

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Кто такой профессиональный геймер .....	3
2. Что такое League of Legends?.....	11
3. О чем рассказывает легенда .....	23
4. Возвышение команды Fnatic и профессиональной League of Legends.....	39
5. Взгляд из Берлина: Финли Стюарт о менеджменте Fnatic .....	57
6. Чемпионат мира по League of Legends изнутри .....	63
7. На чем строится и от чего рушится карьера профессионального игрока League of Legends .....	77
8. YellOwStaR: история капитана от первого лица .....	93
9. Febiven: история истребителя богов от первого лица.....	107
10. Spirit: история лесника от первого лица.....	121
11. Werlyb: история топ-лейнера от первого лица .....	129
12. Новая надежда: история Kikis от первого лица .....	137
13. Rekkles: история юной восходящей звезды от первого лица .....	147
14. Как повысить уровень мастерства в игре League of Legends .....	155
15. Будущее Fnatic и League of Legends .....	165
16. Глоссарий League of Legends для начинающих.....	181

# 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 это-

го 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 конку-

ренция 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. При этом 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 нелицеприятные, 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. Тренинги 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 знакомит 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, пытаетесь 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.

## 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 МОВА (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 МОВА. 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.