CYBERSHOT

12 выпуск

january
2025

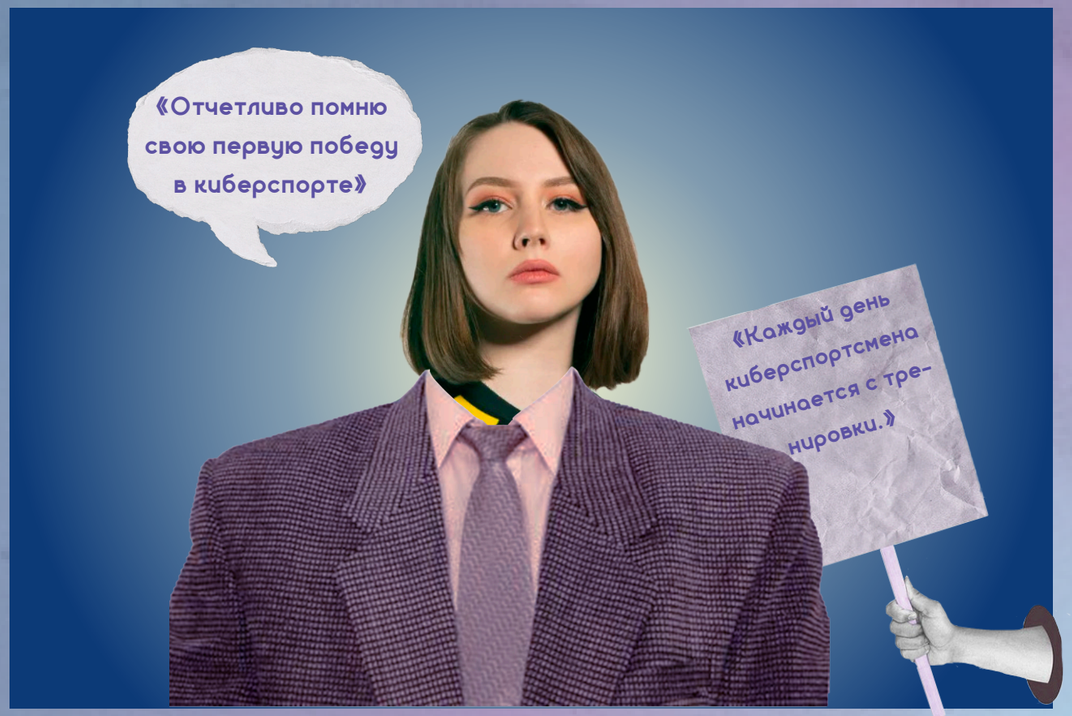
Анастасия Glance Анисимова: о любви к соревнованиям, разговорах во время игры и сексизме в киберспорте

KILLJOY: способности, гейм-плей, концепт персонажа

Содержание

Анастасия Glance Анисимова:
о любви к соревнованиям, разговорах во время игры и сексизме в киберспорте 4

KILLJOY: способности, геймплей, концепт персонажа 6



Анастасия Glance Анисимова:

о любви к соревнованиям, разговорах во время игры и сексизме в киберспорте

Задолго до начала киберспортивной карьеры 23-летняя россиянка больше других увлечений полюбила игры. Glance регулярно покупает расширенныеизданияААА-игр, чем делится в Instagram. Если судить по постам в профиле, ее любимыми проектами являются Dishonored 2, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Death Stranding и Last of Us.

«Я из Тюмени – большую часть своей жизни провела там. Потом перебралась в Москву. Первое впечатление от столицы – ее бешенный темп, а еще метро. Когда я в первый раз спустилась в подземку, сильно удивилась. Было ощущение, что я где-то в будущем».

«Я – филолог. Образование получила, что называется, для галочки. С родителями был уговор: оканчиваю университет и потом пробую себя в киберспорте. Когда мне вручили диплом, я принесла его маме со словами: «Это тебе!» И пошла заниматься своими делами».

«У меня тяга к соревнованиям из-за танцев. Я 10 лет занималась бальными танцами: начала в три года. Тренировалась каждый день, бросила спорт в 14 лет, но многие движения до сих пор помню. Сложно забыть об этом увлечении, когда долгие годы постоянно тренируешься. Сейчас я продолжаю заниматься спортом, но не тяжелым – хожу в тренажерный зал, много гуляю. Мы очень много времени проводим за компьютером, поэтому важно поддерживать себя в форме».

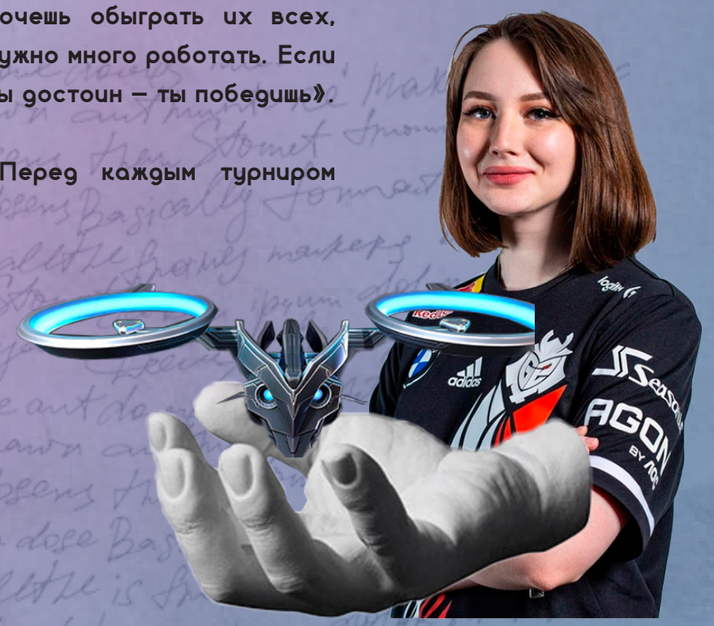
киберспорт

«Отчетливо помню свою первую победу в киберспорте. Мне было 20 лет, и я только начинала играть в команде. Я участвовала в небольшом турнире – боролись за приз в размере двух тысяч долларов. Просто ничто на пятерых человек. Но вот мы выиграли, и это было просто вау! Всего лишь пару тренировок, а мы уже победители. Тогда подумала – если отношения в команде сложатся, побед будет еще больше». «Каждый день киберспортсмена начинается с тренировки. Мой в том числе. Мы обязательно тратим час на разминку – заходим в игру и делаем упражнения для руки, это важно, чтобы работа пошла быстрее. Затем начинаем играть. Так каждый день – с понедельника по пятницу. Мы тренируемся по шесть-девять часов в день. После – я обязательно играю самостоятельно, либо стримлю, либо смотрю матчи. Все индивидуально и зависит от предпочтений киберспортсмена. Например, девочка из моей команды может сидеть за компьютером по 20 часов каждый день».

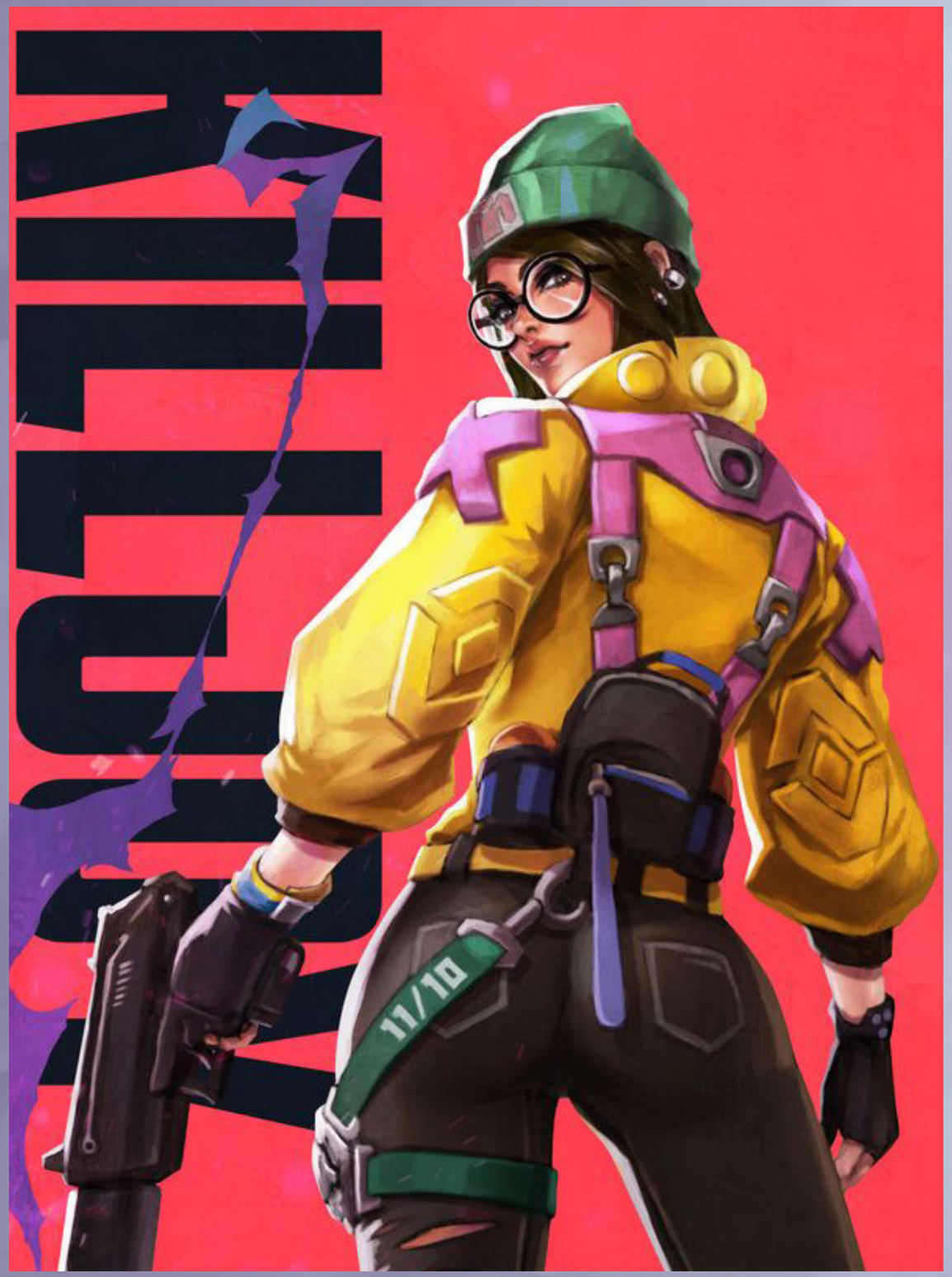
«У нас в команде кто-то может прямо сказать: «Вот тут ты ошибся!» Причем сделать это в грубой форме. Никто на подобное не обижается. Мы никогда не держим в себе эмоции: если что-то не нравится, говорим сразу. При этом, если я играю с другими людьми и кто-то начинает меня учить, бешусь. Я слушаю критику только от тех, на кого равняюсь».

«Причины проигрыша всегда разные. Бывает, ты сделал все для победы, но, увы, соперник оказался сильнее. Бывает, наоборот, команда ошиблась. Выход из последней ситуации – пережить это, поговорить с другими игроками, начать тренироваться. Нет смысла думать над поражением, долго переживать. В последнем матче у нас было 100 команд. Очевидно, если хочешь обыграть их всех, нужно много работать. Если ты достоин – ты победишь».

«Перед каждым турниром я страшно волнуюсь. У меня постоянно трясутся руки, болит живот. Был один турнир, во время которого очень хотелось плакать от волнения. Думаю, это все от нехватки опыта. Я играю всего лишь два года, в отличие от других участников команды. Джулиане, нашему капитану, 29 лет, она в киберспорте уже 10 лет. Она говорит, волноваться абсолютно нормально: чем больше матчей ты проиграешь, чем больше сценариев пройдешь, тем проще будет потом. В борьбе с волнением мне помогает фокус на коммуникации. Я слушаю, что говорит капитан, другие участницы команды, общаюсь с ними. Если не получается стрелять, то хотя бы разговаривай».



KILLJOY: способности, геймплей, концепт персонажа



БОТ-ПАУК // ALARMBOT

Killjoy размещает на земле маленького робота, который находится в спящем режиме и может быть отозван. Когда в радиусе его действия оказывается противник, бот срывается с места и взрывается, настигнув цель. Попавшие во взрыв противники становятся уязвимыми и получают удвоенный урон.

ТУРЕЛЬ // TURRET

Killjoy ставит на выбранную поверхность турель, стреляющую по находящимся перед ней противникам.

УЛЕЙ // NANOSWARM

Killjoy бросает гранату, наполненную нанороботами. После падения гранату можно активировать и выпустить смертоносный улей.

БЛОКИРОВКА // LOCKDOWN

В качестве абсолютной способности Killjoy размещает на земле устройство, которому нужно 8 секунд, чтобы зарядиться. Если через 8 секунд в радиусе его действия есть противники, их обезоруживает и замедляет особым импульсом. Наш очаровательный хакер отлично подходит для того, чтобы обсудить принципы дизайна агентов в VALORANT. Как и в случае с League of Legends, ростер персонажей в VALORANT достаточно разнообразен, а в дальнейшем будет только расширяться. Разные агенты заточены под разные группы игроков. Это находит отражение как в геймплее персонажей, так и в их внешнем виде. Например, для любителей агрессивной игры, желающих набить как можно больше фрагов, вышла Reyna. Для предпочитающих играть за мобильных ассасинов есть Jett. В это же время сердца фанатов и художников по всему миру завоевала Viper, а роль крутого и мрачного персонажа занял Omen. Определение целевой аудитории — один из первых шагов при создании персонажа. В случае с Killjoy это игроки, которые хотят играть за Стражей и убивать противников, а не задерживать их. Когда целевая аудитория определена, начинается этап разработки и выбора способностей, а также создание прочих элементов агента. Способности являются основным элементом дизайна, потому что с ними связаны две задачи: создание новых интересных возможностей для игроков и баланс. В процессе дизайна Killjoy мы акцентировали внимание на создании контраста с другими Стражами, присутствующими в игре. Так, Sage отлично противостоит рашам, а Cypher занимается разведкой, облегчая оборону и ротацию для команды. Killjoy же создаёт зоны риска, которые не работают в её отсутствие. Ей нужно возвести собственную Мажино (хотя она из Германии, а не из Франции), и если противник её недооценит, его ждет kaputt.