



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

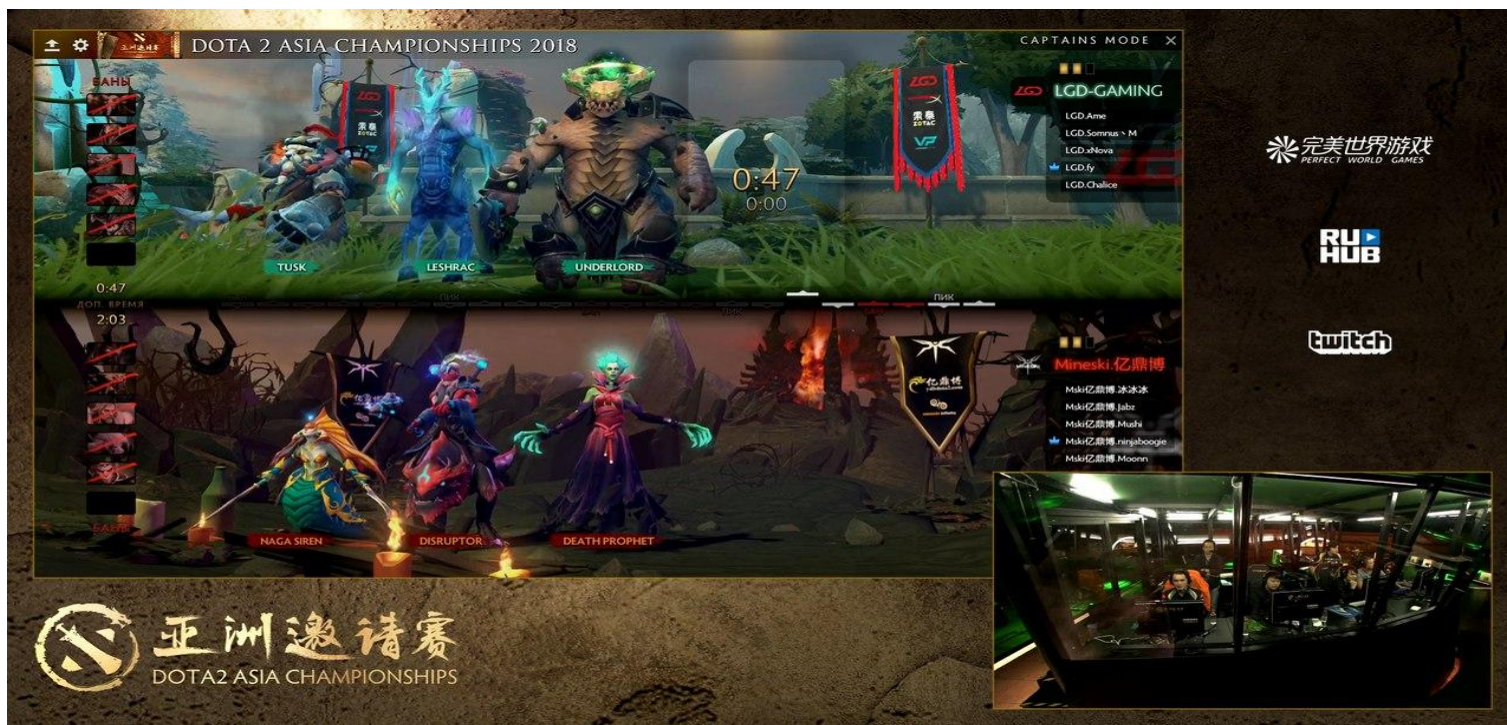
Этот пункт неразрывно связан с вариативностью. Матчи начинаются медленно, спокойно, чтобы и игроки, и зрители могли размяться. Но с течением времени уровень накала, темпа и эмоций должен расти вплоть до эпичного финала. Идеально, когда это ощущается не только с помощью счетчика раундов, но и целиком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

2.

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