

Приветствую тебя дорогой читатель! Сейчас я расскажу тебе о Своей идее, присаживайся поудобней

*Я Константин Янко, приятно познакомиться.
От предисловия сразу к делу.*

Создать идею меня вдохновило желание развить киберспорт и вывести его на видный уровень. Доказать себе и всем, что в этой отрасли нашей жизни, при умелом использовании, как и в любой другой, можно не только получать удовольствие от процесса, но и заработать.

Большое пространство для мечты и для жизни

- Я много времени потратил на активное участие в жизни группы https://vk.com/hearts_of_iron_strategium и всегда следил за всеми в ней событиями, по праву могу называть себя олдфагом группы. А началось всё с приобретения мной игры Hearts of Iron 4. Вокруг группы ходили самые разные любопытные слухи, о действительном её назначении.

Сразу захотелось найти людей со схожими интересами, к моему приходу группа уже выросла до 5000 человек. Я не теряя времени принялся со всеми знакомиться и искать себе соперников для онлайн партий. Иногда случайно находил в списке серверов rus only и подключался.

С первых времён конечно же, я не могу сказать, что у меня было много побед.

Как и в любом деле нашей жизни, оно начинается с провалов и поражений.

Определённо, что у всех были первые тяжёлые партии, где их конечно же одолевали.

Откровенно говоря про себя, я помню лишь три игры, в которых меня капитулировали.

Потому я быстро учился, и самое первое правило, которое я запомнил, которое осталось со мной и по сей день, гласит – главный ключ к победе, разумно руководить дивизиями, умело и быстро их передвигать, с пониманием: куда и зачем они сейчас направлены.

- *Таким провалом для меня была загруженная партия, где меня вежливо попросили доиграть за Вишисткую Францию. Тогда ещё не вникая в тонкости игровых механик, я очень обрадовался, просто тому, что у меня было под командованием 180 дивизий. Да и границы были в безопасности и в целом, я считал, что победа близка. Велась война в Польше всей осью с СССР. Третий Рейх, Вишисткая Франция, Италия, Испания – вся Ось отправила свои войска в Польшу.*

Но каким-то необычным образом как мне тогда казалось, положение дел стало ухудшаться, Советский Союз наступал... Вскоре капитулировала Германия, мне пришлось выставлять войска по линии Мажино, Союз уже шёл ко мне через Бенлюкс. Тем временем американские Першинги высадились в Нормандии. Игра была завершена неожиданно.

- **Определённо, что у всех были первые тяжёлые партии, где их конечно же одолевали.**

Откровенно говоря про себя, я помню лишь три игры, в которых меня капитулировали.

Потому я быстро учился, и самое первое правило, которое я запомнил, которое осталось со мной и по сей день, гласит – главный ключ к победе, разумно руководить дивизиями, умело и быстро их передвигать, с пониманием: куда и зачем они сейчас направлены

- 
- Конечно же основная составляющая любой победы в войне, это промышленное развитие.

Количество: солдат, техники – её надёжность, её технологическое превосходство.

Но ничего нельзя достичь без хорошо построенной фабричной базы.

Например спец войска Норвегии намного превосходят Шведские, однако уровень их промышленного развития имеет настолько ощутимый разрыв, что Швеция порой самостоятельно, путём мирного развития становится игровым «мажором» получая титул «великая держава» и сам собой разумеется, что лучше иметь 20 средних дивизий пехоты, 5 дивизий танков и немного авиации, чем просто 20 очень сильных дивизий, без какой либо необходимой поддержки

Жизнь группы, мемуары

- События начну описывать с момента вступления моего в должность редактора.

Туда я попал по личной инициативе, во-время написал сообщение об этом тамошнему наблюдателю за группой «Иконе-Артёму» и он сообщил, что только на днях собирались открывать набор. Всё удачно совпало.

Выполняя должностные обязанности редактора с энтузиазмом, на меня стали обращать внимание. Мои посты стали бить рекорды по количеству комментариев, лайков и репостов. В действительности всё было именно так.

Спустя несколько недель, у меня возник конфликт с главным редактором, после чего он в гневе бросил свою должность и перестал общаться с кем-либо из сообщества. Таким образом я убрал своего первого главного редактора. После чего было принято решение голосованием выбрать нового, два человека проголосовали за меня, не включая Посвежинского. К тому времени, я успел привести в редактуру своих людей. Одним из них стал Никита Должанский. Который тоже отдал свой голос за меня, но мне хотелось перемен и я предложил, убрать такую должность и виду тех обстоятельств, что главный редактор выбран не был, ничего не оставалось кроме как принять это решение.

- Спустя некоторое время, у меня появились недоброжелатели, которые беспочвенно стали обвинять меня в конфликтах внутри группы. После того, как многие из них стали жаловаться верхним рядам власти общества, меня было решено 23 апреля ограничить в правах редакции. А 5 мая с меня сняли обязанности редактора сообщества. 9 мая я получил бан на год, за безобидный пост, про помощь от США и Британии к СССР.

В группе главным редактором выбрали Максима Сикача. Человек, который прежде не участвовал в жизни группы, а просто был редактором и выпускал пост пару раз в месяц. Больше никакой активности не проявлял. Он был избран главным редактором.

Началась диктатура Сикача.

Ввиду всех обстоятельств, в августе мелкоорганизованная группа людей, называющая себя Хортистами, призвала Аурелию Азатот возглавить их движение. В течении месяца они вынашивали планы по удалению Сикача из группы. В сентябре состоялась местная ночь длинных ножей. Сикач принял наши требования и взял в редактуру всех кого велела Аурелия. Но позже, все эти участники были забанены. Разбежались и разделились на мелкие группы сопротивления. Некоторые из них перешли на сторону правительства Сикача. Кто-то попал в редакцию.

- 
- С течением времени, развалилась большая часть этих групп и вскоре Сикача обвинили в аферизме, началось разбирательство, вследствие которого было решено просто убрать Сикача по требованию Михаилаа Макеевского.

Все были разбанены, советы восстановлены. Но действовали вдали от власти. Началась очень тёмная деятельность подписчиков против новой власти Максима Администраторского.

Я вступил в состав редакции и предложил Стратегиуму организовать те самые первые турниры о которых и пойдёт далее речь...

Видные участники группы: Платон Романоф, Аурелия Азатот, Геннадий Иванов, Максим Сикач, Артём Посвежинский, Максим Копин, Михаил Макеевский, Костя Нафанилов, Александр Александров, Милый-Но-Опасный, Зогу Первый, Николай Телегин, Георгий Манаев, Артём Гудериан, Counie Lingus, Степан Поминов, Максим Администраторский, Роман Кошевой, Деворантис Анима, Герман Агаварес, Никита Должанский, Виталий Казаков и многие другие...

- За всё то долгое время, которое я провёл в мультиплеере, я не усомнился в неизбежности и массовости киберспорта. Поразило и то, что им интересовались, не только подростки но и вполне взрослые люди. На лицо вываливались видные проблемы любой существующей организации.
Речь идёт о человеческом факторе, как главная проблема всех партий.

Практически каждая партия была впутана обязательно в какой-нибудь и живой конфликт между игроками. Причины для споров найти было всего очень легко.

Начиная от нарушений правил, заканчивая их невыполнением.

■
Всё-же, когда проходили хорошие партии, и казалось бы, нет особо острых конфликтов в командах, тогда возникали иные проблемы игрока, он мог попросту покинуть игру не взирая на то, что он оставляет свою команду без игрока и тем самым значительно ослабляет свой союз.

Игроки очень часто уходили без замены и это портило впечатление об организаторах и игре в целом, всем хотелось просто выйти из игры, после очередного такого действия, никак не контролируемого организаторами. Ровно как эта, так и схожая ситуация, когда игрок начал чувствовать, что поражение неминуемо, он мог начать призывать всех своих союзников сдаться и сам выходил из игры. Моральная составляющая оказалась важна даже в этой далёкой казалось бы от неё области. Слишком частыми стали ситуации конфликтов, по примерно одинаковым причинам и вследствие чего популярность мультиплеера должна была значительно падать. Однако игроки, просто искали себе иные места проведения своих игрищ. Тем самым, осваивая такие площадки как TS и Дискорд, последний стал венцом творения организаторов популярных лиг. Там стали собираться 90% всех игроков.

- 
- *Несмотря на частые проблемы, люди научились взаимодействовать друг с другом и решать конфликтные ситуации прямо на месте. Таким образом известность и интерес к этому формат возростал и растёт по сей день. Моя задача во всём этом процессе – ускорить его развитие, открыть ответственный подход к проведению таких состязаний, в области нашей возможной площадки.*

Слабая организация и не вполне ответственный подход к её реализации – одна из главных причин неполноценности всех состязаний.

Частые вылеты из игры, трудности в договорённостях по времени проведения или продолжения партий. Личное отношение к процессу, игроки приходили просто играть, побеждать друг друга. Множество раз, юзеры покидали партию за много лет до начала боевых действий, под страхом уничтожения, который мог возникнуть после договорённости двух друг игроков. Тем самым давая понять юзеру, что выжить ему будет практически невозможно.

- 
- Первый опыт по проведению игр «царь горы» получил RastaBob в своём стриме без мода. Чуть позже RastaBob решил организовать стрим-выживание, для принятия участия в котором нужно было оплатить вступление в него. Победитель получил все средства.

Всё происходящее на протяжении долгого времени подстегивало и меня к организации собственных состязаний, я имел два успешных опыта в этой области и не пороге – Третий, готовый проект, посвящённый турнирным состязаниям День Победы IV.



■ Сущность третьего проекта

Приступаем к самому интересному – суть проекта.

Долгое время вынашивая идею создания собственного крупного организационного корпуса, я задумывался об его особенностях, новшествах и чем я мог бы завлечь к себе потенциальных игроков. Придя к чёткому и твёрдому мнению, что мой проект должен содержать в себе исключительно состязательный характер с возможностью выигрыша, я написал об своей идее действующим лидерам Стратегиума. В своём письме я вкратце объяснил ситуацию с моими турнирами и выразил желание скорее начать курировать собственные каналы и группы на дискорде стратегиума. Меня поддержала редакция и администрация, отозвались множество подписчиков, многие из них согласились помочь в организации.

Я вижу этот проект успешным, он решит множество внутренне игровых проблем. Исключит высокий шанс побега игрока из партии. Отныне каждый человек, будет воевать до последнего своего виртуального солдата и до последнего выстрела. Проект покажет аудитории и всем людям, что успешный геймер, может и должен на этом зарабатывать. Начиная свой проект, я призываю всех обратить внимание, на такое новое течение 21-го века, как киберспорт. Он нуждается в развитии и я собираюсь внести свой вклад в этот вероятно долгий процесс, формирования полноценного киберспорта, как отрасли сравнимой с классическим спортом.

- Взвесив всё происходящее, проведя осмотр активности, я заметил, что в старые дискорды вмещаются всё новые массы игроков, больше новичков и больше новых чемпионов.

Подумав об этом, я и решил. Необходимость создания турниров актуальна как никогда.

Лестница побед, которая в конечном итоге приведёт игрока к крупному и главному призу, титулу чемпиона Дня Победы 4.

Проект с легкостью вмещает в себе, самые разные вариации проведения игр. С возможностью применения модификации, что никак не скажется на честности и зрелищности турниров.

Это обсудим в следующей главе. Структура раскроется впереди.

Суть такова, что игрок прежде чем вступить в партию – приобретает недорогой вступительный билет, но даже небольшая сумма, заставит его относиться более ответственно к игре.

В разных вариантах проведения, будет и разная сумма билета и разные суммы выигрыша.

Приобретая билет игрок автоматически получает возможность записаться на следующие игры, по стоимости его билета. Подробнее о вариациях билетов будет описано в следующих главах.

- Поскольку задача стоит не только в том, чтобы повысить ответственность игрока, но в привлечении в киберспорт масс, дать возможность заработать на этом и причём солидно. Хотя конечно, денежное вложение в партию, заставит игрока бороться в ней до последнего. Мой проект даст такую возможность каждому участнику моих турниров. Теперь интерес к игре, внимание и желание победить – возрастут в геометрической прогрессии.

Сейчас множество людей расходуют деньги без возможности их возврата, мой проект предлагает вложить их в игру, в свою игру и дать шанс им возвратиться в самых разных процентах. Выигрыш розница от 6 до 30 долларов.

■ Структура проведения турниров и прочих вариаций состязаний. Вступительные билеты

Как уже было сказано, чтобы вступить в состязания, необходимо будет внести небольшую сумму – вступительный билет. Их стоимость, очевидно, будет розница от конкретного турнира.

На момент реализации проекта существует несколько вариаций проведения игр и стоимости их билетов:

- *ванильная командная(2 доллара)*
ванильное выживание(5 долларов)
- *командные модификации: кайзеррйх, делюж, пмв, рандом кантри(2 доллара)*
выживание модификации: кайзеррйх, делюж, пмв, рандом кантри(5 долларов)

Комператив мод(10 долларов)

- Турниры будут проводиться с максимальной строгостью присутствия.
- Для сохранения прогресса в турнире, необходимо будет платить за каждую последующую свою позицию 1,5, 10 долларов:

- первое сражение: 1 доллар
- полуфинал: 5 долларов
- финал: 10 долларов

Турнир вмещает в себя 8 участников.

- Первый этап: 1 доллар

- - 1 – 1
 - 1 – 1
 - 1 – 1
 - 1 – 1

- Второй этап: 5 долларов

- 1 – 1
 - 1 – 1

Третий этап: 10 долларов

1 -1

Такова схема проведения турниров по Hearts of Iron 4
По достижению титула Чемпиона HOI4, призёр будет награждён 30 долларами

-

- **Расчётная, точная прибыль чемпиона NOI4 и примеры дохода остальных игроков**

Чемпион NOI4, на момент реализации проекта может получить 30 долларов за победу в турнире.

За победы в промежуточных этапах, наград не начисляется (с поправками в будущем времени).

- За победу в массовом выживании 4< игроков, завоеватель получает третью часть всех суммированных стоимостей вступительных билетов.
- *Имеем партию 4 независимых игрока. Каждый вложил 5 долларов, получаем 20 и делим их на 3, выходит 6.5 долларов. Округляем в пользу игрока 7 долларов.*
- *Имеем партию 6 независимых игроков, каждый вложил 5 долларов, имеем 30 долларов, сумма выигрыша победителя 10 долларов.*

■ За победу в командной игре, с более чем 4-мя игроками, команда победителя получает за победу сумму приобретённого билета с его половинной стоимостью. Иначе говоря, вычитаем из количества долларов вложенных проигравшей стороной - кол-во игроков неудачной команды и добавляем к вложенным средствам победившей группы игроков.

- *Имеем партию 10 на 10 игроков. Две команды вложили по 20 и 20 долларов. Победила первая команда, берём 20 долларов второй команды, вычитаем из них количество игроков второй команды и полученную разницу отдаём первой команде вместе с их 20 долларовым вкладом. Итого первая команда получает 30 долларов за победу.*

- Комператив мод имеет особенность, для тех кто не знает, это дуэль мод. Вступить в состязание в него, можно купив билет за 10 долларов. При победе в нём, победитель всегда будет получать 75% от суммы вкладов двух игроков. То есть 15 долларов. Так сделано потому-что партия будет всегда проходить относительно стабильно и быстро. В спокойном быстром темпе. Лёгкий способ получить награду.

Примечание: за продолжение своей партии, в случае если игроки не уложились в один день, никаких дополнительных взносов организаторам не начисляется. При командной игре, средства будут распределяться лидером группы, лишь при предварительном согласовании об этом со всеми членами командами, разговор об доверии к командиру команды. Все названные цифры и значения, таковые на момент релиза проекта, в последствии возможны изменения и конечно же будут дополнения.

- Как я уже говорил ранее, своей целью я ставлю открыть возможность всем игрокам зарабатывать играя в их любимую игру, кто ещё может похвастаться таким шансом? – Таких нет...

Я очень рад создавать этот проект, писать эти строки прямо сейчас и представлять как их читаете все Вы, проект я давно поставил своей целью и мечтой. У меня нет никаких ограничений в награждениях игроков, но если Вы понимаете, то проекту нужно дать подышать, на солнышке подержать, водичкой поливать и лишь в нормальных условиях он сможет вырасти здоровым, без упрёка. В будущем, я лично ожидаю большие цифровые значения в виде наград. Если дела быстро пойдут хорошо, то не против буду особых чемпионов среди чемпионов награждать дополнительно.

■ Планы и перспективы. Риски

Даже на данном этапе развития проекта, у меня уже есть множество планов по его развитию.

Например: ввести более проработанную турнирную таблицу, создавать особые задания для каждого из игроков. Особые привилегии для отдельных игроков. Идей столько же, сколько вариаций проведения игр в нашей игре – огромная, нескончаемая масса. Заняться играми не только парадоксов, но и такими бестселлерами как Total War и Men of war.

Помните? Моя задача развить киберспорт до видного уровня.

Я стремлюсь сперва повысить онлайн дискорда, привлечь туда игроков.

Предполагается, что 10% от всех онлайн игроков, будут играть.

Исходя из этого, нужно поднять онлайн до 200-300 человек на первых этапах.

Чтобы ежедневно было 20-30 человек в игре и вместе с тем, множество партий сразу.

Популяризовать мой проект и форум Стратегиум, группу Noi4: Стратегиум и онлайн игры в целом. Создать тенденцию роста потока новичков в наши ряды. Задержать опытных игроков.

Создай полноценный сайт по вступлению в турнир, создать ютуб канал и вести трансляции игр.

- Всё это позволит новый проект, турниров по Hearts of Iron 4 сделать столько же популярным, сколько сама игра популярна. Заниматься я буду этим проектом 24/7 это моя цель, этот проект.

Возможно у проекта будут недоброжелатели, люди которые будут вечно недовольны, по причине или просто так. Суть одна, есть проблема? Найдется и решение. Работаем по своим правилам, как в игре, так и в дискорде. Существует свод правил, которых все должны придерживаться. Администрация и организаторы, кураторы и создатель проекта, все будут максимально строгими в требовании к выполнению правил, как игровых, так и правил поведения в дискорде. К этой теме мы ещё вернемся как и к теме платёжной системы.

- Планы касательно игроков, мне хотелось бы, чтобы наши пользователи могли заработать столько, сколько бы они хотели. Поэтому в будущем, я точно введу особые игры, в которых на очень жёстких условиях будет проводиться партия между одним игроком, возможно чемпионом и тремя игроками, которые и близко не приблизились к этому титулу. В таком поединке, чемпион вынужден будет вложить 15 долларов, а его соперники по 10. В случае победы одиночки, он получит 30 долларов, вдвое увеличив свой вклад. В случае победы команды, каждый из игроков получит всего по 11 долларов, в виду простоты выполнения задания партии.

Снова замечу, как мне важен взаимный рост и процветание.

Так-же, я стремлюсь разработать идею свободного вклада игрока.

Будет создана партия в которой каждый игрок будет вкладывать столько, сколько пожелает, не менее 1 доллара. Это будет выживание. Минимум 3 игроков для этого режима.

Берём пример:

1. Игрок вкладывает 1 доллар

2. Игрок вкладывает 5 долларов

3. Игрок вкладывает 10 долларов

Победа игрока(1) Он получает 3 доллара

Победа игрока(2) Он получает 9 долларов

Победа игрока(3) Он получает 13 долларов

Как можно понять, вариации бесчисленны, риски – минимальны

Правила поведения в дискорде.

Категорически запрещено унижать и оскорблять других людей.
Запрещено флудить в нашем канале и создавать иные неудобства пользователям.

За нарушение этих правил вне игры грозит удаление ролей и прав на сутки, если вы были записаны на игру, то деньги и билет изымаются.

За нарушение этих правил во время игры, блокируется голосовая связь до конца игры и даже в случае победы ваши средства Вам не вернуться.

Игрок который заплатил за билет, ничем не отличается от остальных. Нет никаких преимуществ кроме того, что он будет находится среди таких же игроков, с высокой долей ответственности.

Я надеюсь на благоразумие всех людей которые записались в наш дискорд и собираются там играть. Для решения конфликтов, будет создана комната, куда игроки смогут писать свои жалобы и предложения, её периодически будут проверять и решать все проблемы.

Правила в игре

От себя я скажу, что запрещено, само собой использовать нечестные способы продвижения к победе. Такие как: читы, бузы и всякое использование недоработок игры. Все партии будут проверяться и во время игры будут сделаны сохранения. Которые будут проверяться после партии. Оплата участникам за победу будет перечислена в течении 24 часов после конца партии.

Более детальные правила будут всегда обсуждаться перед началом игры.

Каждый игрок видит баланс по своему, нельзя связывать ему руки личным балансом.

Оплата

Будет производиться на карту создателя проекта, вместе с оплатой нужно будет прислать своё имя. Либо же написать о переводе в чате или же мне в лс в дискорде. Вариантов как нам не запутаться, опять-таки много. Выбирайте любой удобный.

Обратная оплата будет производиться таким же образом, или же игрок напишет мне свои реквизиты по которым можно будет оплатить его приз.

Это всё, что касается правил и оплаты.

Текст был написан в перспективе сотрудничества со Стратегиумом. В действительности, я обращаюсь ко всем.