

КИБЕРСПОРТИВНАЯ ИГРА И ОБОСНОВАНИЕ ПРОВЕДЕНИЯ ЕЕ ТУРНИРА

*Гаркун Дмитрий Андреевич, факультет географии и геоинформатики, 2 курс,
Белорусский государственный университет, Республика Беларусь, г. Минск*

*Научный руководитель: Савко Э.И., канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедры физического воспитания и спорта БГУ*

В статье рассматривается киберспорт, его возникновение и дается схема проведения турнира.

The article deals with esports, its origin and gives the scheme of its tournament.

Ключевые слова: киберспорт; игра; страны; турнир.

Keywords: esports; game; countries; tournament.

Введение. Киберспорт – это официальный вид спорта, основанный на командном или одиночном соревновании в видеоигре, официально признанный в Российской Федерации в 2016 году.

28.03.2018 г. вступил в силу Декрет Президента Республики Беларусь от 21 декабря 2017 г. № 8 «О развитии цифровой экономики», в соответствии с которым резидентам Парка высоких технологий дополнительно предоставляется право на осуществление в установленном порядке деятельности в сфере киберспорта, включая подготовку киберспортивных команд, организацию и проведение соревнований, организацию их трансляций, оказание рекламных услуг при осуществлении такой деятельности.

И. А. Турбин рассматривает киберспорт как соревнование человека или группы людей друг с другом с использованием компьютерного моделирования той или иной виртуальной реальности [2, с. 296].

В Республике Беларусь в 2017 г. зарегистрировано и осуществляет свою деятельность Республиканское общественное объединение «Белорусская федерация киберспорта». В соответствии с Уставом Белорусской федерации киберспорта основной целью федерации является развитие киберспорта в Республике Беларусь как части международного спортивного движения и подготовка граждан страны к жизни в информационном обществе, формирование здорового образа жизни [4].

Цель исследования. Теоретическое обоснования киберспортивной игры и турнира по League of Legends.

Задачи исследования:

1. Дать краткую историю становления дисциплины League of Legends.
2. Сделать теоретический турнир, который можно провести в БГУ.

Результаты исследования. Первый киберспортивный турнир, т. е. его прародитель, состоялся в 1972 г. 24 студента Стэнфордского университета со-

ревновались в игре *Spacemar*. Одновременно играют два человека – выигрывает тот, кто собьет космический корабль противника. Победитель получил подписку на журнал *Rolling Stone*.

Восемь лет спустя (в 1998 г.) разработчик Atari провел следующее крупное киберсобытие – соревнование по *Space Invaders*, участие в котором приняли несколько тысяч человек.

В 2000 г. стартовал турнир *World Cyber Games* – первый призовой фонд составил 600 тысяч долларов, а спонсором выступил *Samsung*.

В 2002 г. была создана *Major League Gaming (MLG)*, одна из самых успешных киберлиг.

В 2003 г. в Южной Корее возникли две профессиональные лиги: *On Game Net Star League* и *MBC Game Star League*, состязания в которых транслировались по двум исключительно игровым телевизионным каналам.

Большая часть мировых развитых стран также признала киберспортивные дисциплины наравне с традиционными – это Италия, США, Франция, Финляндия, Южная Корея и другие. Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей. *League of Legends (LoL)* – это стратегическая кооперативная игра, в которой две команды из пяти игроков сражаются друг с другом, пытаясь уничтожить вражескую базу. На данный момент в игре около 150 чемпионов, которые делятся на 6 классов и на 5 позиций (топ, лес, мид, АДК, саппорт).

В 2001 г. киберспорт уже был официально признан – тогда Россия стала первой страной, принявшей подобное решение. В 2006 г. его исключили из реестра и вернули обратно уже в 2016.

Киберспортивная составляющая в *LoL* появилась в первый год существования игры, в 2011 г. Тогда победителями стали *Fnatic* из Европейского региона, с того момента ушло много времени и сейчас в *LoL* есть 12 киберспортивных лиг: *LPL* (Китай), *LCK* (Республика Корея), *LEC* (Европа), *LCS* (Северная Америка и с 2021 г. Океания), *VCS* (Вьетнам), *PCS* (Юго-Восточная Азия и неконтиентальный Китай), *LCL* (СНГ), *LLA* (Латинская Америка), *TCL* (Турция), *CBLOL* (Бразилия), *LJL* (Япония), *LCO* (Океания).

В 2012 г. появляется первая лига *LCK*, в которой могли играть не только корейские команды, но и многие команды из других регионов. Этот год также стал знаменательным и для региона СНГ, тогда в полуфинал чемпионата мира вышла команда *Moscow Five*, которая уступила будущему победителю *Taipei Assassins*.

С 2013 по 2016 гг. происходило становление *League of Legends* как киберспортивной дисциплины. Почти все лиги появились в это время за исключением *LCO*, *LLA*, *PCS*, которые зародились в 2019–2021 гг. в результате слияния и ребрендинга разных лиг.

Все турниры разделены на 2 раунда. Также имеется регулярная стадия и матчи на выбывание. В ходе регулярной стадии команды играют между собой серии до 1 или 2 побед в 1–3 круга в зависимости от лиги, в результате которых определенное количество команд проходят в матчи на выбывание и играют уже серии до 3 побед на выбывание. Рассмотрим, какие есть варианты для создания

турнира и примерную схему его проведения. Для отбора участников группового этапа необходимо произвести их отбор. Команды делятся на 2 корзины по среднему уровню игроков и в случайном порядке будут составляться пары из 1 участника из первой и второй корзины. Если понадобится дополнительный тур отбора, то снова сформируются 2 корзины по такому же принципу, а также дуэты для спарринга.

В случае нечетного количества команд автоматически в следующий раунд проходит команда, которая обладает наибольшим средним уровнем. Это не относится к раунду перед групповым этапом. В таком случае одна команда из первой корзины получит второй шанс, при этом приоритет будет отдаваться командам, что проиграли более близкие игры.

В результате отбора должно быть отобрано 32 (16 или 8) команд. Игры происходят по системе Во3.

Групповой этап

В зависимости от числа отобранных 32 (16) (8) команд. Жеребьевка состоит в разделении команд на 4 (4) (2) корзины по 8 (4) (4) команды в каждой корзине. В результате жеребьевки формируются 8 (4) (2) группы по 4 команды. После этого начинаются игры по системе каждый с каждым в группе по 1 (1) (2) круга. В следующий этап проходят команды, занявшие первые два места в ходе группового этапа. В случае равенства очков у команд происходит тайм-брейк до 1 победы одной из команд.

Стадия плей-офф

Стадия 1/8, 1/4 и полуфинала происходят по системе Во5.

Жеребьевка

Команды делятся на 2 корзины, победители групп и команды, занявшие 2-е места (в случае 32 команд делятся по среднему уровню игроков). Команды, игравшие в одной группе, не могут встретиться в первой стадии плей-офф.

Автор статьи занимается киберспортом с 2010 г. и хотел бы внедрить игру в первенство БГУ.

Схема розыгрыша плей-офф командами представлена на рисунке.

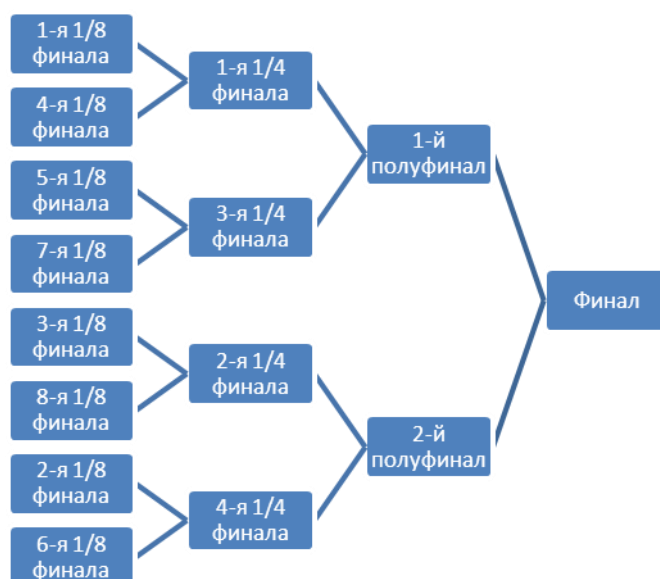


Рисунок – Схема розыгрыша плей-офф командами

Выводы

1. В связи с растущей популярностью в мире необходимо законодательно закрепить правовой статус киберспорта в Республике Беларусь.
2. Также для четкого и единообразного эффективного регулирования предлагается закрепить на законодательном уровне основные дефиниции в сфере киберспорта, такие как: киберспорт; киберспортсмен; профессиональный киберспортсмен; киберспортивные виды спорта; киберспортивная подготовка; киберспортивная организация и др.
3. Внести изменения в Постановление от 16 января 2017 г. № 2/6, дополнив список рекомендуемого минимального возраста для занятия техническими, авиационными, военно-прикладными видами спорта, киберспортом, установив минимальный рекомендуемый возраст 6 лет.
4. Конкретизировать на законодательном уровне права разработчиков и организаторов в части организации, проведения, трансляции киберспортивных соревнований.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Турбин, И. А. Развитие киберспортивной индустрии и ее экономическая составляющая / И. А. Турбин // Инновационная наука. – 2015. – № 12-1. – С. 295–297.
2. Устав Республиканского общественного объединения «Белорусская федерация киберспорта»: принят учредительным Собранием 19 ноября 2016 года [Электронный ресурс]. Белорусская Федерация киберспорта. – Режим доступа: <https://cybersport.by/ustav-roobelorusskaya-federaciya-kibersporta>. – Дата доступа: 09.04.2021.