали, что предопределяющим фактором долговременного успеха игры является сам ее геймплей, и успех DotA доказал, что этого более чем достаточно. Поэтому разработчики исходили из здравой предпосылки, что фиговая карта Allstars с неким свежим поворотом, встроенная в новый фирменный движок, в сочетании с высочайшего уровня сервисом, свежими персонажами и системой управления, а также образцовой организацией сообщества фанатов стала бы хорошим рецептом получения ожидаемого результата. Так и случилось, когда игра прошла стадии бета-тестирования и стала доступна в форме законченного продукта, хотя и предполагались регулярные обновления, призванные сбалансировать чемпионов и освежить стили игры.

К июлю 2011 года в League of Legends играли ^миллионов зарегистрированных геймеров во всем мире (игравших в Warcraft было больше 12 миллионов), таким образом, League of Legends стала одной из величайших компьютерных игр в истории. Более миллиона игроков подключались к игре ежедневно, и суммарное число часов, проводимых на Полях правосудия геймерами всего мира в течение суток, достигало 3,7 миллиона. Темпы роста сообщества фанатов игры превзошли все ожидания. Но почивать на лаврах создатели игры не собирались. В интервью техническому сайту Engadget летом 2011 года Бек заявил: «Мы гордимся теми цифрами, которых нам удалось достичь на нашей платформе, и уверены в том, что наша фантастическая команда будет продолжать наращивать и развивать технологии, чтобы достичь еще больших цифр».

Вера Бека в свою команду оказалась не напрасной: к началу 2014 года число зарегистрированных игроков достигло 67 миллионов, ежедневно подключались к игре более 27 миллионов, а в пиковые моменты число геймеров, одновременно играющих во всем мире, достигало 7,5 миллиона. И хотя в 2015 и 2016 годах компания Riot никаких официальных цифр не публиковала, о продолжающей нарастать популярности игры можно судить по тому, что за четырехнедельной финальной стадией чемпионата мира по League of Legends 2015 года наблюдали в общей сложности 334 миллиона зрителей. Финальный поединок между командами SK Telecom T1 (которая и стала чемпионом) и KOO Tigers (ныне называемой ROX Tigers), состоявшийся в Берлине, на Mercedes-Benz Arena, собрал 36 миллионов зрителей, эта цифра – абсолютный рекорд в киберспорте.

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.