

Міністерство освіти і науки України
Національний університет фізичного виховання і спорту України
Кафедра «кіберспорту та інформаційних технологій»

КУРСОВА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня бакалавра
за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт
освітньою програмою «Кіберспорт (esports)»

**«на тему: Сучасні підходи до визначення перспективних гравців у
кіберспорті»**

Здобувач вищої освіти першого рівня (бакалавр)
Семенець І.В.

Науковий керівник: к.фіз.вих., доцент Сергієнко К.М.

Рецензент: к.фіз.вих., доцент Блистів Т.В.

Рекомендовано до захисту на засіданні кафедри
(протокол № 15 від 25 квітня 2025 р.)

Завідувач кафедри, к.фіз.вих., доцент: Яковенко О.О.

ЗМІСТ

| | |
|--|-----------|
| ВСТУП..... | 3 |
| РОЗДІЛ 1..... | 5 |
| АНАЛІЗ МЕТОДІВ СКАУТИНГУ В КІБЕРСПОРТІ..... | 5 |
| 1.1 Статистичний скаутинг..... | 5 |
| 1.2 Оцінювання ігрового стилю та механіки гри..... | 7 |
| 1.3 Скаутинг через трансляції на Twitch та YouTube..... | 8 |
| 1.4 Інтерв'ю або психологічний відбір як фінальний метод скаутингу..... | 9 |
| Висновки до розділу 1..... | 10 |
| РОЗДІЛ 2..... | 11 |
| МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ..... | 11 |
| 2.1 Методи дослідження..... | 11 |
| 2.1.1 Теоретичний аналіз літературних джерел і передового педагогічного..... | 11 |
| 2.1.2 Узагальнення власного практичного досвіду..... | 11 |
| 2.2 Організація дослідження..... | 11 |
| РОЗДІЛ 3..... | 13 |
| КОМПЛЕКСНА ОЦІНКА ІГРОВОГО ПОТЕНЦІАЛУ КАНДИДАТІВ НА ПРИКЛАДІ ДИСЦИПЛІНИ «COUNTER-STRIKE 2»..... | 13 |
| 3.1 Пошук гравців та оцінювання їх потенціалу..... | 13 |
| 3.1.1 Етап інтерв'ю та першого контакту з кандидатами..... | 15 |
| 3.2 Організація тестування потенційного гравця в команді..... | 16 |
| 3.2.1 Підготовка та проведення тестового етапу..... | 19 |
| 3.2.2 Ідентифікація ролей гравців у процесі скаутингу Counter-Strike..... | 21 |
| 3.3 Поглиблення співпраці та укладання контрактів..... | 24 |
| 3.3.1 Що таке контракт і які умови пропонують молодим кандидатам?..... | 25 |
| 3.3.2 Роль агента в кіберспорті: аналогія з традиційним спортом..... | 26 |
| ВИСНОВКИ..... | 28 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 30 |

ВСТУП

Актуальність. Кіберспорт перетворився у багатомільйонну індустрію з розвиненою інфраструктурою, професійними лігами, глобальними змаганнями та гравцями, що мають світову популярність [4, 11]. Турніри з таких дисциплін, як Dota 2, Counter-Strike 2 та League of Legends, збирають мільйони глядачів і пропонують призові фонди, що сягають десятків мільйонів доларів. Це створює значний попит на нові таланти, які можуть посилити професійні команди та сприяти досягненню високих результатів. Тому вчені досліджують метрики та здійснюють аналіз продуктивності в кіберспорті, активно обговорюють питання щодо прогнозування результатів кіберспортивних змагань [6, 11, 13].

Як і в традиційних видах спорту, де існують юнацькі академії, системи підготовки та скаутингу, кіберспорт починає впроваджувати подібні підходи до пошуку перспективних гравців. Однак специфіка ігрової діяльності вимагає нових методів оцінки, де враховуються не лише технічні навички, але й психологічна стійкість, здатність до командної взаємодії, гнучкість мислення та готовність до професійного розвитку. Водночас ефективний скаутинг є важливим і з фінансової точки зору: виявлення талановитих гравців на ранньому етапі дозволяє організаціям оптимізувати витрати, уникнути невдалих інвестицій у неперспективні кадри та забезпечити стабільне зростання команди з мінімальними фінансовими ризиками.

Аналіз даних науково-методичної і спеціальної літератури показав, що науковці обговорюють найбільш ефективні підходи для оптимізації процесу відбору гравців до кіберкоманди, проводять дослідження, спрямовані на виявлення перспективних кіберспортсменів засобами лінійного програмування [1, 3]. Однак на тепер свідчення про системні дослідження на тему сучасних підходів до визначення перспективних гравців у кіберспорті в українському академічному просторі обмежені. Відтак актуальним напрямком дослідження є систематизація сучасних підходів до визначення перспективних

кіберспортсменів, а також аналізу інструментів, що дозволяють об'єктивно оцінити потенціал гравців на різних етапах їхнього становлення.

Мета дослідження – удосконалення процесу відбору талановитих гравців у кіберспорті на прикладі дисципліни «Counter-Strike 2».

Завдання:

1. Розглянути та систематизувати сучасні підходи до визначення перспективних гравців у кіберспорті.
2. Вивчити практичний досвід організацій, що успішно реалізують молодіжні програми та визначити фактори, що сприяють підвищенню ефективності роботи зі скаутингом і розвитком гравців.
3. Розробити систему відбору перспективних гравців у кіберспорті на прикладі дисципліни «Counter-Strike 2».

Об'єктом дослідження є скаутинг гравців у кіберспорті.

Предмет дослідження – система відбору у дисципліні «Counter-Strike 2».

Методи дослідження: аналіз, вивчення, узагальнення та систематизація передового та власного практичного досвіду скаутингу в кіберспорті.

Наукова новизна. Вперше систематизовано сучасні підходи до визначення перспективних кіберспортсменів та здійснено аналіз інструментів, що дозволяють об'єктивно оцінити потенціал гравців.

Практична значущість. Запропоновано систему відбору гравців у дисципліні «Counter-Strike 2», яка заснована на використанні структурованої бази даних із кольоровим кодуванням та складається з етапів: пошук гравців, аналіз демо-записів, інтерв'ю, тестування в командних тренувальних матчах, визначення ігрових ролей та укладання контрактів.

Структура та обсяг курсової роботи. Загальний обсяг конкурсної роботи становить 30 сторінок. Вона складається з анотації, вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел. Робота містить 1 таблицю та 4 рисунки. Список літератури включає 14 джерел.

Ключові слова: кіберспорт, відбір, етапи, удосконалення, база даних.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ МЕТОДІВ СКАУТИНГУ В КІБЕРСПОРТІ

1.1 Статистичний скаутинг

Як і в традиційних видах спорту, шлях до успіху в кіберспорті починається з низів. Гравці розпочинають свою кар'єру з базового рівня, де освоюють основні навички та розвивають свою гру. У кіберспорті цей процес можна поділити на кілька етапів, які аналогічні етапам у традиційному спорті.

На початковому етапі, який ще називають «аматорський рівень», новачок починає з аматорських команд, поступово переходячи на вищі рівні. У кіберспорті аналогічним етапом є гра на публік-серверах, де гравці беруть участь у випадкових матчах без змагальних аспектів. На цьому рівні важливо розвивати базові навички гри, реакцію, стратегічне мислення та командну роботу.

Перехід до змагального рівня відбувається після освоєння бази. Гравці починають брати участь у змагальних матчах на платформі «FACEIT», де стикаються з досвідченішими суперниками, і їхній рейтинг (elo) починає зростати. Віджет «elo» – це візуально привабливий та інтерактивний елемент, розташований на сторінці матчмейкінгу (підбір гри) або у профілі гравця. Він відображає поточний «elo», рівень гравця та індикатор прогресу, що показує, наскільки близький гравець до наступного рангу або його статус серед топ-1000 гравців платформи. Це аналог того, як спортсмени починають брати участь у шкільних або місцевих змаганнях, поступово підвищуючи свій рівень. Перехід на цей етап відбувається через змагальні режими, такі як офіційний «матчмейкінг» від розробників (Valve Software) гри, де гравці змагаються з суперниками свого рівня.

На рівні, коли гравці починають показувати стабільно хороші результати, можна відстежувати їх рейтинг і досягнення, наприклад, через статистику на платформі «FACEIT». Тут вже проявляються перспективні гравці, яких можуть

помітити скаути професійних команд. Рейтинг на цих платформах дозволяє виділити кращих гравців, що відкриває можливості для їхнього подальшого розвитку та вступу до команд.

Саме тут починається статистичний скаутинг, який полягає в аналізі певних статистичних показників гравця без необхідності безпосереднього спостереження за його грою. Це дозволяє швидко оцінити потенціал гравця на основі кількох конкретних цифр.

Основні показники гравця (див. рис. 1.1) на платформі «FACEIT», на які слід звертати увагу:

1. Кількість зіграних матчів: дозволяє оцінити досвід гравця та його активність у грі.
2. КД (кількість вбивств / кількість смертей): важливий показник, що дає зрозуміти, наскільки ефективно гравець виконує свою роль у грі. Високий КД може свідчити про відмінну гру та хорошу механіку.
3. Вінрейт (показник перемог): важливо звертати увагу на відсоток виграних матчів, наприклад, якщо гравець має 2000 зіграних ігор та 1500 перемог, це одразу свідчить про високий рівень успіху в матчах.

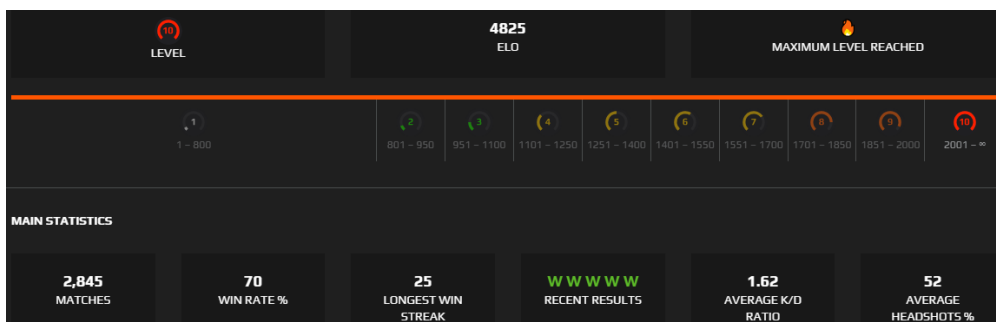


Рисунок 1.1 – Скріншот сторінки гравця з основними показниками

Статистичний скаутинг допомагає здійснити попередній відбір гравців, оскільки з'являється можливість оцінити їхні основні досягнення через цифри, без необхідності переглядати кожен матч. Це значно полегшує процес, дозволяючи сформувати список потенційно перспективних кандидатів. Такі дані можна зберігати в окремій базі, щоб у разі необхідності більш детально вивчити

гравця, коли він буде цікавий для глибшого відбору або для подальшого розвитку.

1.2 Оцінювання ігрового стилю та механіки гри

Counter-Strike — це командна гра у форматі протистояння двох сторін: терористів і спецпризначенців. Гра проходить у раундах, де одна команда виконує завдання (найчастіше — встановлення бомби), а інша намагається цьому завадити (знешкодити бомбу або не допустити її встановлення).

Але гра – це не тільки стрільба. Величезну роль відіграє економіка. За перемоги, вбивства, встановлення або знешкодження бомби команди й окремі гравці отримують ігрові гроші. Їх витрачають на закупівлю зброї, гранат і броні на наступні раунди. Якщо команда програє кілька раундів поспіль — вона має обмежені ресурси, що змушує діяти обережніше або змінювати тактику.

Це додає додаткового рівня стратегії: потрібно не лише стріляти краще за суперника, а й керувати ресурсами, приймати рішення — коли ризикувати, а коли економити. Це як гра в шахи з бюджетом: хто краще планує — той отримує перевагу.

Головні якості успішного гравця: швидкість, координація, стратегія, дисципліна та командна взаємодія.

Оцінка ігрового стилю та механіки гри є важливим етапом скаутингу, який полягає у спостереженні за гравцем у реальних ігрових ситуаціях. Для цього використовуються демо-файли, які можна завантажити з платформи «FACEIT» (рис. 1.2).

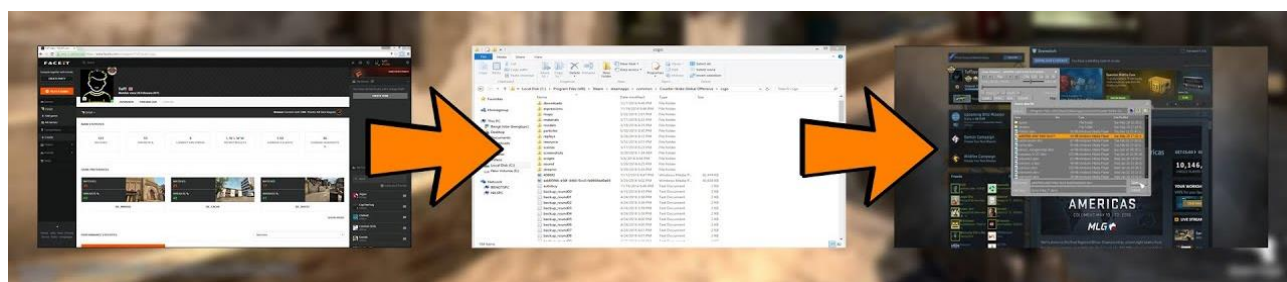


Рисунок 1.2 – Спосіб завантаження та перегляду демо-файлів

Демо-файл – це запис гри, який дозволяє переглянути гру з різних кутів зору кожного гравця, що дає змогу детально аналізувати дії спортсмена в конкретні моменти, оцінюючи механіку гри та когнітивні здібності. Такий підхід дає змогу оцінити гру гравця від початку до кінця, враховуючи його комунікацію з командою через чат та інші аспекти поведінки, не вступаючи в прямий контакт з ним.

Таким чином, цей метод дозволяє об'єктивно оцінити гравця і ухвалити рішення без впливу ззовні. Однак варто зазначити, що не всі гравці ставляться до своїх матчів на «FACEIT» з повною серйозністю, оскільки відсутній приз за результат цього матчу. Крім того, випадковий підбір гравців може привести до того, що команда буде складатися з не найкращих товаришів по команді, що, в свою чергу, впливає на загальний хід гри. Також існують ситуації, коли гравці з поганим психічним станом можуть заважати своїй команді демонструвати максимально високий рівень гри та здобувати перемоги. Тому цей метод спостереження, в певній мірі, можна вважати недостатньо об'єктивним.

У ході дослідження нами систематизовано основні аспекти, на які варто звертати увагу при оцінці ігрового стилю та механіки гри:

1. Механіка гри (дозволяє визначити здатність гравця швидко та точно виконувати основні ігрові дії, такі як стрільба, прицілювання, рухи та інші).
2. Кінетичні здібності та рух по карті (сприяє оцінці швидкості реагування на зміну ситуації на карті, здатність займати вигідні позиції).
3. Мікро-гра (дозволяє оцінити спроможність гравця в швидких дуелях і вміння адаптуватися до переміщення і противників на карті).
4. Дуелізація (сприяє виявленню ефективності використання гравцем зброї, точності стрільби, спроможності ухилятися від атак).

Такий підхід забезпечує швидке відсіювання гравців, які мають гарні статистики, але в реальних ігрових ситуаціях не проявляють достатнього рівня майстерності або не відповідають вимогам команди.

1.3 Скаутинг через трансляції на Twitch та YouTube

Twitch – відеострімінговий сервіс, що спеціалізується на тематиці комп'ютерних ігор, у тому числі на трансляціях геймплею та кіберспортивних турнірів. Відео на платформі можна переглядати як у реальному часі, так і на запит.

Один з інноваційних підходів до скаутингу полягає в оцінці гравців через їхні трансляції на платформах, таких як Twitch та YouTube. Це дає можливість не тільки побачити, як гравець проявляє себе в грі, але й оцінити його поведінку поза грою, взаємодію з аудиторією та психологічні аспекти.

Коли гравець регулярно стрімить свою гру на платформі, такій як Twitch, це вже свідчить про кілька важливих аспектів:

1. Комунікаційні навички та популярність (велика кількість глядачів вказує на вміння ефективно спілкуватися).

2. Психологічна оцінка та реакція в реальному часі (спостереження за реакцією гравця на різні ситуації під час гри дає змогу оцінити навички взаємодії, вміння чітко висловлювати думки та підтримувати зв'язок з аудиторією).

3. Психологічний аспект та реакції під тиском (висловлювання невдоволення чи критика команди в чаті трансляції, але не прямо в чаті гри, дозволяє оцінити, як гравець справляється з емоціями під час гри та як він спілкується з іншими, не створюючи додаткового тиску для своєї команди).

Таким чином, скаутинг через трансляції на Twitch та YouTube є корисним інструментом для розширеного оцінювання гравців.

1.4 Інтерв'ю або психологічний відбір як фінальний метод скаутингу

Цей етап відбору – це коли вже було відібрано кілька кандидатів, і з ними проводяться інтерв'ю для більш детальної оцінки. Під час інтерв'ю потрібно отримати повну картину про кандидата, зрозуміти його життєві обставини, мотивацію та готовність до професійної кар'єри в кіберспорті.

1. Освітня ситуація та готовність до професійної кар'єри (варто уточнити, чи може гравець організувати свій час так, щоб навчання не заважало йому виконувати зобов'язання за контрактом).

2. Фінансові аспекти та сімейна підтримка (важливо з'ясувати, як сім'я ставиться до професійного розвитку гравця в кіберспорті, чи підтримують вони його рішення, чи є розуміння, що це може стати стабільним джерелом доходу, а також чи готові вони прийняти те, що гравець буде отримувати зарплату від кіберспортивної організації).

3. Мотивація та ролі в команді (важливо зрозуміти, на яких ролях гравець бачить себе в команді, на яких внутрішньо-ігрових ролях він працює найкраще і які його сильні сторони).

4. Контент і підхід до вдосконалення (не менш важливим є питання, який контент переглядає гравець, чи він дивиться демо - файли інших гравців для покращення своєї гри).

Щоб остаточно впевнитися у виборі гравця, необхідно глибше зрозуміти його наміри, готовність працювати в команді, а також його сімейні обставини. Саме на цьому етапі часто відсіюються гравці, які здавалося б мали великий потенціал, оскільки психологічна складова впливає як на індивідуальну гру, так і на взаємодію в команді.

Висновки до розділу 1.

У першому розділі було проаналізовано основні методи скаутингу в кіберспорті, зокрема статистичний аналіз гравців, оцінку ігрового стилю та механіки, спостереження за трансляціями на Twitch і YouTube, а також проведення інтерв'ю для психологічної оцінки кандидатів. Кожен з методів має свої переваги й обмеження, але в комплексі вони дозволяють максимально точно визначати перспективних гравців, оцінюючи як їхні технічні навички, так і особистісні якості, що є критично важливим для успішного розвитку кіберспортивних команд.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Методи дослідження. У ході дослідження використовувалися методи, які дозволяють створити комплексне уявлення про перспективність гравців для професійних кіберспортивних команд, а саме: теоретичний аналіз літературних джерел і передового педагогічного та власного досвіду;

2.1.1 Теоретичний аналіз літературних джерел і передового педагогічного досвіду дозволив нам здійснити аналіз методів скаутингу в кіберспорті та розглянути як загальні підходи до пошуку перспективних гравців у дисципліні “Counter-Strike 2”, так і конкретні кейси інших організацій.

2.1.2 Узагальнення власного практичного досвіду. У ході дослідження наведено дані про організацію Monte, академічний склад якої ми збирали та розвивали з початку 2023 до кінця 2024 року. На основі цього практичного досвіду здійснено аналіз ключових підходів до формування молодіжного складу, труднощі, з якими стикаються організації на різних етапах побудови академії, та фактори, що сприяють підвищенню ефективності роботи зі скаутингом і розвитком гравців.

2.2 Організація дослідження.

Дослідження, яке тривало впродовж 2023–2024 років, здійснювалось на базі кіберспортивної організації Monte Esports (м. Київ) і включало три етапи.

На всіх етапах дослідження накопичувався досвід та вивчалися аспекти процесу формування академічного складу кіберспортивної команди – від оцінки потенціалу гравців до побудови ефективної системи їхнього розвитку.

На першому етапі (листопад 2024 р. – грудень 2024 р.) здійснювався теоретичний аналіз літературних джерел з проблеми скаутингу в кіберспорті в цілому та в Counter-Strike 2 зокрема. На даному етапі формулювалась мета й

завдання, визначався предмет і об'єкт дослідження, підбиралися методи дослідження, адекватні поставленим завданням.

На другому етапі дослідження (грудень 2024 р. – січень 2025 р.) було вивчено критерії відбору перспективних гравців у кіберспорті.

На третьому етапі дослідження (січень – лютий 2025 р.) було узагальнено отримані результати та окреслено шляхи удосконалення процесу відбору талановитих гравців у кіберспорті на прикладі дисципліни дисципліні Counter-Strike 2. Водночас, на даному етапі здійснювалось оформлення конкурсної роботи відповідно до встановлених вимог.

РОЗДІЛ 3

КОМПЛЕКСНА ОЦІНКА ІГРОВОГО ПОТЕНЦІАЛУ КАНДИДАТІВ НА ПРИКЛАДІ ДИСЦИПЛІНИ «COUNTER-STRIKE 2».

3.1 Пошук гравців та оцінювання їх потенціалу

У ході дослідження з ініціативи української кіберспортивної організації «Monte Esports» було здійснено скаутинг гравців з метою їх подальшого розвитку та підготовкою до потенційного переходу в основний склад або трансфер до іншої команди. Згідно з нашим баченням, процес скаутингу включає етапи, наведені на рисунку (рис. 3.1).

Рисунок 3.1 – Система відбору гравців у дисципліні «Counter-Strike 2».

Запропонована система, яка заснована на використанні структурованої бази даних із кольоровим кодуванням, забезпечує ефективний відбір кандидатів, оптимізуючи час та підвищуючи точність оцінювання їх потенціалу.

Розглянемо докладно етапи відбору гравців. Перший етап відбору включав розробку бази даних, яка містила систематизовану інформацію про потенційних гравців (рис. 3.2).



укладання контрактів

| PLAYER | NAME | Country | HLTV | FACEIT | elo | Role | team status | AGE | OFFER SENT | Вердикт DEMO | |
|--------|------------|-----------------|----------------|---------|-------|-------|----------------------|------------------|--------------|-------------------|------------------|
| 1 | sAvana1 | Lukáš Lintner | Slovakia | yes | 4700 | 4700 | teamless | 19 | | | |
| 2 | slap | Tim Angström | Sweden | yes | 5000 | 5000 | teamless | 18 | SENT TEAM | | |
| 3 | saliz | Jamie Bugge W | Denmark | yes | 6000 | 6000 | teamless | 20 | SENT TEAM | with another team | |
| 4 | slap | Tomasz Uroda | Poland | yes | 5000 | 5000 | los kogutos | 19 | SENT TEAM | | |
| 5 | xkacperky | Kacper Gabara | Poland | yes | 4700 | 4700 | teamless | 16 | AC thinking | SENT accept | |
| 6 | jabes | Jakub Pietrusa | Poland | yes | 5500 | 5500 | teamless | 19 | AC thinking | SENT accept | |
| 7 | leaf | ? | Spain | no | 4100 | 4100 | teamless | 19 | ? not sure ? | | |
| 8 | ryu | Gytis Glusauski | Lithuania | yes | 5200 | 5200 | anchor/lurk T | 19 | ACCEPTED | ready for trials | |
| 9 | carber | Filip Bohm | Czech republic | yes | 5400 | 5400 | Cryptova | 19 | contract | contract | |
| 10 | delle | Jonathan Ahlste | Sweden | yes | 5300 | 5300 | support Prodigies SE | 18 | SENT invite | SENT accept | |
| 11 | slap | ? | Sweden | yes | 5300 | 5300 | teamless | 21 | | ready for trials | |
| 12 | slap | Linas Zilinski | Lithuania | yes | 5000 | 5000 | teamless | 21 | | ready for trials | |
| 13 | mikazzo | Dmit Shagin | Russia | yes | 4800 | 4800 | KS? | 16 | | ready for trials | |
| 14 | krabeni | Auton Fadja | Kosovo | yes | 4800 | 4800 | KS? | 18 | | ready for trials | |
| 15 | stesso | ? | Denmark | no | 4500 | 4500 | ? young 100% | 19 | SENT invite | | |
| 16 | Zax1e | ? | Israel | no | 4300 | 4300 | teamless | 18? | | ready for trials | |
| 17 | Kursy | Jeremy Gast | France | yes | 5000+ | 5000+ | no org tm | 22 | | good potential | |
| 18 | Bazzy | Emil Beckow | Denmark | yes | 4800 | 4800 | teamless | 20 | | ? | |
| 19 | snowie | Portugal | no | new acc | 5000 | 5000 | teamless | 18 | | ready for trials | |
| 20 | imix | Leibson | Sweden | yes | 5000 | 5000 | teamless | 18 | | ? | |
| 21 | slap | Sweden | yes | 5500 | 5500 | 5500 | teamless | 18 | | ? | |
| 22 | StresserN | Sweden | no | 5300 | 5300 | 5300 | teamless | 19 | | ready for trials | |
| 23 | Bouledogue | France | no | 5400 | 5400 | 5400 | ? | ? | | changed nick | |
| 24 | Melau | Patryk Baranski | Poland | yes | 5500 | 5500 | ? | 20 | AC thinking | SENT accept | |
| 25 | | | | | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | | | | | |
| 27 | Bjuho8 | Hungary | yes | | 5100 | 5100 | rifle | 19 | SENT invite | SENT accept | |
| 28 | 1NSERT | Denmark | yes | | | | Sniper | 21 | | ready for trials | |
| 29 | toam | Estonia | yes | | | | Synck | 19 | | take shoes | |
| 30 | Andu | France | yes | | | | IGL/rol/entry | 19 | ACCEPTED | ready for trials | |
| 31 | Graviti | Ukraine | yes | | | | IGL | 19 | ACCEPTED | ready for trials | |
| 32 | wfeyn | Sweden | no | yes | 5200 | 5200 | rifle | 7- AM(cont sooi) | 18 | ACCEPTED | ready for trials |
| 33 | Silence7 | Poland | yes | | 5200 | 5200 | rifle | ThunderFlash | 19 | ACCEPTED | ready for trials |
| 34 | next1me | Finland | yes | | 4100 | 4100 | AWP | free agent | 16 | ACCEPTED | ready for trials |
| 35 | millert | Lavia | yes | | 4200 | 4200 | IGL | free agent | 20 | SENT invite | ready for trials |
| 36 | shield | Sweden | yes | | 4200 | 4200 | IGL | free agent | 20 | SENT invite | ready for trials |
| 37 | Cham | Sweden | yes | | 4200 | 4200 | IGL | free agent | 20 | SENT invite | ready for trials |

Рисунок 3.2 – Скріншот з екрану бази даних про потенційних кандидатів

Окрім свідчень про ім'я, вік, країну проживання тощо, нас першочергово цікавило посилання на обліковий запис Faceit, рейтинг на Faceit, досвід участі в офіційних турнірах або кваліфікаціях, статус гравця (вільний агент або перебуває на контракті), а також суб'єктивна оцінка можливості підписання (від скаута). Ця інформація є критично важливою, адже організація може поставити конкретні обмеження для пошуку: наприклад, вік до 20 років, рейтинг не нижчий за 4000, лише вільні агенти тощо.

Завдяки зібраній базі даних у подальшому можна перейти до перегляду демо-записів, пріоритезуючи окремих гравців. Це дозволяє суттєво скоротити час, адже іноді потрібний кандидат може знайтись ще до перегляду й половини списку. Крім того, наявність впорядкованої інформації спрощує процес отримання додаткових даних: можна оперативно звертатися до інших скаутів, тренерів або людей з індустрії, які мали досвід співпраці з тим чи іншим гравцем. Це відкриває можливість отримати інсайдерську інформацію, яка недоступна у відкритих джерелах, але є дуже цінною на етапі відбору.

На наступному етапі, у ході перегляду демо-записів гравців, частина кандидатів були виключені з процесу відбору. Серед найбільш поширених

причин були: .несумісність з командною грою; слабка індивідуальна механіка; відсутність ініціативи та одноманітна гра; неприпустима поведінка в чаті.

Після перегляду демо-записів кандидатів, наступним кроком є власний короткий вердикт щодо кожного гравця. Для візуального структурування відгуку використовувалось кольорове кодування: зелений колір – кандидат успішно проходить етап перегляду; жовтий колір – щодо кандидата є сумніви; червоний колір – кандидат не пройшов відбір.

Окрім кольору, ми запропонували визначати пріоритетність кандидатів шляхом ранжування (наприклад, 1, 2, 3...), що дозволяє скауту ефективно будувати подальшу комунікацію з гравцями. Такий підхід дозволяє зекономити час, структурувати підхід до кожного кандидата і уникнути хаосу при великій кількості переглядів.

Наступним етапом після технічного аналізу є моніторинг соціальних мереж гравця та його активності на платформах Twitch та YouTube. Важливо мати хоча б один контакт кандидата, щоб у подальшому легко з ним зв'язатися. Зазначимо, що наявність каналів на Twitch чи YouTube є бонусом, адже це дозволяє провести додатковий аналіз на основі поведінки гравця під час стримів або перегляду його особистих записів ігор. Утім підкреслимо, що відсутність активності на стримінгових платформах жодним чином не впливає на фінальне рішення щодо кандидата, оскільки головна мета скаутингу – знайти перспективного гравця, а не медіаобличчя чи стрімера для організації.

3.1.1 Етап інтерв'ю та першого контакту з кандидатами

Після завершення перегляду демо та відбору перспективних кандидатів ми переходимо до наступного етапу – проведення інтерв'ю згідно з пріоритетністю кандидатів. Для цього використовувався заготовлений шаблон повідомлення, у якому:

1. Ми звертаємось до гравця на ім'я.
2. Представляємо себе і свою роль в організації.
3. Повідомляємо, що він нас зацікавив.

4. Коротко розповідаємо про сам проєкт.

5. Ставимо чітке запитання, чи цікаво йому взяти участь у відборі.

Такий підхід дозволяє одразу викликати повагу, інтерес, і не нав'язує зайвих розмов. Формулювання запитання у кінці має бути таким, щоб на нього було легко дати однозначну відповідь – «так» або «ні».

Наведемо приклад повідомлення:

> Привіт, Сергію! Мене звати Іван, я тренер академічного складу Monte Gen, до якого зараз триває відбір гравців. План – зібрати сильну академку з подальшою можливістю потрапити в основний склад команди. Чи було б тобі цікаво взяти участь у тесті?

Після того як контакт був встановлений, обов'язково робимо відповідну позначку в таблиці, щоб бачити, з ким уже проведено спілкування та переходимо до наступного етапу – тестування гравців у змагальних тренувальних матчах. Вони проводяться проти інших вже сформованих команд і дозволяють глибше оцінити кандидата в умовах максимально наближених до турнірних.

3.2 Організація тестування потенційного гравця в команді

Наступний етап – запрошення обраного гравця на тестовий період у команду, дозволяє перевірити, наскільки гравець підходить до колективу не лише за умінням, але й за характером, стилем комунікації та здатністю працювати в команді. Зазвичай тест триває від одного до кількох днів. Гравця запрошують на тренувальні матчі з іншими гравцями на перегляді, зібраним спеціально для тестування. У процесі приділяється увага таким аспектам:

1. Швидкість адаптації до колективу, яка є одним із ключових чинників при оцінці гравця під час тестування та включає в себе здатність швидко налагоджувати комунікацію з командою, розуміння стилю гри та тактики, яку використовує колектив, а також вміння гнучко реагувати на зміни ситуації під час гри. Важливу роль відіграє і емоційна зрілість гравця – його реакція на зворотній зв'язок, критичні зауваження або стресові моменти. Крім того, враховується, наскільки легко гравець знаходить спільну мову з новими

тіммейтами (популярний термін в кіберспорті, який означає партнер по команді, «напарник, одноклубник». Аналогом цього поняття може бути слово «співкланер», тобто учасник клану, який всіма силами намагається відповідати його філософії, підтримувати встановлену стратегію і домагатися успіхів разом з партнерами. Коли підбирається склад, всі гравці доводять свої здібності, щоб отримати можливість виступати на високому рівні), чи здатен підтримувати атмосферу взаємоповаги, співпраці та командної дисципліни. Усе це дозволяє зробити висновок, чи готовий він працювати в колективі як частина єдиного цілого.

2. Комунікація у голосовому чаті також є важливою складовою командної взаємодії, і під час тестування гравця особливу увагу приділяють тому, наскільки чітко, спокійно й інформативно він передає інформацію. Це має велике значення, оскільки під час гри одночасно можуть говорити всі п'ятеро гравців, і надмірна або неструктурована інформація тільки ускладнює ситуацію. Важливо фільтрувати свої висловлювання: уникати зайвих слів і фокусуватись лише на ключовій інформації — місцезнаходження супротивника, кількість, напрямки руху, потреба в допомозі тощо. Комунікація також включає попередження про свої наміри — наприклад, якщо гравець планує атакувати чи утримувати певну зону. Особливо цінується ініціативність: коли гравець не лише передає інформацію, а й своїми словами мотивує інших діяти, пропонує план дій на початку раунду чи приймає на себе лідерські функції в ситуаціях, що цього потребують.

3. Розуміння макро- та мікро-ігрових ситуацій;

Розуміння макро - та мікроігрових ситуацій є критично важливим для кандидата, який проходить тестування.

А. Макроігрове розуміння передбачає здатність оцінювати загальну картину матчу: коли варто змінити позицію, перетягнутись на іншу частину мапи, прийняти рішення про «Retake» або «сейв», а також передбачати дії супротивника на основі розвитку раунду.

«Retake» (з англ. Зачистка) - це вибивання певної точки на карті. Наприклад, якщо ви граєте за захист і атака встановила на одній із точок бомбу, то тобі разом із тиммейтами доведеться робити «рїтейк». Найчастіше це відбувається навіть у меншості, тому рїтейки вважаються особливо напруженими моментами у матчах.

Сейв – коли гравець розуміє, що вже не зможе виграти раунд для своєї команди, просто ховається і зберігає зброю на наступний раунд.

В. Мікроігрове розуміння стосується індивідуальних дій гравця: вміння правильно виграти дуелі, «таймінги» виходів, використання гранат, поведінка у «клатч-ситуаціях». Високий рівень як макро-, так і мікрогри свідчить про ігрову зрілість кандидата та його потенціал до швидкої адаптації й ефективної командної гри.

«Таймінг» - важливий термін, який приходить в життя гравця лише через роки тренувань. Фактично, таймінг - це інтуїція. Після кількох тисяч награних годин у CS вже не потрібно дивитись на таймер щоб зрозуміти, в який момент почнеться напад супротивника. «Зловити поганий таймінг» - розминутися з ворогом або відвернутися від потрібної точки як раз у той момент, коли противник із неї виходить.

«Клатч» - цей термін є й у традиційних видах спорту. Він позначає якийсь особливий момент, пов'язаний із максимальною напругою та емоціями. У CS2 «клатч» - це ситуація, в якій гравець однієї команди залишається в ситуації 1x1 або проти кількох гравців супротивника.

Для успішного виходу з «клатчу» потрібна максимальна концентрація, світла голова, розум і відмінна стрілянина. У таких ситуаціях гравцеві, що залишився на самоті, доводиться думати в кілька разів швидше. Вдалі клатчі практично завжди залишаються в пам'яті гравців надовго, особливо якщо вони зроблені на великих турнірах.

4. Здатність чути тренера або капітана, реагувати на зауваження.

Здатність реагувати на фідбек є важливою характеристикою для кандидата, оскільки це показує його відкритість до самовдосконалення та командної роботи. Кандидат, який вміє приймати конструктивну критику та адаптувати свою гру відповідно до зауважень, демонструє зрілість і готовність розвиватися. Важливо не тільки чути фідбек, а й швидко та ефективно інтегрувати його в гру, коригуючи свою стратегію чи поведінку. Така гнучкість дозволяє гравцеві адаптуватися до стилю гри команди та швидко покращувати свої індивідуальні навички.

Важливо зазначити, що не кожен сильний гравець, який має високий рейтинг на папері, здатний ефективно проявити себе в командному середовищі. Іноді буває, що гравець з високим рейтингом виявляється егоцентричним, неслухняним або просто некомфортним у спілкуванні з іншими. Саме тому етап тестування є критичним для прийняття рішення щодо подальшої співпраці. Можливо, його ігрові навички є ефективними лише в індивідуальних рейтингових іграх, а в командному режимі він не може налаштуватися або адаптуватися до нової ролі. Іноді трапляється, що гравець боїться говорити або переживає через те, що надто хоче потрапити до команди, що також може вплинути на його командну взаємодію та загальний результат.

3.2.1 Підготовка та проведення тестового етапу

1. Розклад (рис. 3.3). Перш ніж розпочати тестування кандидатів у грі, потрібно скласти розклад на тиждень. Для цього ми повторно виходимо на зв'язок із кандидатами, щоб дізнатися, коли їм зручно брати участь. Після того, як маємо конкретні дати та години, ми формуємо п'ятірку гравців на кожен тест, намагаючись уникати конфлікту ролей у складі. Коли узгоджено дату й час, ми підтверджуємо участь кожного кандидата, щоб уникнути сюрпризів у день гри.

| | Time | | Mon | Tue | Wed | Thr | Fr | Sat | Sun | Time | |
|----|-------|--------|----------------|----------------|-----------|----------------|---|------------|------------|-------|--------|
| | CET | UTC +3 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | CET | UTC +3 |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 21 | 9:00 | 10:00 | | | | | | | | 9:00 | 10:00 |
| 22 | 10:00 | 11:00 | | | | | | | | 10:00 | 11:00 |
| 23 | 11:00 | 12:00 | | | | | 10 FACEITS | 10 FACEITS | 10 FACEITS | 11:00 | 12:00 |
| 24 | 12:00 | 13:00 | | | | | | | | 12:00 | 13:00 |
| 25 | 13:00 | 14:00 | d2 | nuke | mirage/d2 | vertigo | | | | 13:00 | 14:00 |
| 26 | 14:00 | 15:00 | 14:30 | 14:30 | 14:30 | 14:30 | | | | 14:00 | 15:00 |
| 27 | 15:00 | 16:00 | Nexus | FLG | mir/d2 | G2-ARES | | | | 15:00 | 16:00 |
| 28 | 16:00 | 17:00 | Exort Series 6 | Exort Series 6 | mir/d2 | Exort Series 6 | | | | 16:00 | 17:00 |
| 29 | 17:00 | 18:00 | | | mir/d2 | | | | | 17:00 | 18:00 |
| 30 | 18:00 | 19:00 | | | mir/d2 | | Gizny chaling w/ Gizny chaling with mif | | | 18:00 | 19:00 |
| 31 | 19:00 | 20:00 | | | rewatch | | | | | 19:00 | 20:00 |
| 32 | 20:00 | 21:00 | | | | | | | | 20:00 | 21:00 |

Рисунок 3.3 – Скріншот з екрану таблиці розкладу

2. Пошук суперника для праку. Для цього використовується платформа grass.com — основний ресурс для команд у CS2. Професійні команди або представники організацій мають доступ до закритих каналів пошуку, що дозволяє знайти суперника відповідного рівня. На сайті ми залишаємо заявку із вказаною датою та часом, або ж відповідаємо на чужі пропозиції. Коли отримуємо підтвердження – відкривається чат, у якому можна обговорити нюанси, зокрема обрати IP приватного сервера однієї з команд. Це важливо для збереження тактичної конфіденційності.

3. Підготовка до гри. Для повної приватності та якісної комунікації ми використовуємо приватний сервер у TeamSpeak 3, для чого необхідно мати активну підписку.

У день початку тестів, за годину до старту, ми ще раз підтверджуємо участь кожного гравця. Після цього надсилаємо IP TeamSpeak-сервера. Гравці зазвичай заходять раніше, що дозволяє: поспілкуватися; уточнити ролі; дізнатися, чого очікує кожен гравець; розрядити атмосферу (легкий жарт, історія тощо).

Трансляція та запис гри. Для запису тестових ігор використовується OBS Studio, що дозволяє записати як гру, так і голосову комунікацію (через TeamSpeak) та вести трансляцію в закритому доступі на YouTube. Такий підхід дає можливість: повторного аналізу; індивідуального розбору з гравцем; надання доступу представникам організації; аналізу помилок та поведінки гравців; перевірки сприйняття критики та здатності вчитись.

4. Початок гри. Перед стартом важливо нагадати, що це тест, і найкраще, що може зробити гравець – це грати так, як він звик на FACEIT. На початку гри можна дати кілька установок, щоб задати ритм, а також втручатися у разі, якщо гравці не можуть знайти підхід до опонента. В інших ситуаціях краще спостерігати та робити нотатки.

5. Після гри. У кінці сесії дякуємо гравцям за участь. Говоримо, що скоро зв'яжемося. Переходимо до індивідуальної розмови з кожним гравцем, під

час якої дізнаємось: як йому сподобалась атмосфера? хто сподобався / не сподобався з кандидатів, і чому? чи є речі у його стилі гри, які йому заважають (наприклад, перенапруження, гіперактивність)? Крім цього, ми обговорюємо конкретні помилки, показуємо моменти з запису та, якщо гравець не підходить, даємо йому зворотний зв'язок із повагою та конкретикою. Він має знати, що змінити у майбутньому. Після цього формуємо новий склад для наступного дня (або повторюємо частину старого, якщо потрібно), з урахуванням графіку кандидатів та результатів попереднього дня.

3.2.2 Ідентифікація ролей гравців у процесі скаутингу Counter-Strike

Основна концепція гри Counter-Strike — це протистояння двох команд: терористів і спецпризначенців (контр-терористів). Кожен матч складається з раундів, у яких одна команда виконує завдання, а інша намагається їм завадити. Найчастіше це:

- a) Терористи намагаються закласти бомбу на певну точку на мапі й утримати її до вибуху.
- b) Контр-терористи повинні не допустити встановлення бомби або розмінувати її, якщо вона вже закладена.
- c) Кожен гравець грає за персонажа з видом від першої особи. Перемагає команда, яка або виконує завдання, або повністю знищує суперника в раунді.

Гра вимагає швидкої реакції, командної взаємодії та стратегії та тактичного мислення. Це як шахи на швидкості зі зброєю, де важлива не тільки стрільба, але й координація, планування та адаптація до дій суперника.

Вже на етапі перегляду демо записів, ми уважно спостерігаємо за гравцем, визначаючи його позиції та роль у грі. Після цього, якщо кандидат нам сподобався, під час інтерв'ю ми обов'язково питаємо, на яких позиціях гравець вважає себе сильним і на яких йому комфортно грати. Важливо зрозуміти, як він бачить себе в команді та чи відповідають його погляди командним вимогам. Для ефективної оборони команда повинна розподіляти ролі на кілька типів. Зараз ми

розглянемо основні ролі у дисципліні Counter-Strike 2. Важливо зазначити що у цій грі є сторона захисту (спецназ) та атаки (терористи), тому дії обох сторін відрізняються своїми задачами.

За сторону захисту ролі розділяють на «опорників», «ротацію» та снайперів.

Опорники – це гравці, чия головна задача полягає в контролі та утриманні своєї точки (База А або база Б). Вони повинні бути сфокусовані в першу чергу на захисті своєї позиції та грамотному використанні гранат. Опорники мають бути готові до атак кожного раунду, тому їм потрібно мати чітку стратегію застосування своїх гранат. Треба знати основні методи виходів на його базу, щоб знати як реагувати та яку позицію займати перед виходом суперника на базу. Якщо опорник розуміє, що точка не буде атакована у найближчий час, то він має зекономити гранати, щоб не витратити ресурси даремно, для цього важливо, щоб опорники враховували локаційно розташування своєї команди, а особливо найближчого до нього гравця ротації, щоб розуміти коли треба блокувати вихід на база димовими шашками або коктейлями молотова. Тобто опорник повинен не тільки думати про себе, а ще й чути всіх своїх тімейтів для розуміння глобальної ситуації на мапі.

Головною задачею ротаційного гравця є контроль за важливими територіями мапи і недопущення неочікуваних контактів з супротивником. Вони повинні бути готові до швидкої зміни позицій та переміщення між точками, щоб не дати противнику переваги в момент ротації. Важливою частиною цієї роботи є здатність добре комунікувати з іншими гравцями команди, адже ротаційний гравець часто змінює своє місце на мапі і має інформувати команду про рухи супротивників. Окрім цього, він має оцінювати, де ситуація на карті є критичною та окремої потребує уваги снайпера або опорників.

Роль снайпера полягає в тому, щоб бути непередбачуваним, змінювати свої позиції на мапі та підлаштовуватися під ротаційних гравців. Він має здатність змушувати опорників працювати разом, даючи їм вказівки, щоб вони блокували

одну зону, а іншу відкривали для нього. Снайпер повинен уважно стежити за усією грою і розуміти, де часто використовуються гранати і в які точки вони пробивають, щоб бути готовим до таких моментів.

Сторона атаки також розділяється на три ролі, кожна з яких важлива для ефективної реалізації стратегії.

Люркер – це роль, яка є дзеркальною до ролі опорника, бо грають вони близько баз захисту створюючи певний тиск на опорників. Основною задачею для створення тиску на захисників, щоб змусити їх робити ротації без причини, що створює вільні зони на мапі для «ентрі» позиції. Важливо, щоб гравець, що виконує цю роль, мав чітке розуміння таймінгу – коли йому слід відходити від бази або навпроти виходити намагаючись підловити опорників на їх відході від бази. Якщо він може знайти слабку зону на шляху відступу захисників, це дасть йому можливість швидко захопити точку чи створити перевагу для наступного кроку атаки.

Ентрі – це гравець першої лінії, який працює над займанням ключових зон для подальшої атаки, а також шукають перший фраг на мапі караючи гравців ротації за їх нахабність. Такі гравці повинні мати хороші навички в плануванні своїх атак та розуміти, як витратити гранати та інші ресурси для очищення зон на центрі мапи для подальших дій. Гравці цієї ролі часто стають капітанами через свою здатність ініціювати ідеї або зірковими гравцями які мають гарний ККД, бо мають багато можливостей для перестрілок і успішно їх виграють.

Снайпер в атаці має таку є саме задачу як і у захисті - пошук перших вбивств на мапі. Він повинен передбачати з якої зони буде працювати снайпер захисту, щоб не давати йому домінувати та для того щоб зробити займання зон гравцями позиції ентрі більш безпечним. За атаку снайпери мають більш допомагати команді ніж грати на себе. Він має бути готовим до створення ситуації у клатч-моментах. Це зумовлено тим, що снайпер буде використовувати гранати при виході і буде виходити останнім при атаці на точку. У клатч-

моментах за атаку снайпери роблять майже всі свої фраги, тому при відборі у команду треба звертати увагу на це у першу чергу.

Снайпер обов'язково повинен знати всі гранати, оскільки вони можуть допомогти йому створити зручні. Важливо, щоб він мав можливість не лише точно стріляти, але й сприяти розвитку ситуації в середині раунду. Це може бути ініціативні дії для пошуку вразливих точок у захисті противника, коли команда намагається змусити суперника розкрити свою стратегію.

3.3 Поглиблення співпраці та укладання контрактів

З кожним днем тестувань ми отримуємо більше розуміння, з ким готові перейти до наступного етапу – обговорення умов контракту. Це дозволяє зміцнити взаємозв'язок і підвищити ймовірність того, що гравець обере саме наш проєкт, а не конкурентів (табл. 3.3).

Таблиця 3.3 – Поглиблення співпраці та укладання контрактів

| Етап залучення | Значення для команди |
|--------------------------------|---|
| Контракт і стратегія підписань | При наявності двох або більше гравців, з якими досягнуто домовленостей, можна офіційно запропонувати їм контракт, що підвищує мотивацію долучитися до команди саме зараз, поки є місця |
| Вплив думки гравців | При формуванні основного складу з'являється новий фактор – внутрішній командний баланс. Доцільно зважати на думку ключових гравців про нових кандидатів |
| Підготовка до анонсу | Коли всі п'ять позицій заповнено, організація може починати підготовку до анонсу в соціальних мережах. Цей момент важливий як для внутрішнього іміджу, так і для зовнішнього просування: формування довіри серед фанатів; підсилення бренду; зростання статусності гравців – все це може вплинути на зацікавлення нових партнерів, спонсорів та ЗМІ |

Представлені етапи підкреслюють важливість стратегічного підходу до формування кіберспортивної команди. Своєчасне підписання контрактів з перспективними гравцями, врахування думки лідерів команди при виборі нових учасників, а також грамотно підготовлений анонс є ключовими факторами для

підвищення мотивації гравців, зміцнення внутрішнього балансу, формування позитивного іміджу команди в кіберспортивній спільноті та залучення спонсорів і медіа.

3.3.1 Що таке контракт і які умови пропонують молодим кандидатам?

Контракт у кіберспорті – це офіційний юридичний документ, який регулює взаємозобов'язання між гравцем та організацією. Його зміст конфіденційний, однак існує базовий набір пунктів, який повторюється у більшості договорів, незалежно від рівня гравця. Документ починається з формальних описів ключових понять: назва гри (наприклад, Counter-Strike 2), платформи (Faceit, Twitch, YouTube тощо), ролі гравця, назви організації та інших термінів, що часто використовуються.

До обов'язків гравця належать: участь у командних заходах: (турніри, медіа-дні, інтерв'ю, фотосесії, автограф-сесії); присутність на тренуваннях: із обов'язковим попередженням у разі форс-мажору; використання брендів: лише обладнання спонсорів команди; дотримання медійної політики: стрімінг лише на визначених платформах; активність у соціальних мережах: пости, стріми, інтеграції — за графіком; публічна поведінка: заборона на токсичну поведінку, расизм, сексизм, дискримінацію.

Серед обов'язків організації: своєчасна виплата зарплатні і бонусів; надання обладнання (комп'ютери, гарнітури, периферія); медійна підтримка гравця: ведення соцмереж, створення контенту; психологічна підтримка: доступ до спортивного психолога за потреби; оплата турнірних витрат: перельоти, проживання, добові; безпека за кордоном: фінансова підтримка під час закордонних змагань.

Важливими при підписанні контракту є фінансові умови, умови розірвання контракту та умови переведення в запас.

Ця інформація дозволяє кандидату чітко розуміти не лише, що від нього очікує організація, але й які гарантії та підтримку він отримає у відповідь.

Підкреслимо, що контракт – це не просто контроль, а і основа взаємної довіри та довгострокової співпраці.

3.3.2 Роль агента в кіберспорті: аналогія з традиційним спортом

Агентом у кіберспорті є представник гравця, який захищає його інтереси, веде переговори від його імені та допомагає будувати кар'єру. Це дуже схоже на роль агента у футболі, баскетболі чи інших традиційних видах спорту. Задачі агента у кіберспорті включають:

1. Пошук команди (агент веде переговори з організаціями щодо можливого підписання контракту для гравця. Він може самостійно пропонувати гравця клубам або приймати запити від них).

2. Оцінка контрактів (завдання агента – перевірити умови контракту, зрозуміти юридичні нюанси, виявити “підводні камені” і домогтись найкращих умов для гравця).

3. Ведення перемовин (агент може вести діалог замість гравця з менеджерами, тренерами чи юристами, щоб уникнути емоційних або необдуманих рішень).

4. Підтримка репутації (в окремих випадках агент може консультувати з питань поведінки у соц. мережах, медіа-активності, стрімів тощо).

5. Психологічна підтримка та поради (агент — це не лише бізнес-посередник. Часто він — це людина, яка допомагає зняти стрес, розібратись у ситуації та зробити обдуманий крок у кар'єрі).

У сучасному кіберспорті молоді гравці часто не мають досвіду спілкування з організаціями або розуміння юридичних документів. У такому випадку агент допомагає не погодитися на невігідні умови, не втратити права на власний бренд, не «згоріти» на першому ж турнірі через тиск і завищені очікування. У багатьох випадках саме завдяки агенту молодий талант не зникає, а навпаки – реалізується повністю.

Висновки до розділу 3

У розділі представлено авторське бачення процесу скаутингу, засноване на роботі з академічним складом професійної організації.

Проведено детальний аналіз процесу комплексної оцінки ігрового потенціалу кандидатів для академічного складу кіберспортивної організації «Monte Esports» у дисципліні «Counter-Strike 2». Систематизовано етапи скаутингу: пошук гравців, аналіз демо-записів, інтерв'ю, тестування в командних тренувальних матчах, визначення ігрових ролей та укладання контрактів. Запропонована методика, зокрема структурована база даних із кольоровим кодуванням, забезпечує ефективний відбір кандидатів, оптимізуючи час та підвищуючи точність оцінювання.

Особлива увага приділена аналізу ігрових навичок, командної взаємодії, комунікації та розуміння макро- й мікро-ігрових ситуацій, які є ключовими для професійного рівня.

ВИСНОВКИ

З огляду на зростаючу популярність кіберспорту та високі ставки в індустрії, кіберспортивні організації стикаються з важливим завданням – пошук і розвиток перспективних гравців. У традиційних видах спорту існує розвинена система молодіжних академій і скаутингу, яка дозволяє клубам знаходити і навчати талановитих спортсменів з юних років, що економить значні ресурси на покупку вже розкручених зірок. У кіберспорті аналогічний підхід ще тільки розвивається, але вже очевидно, що інвестиції в молодіжні склади можуть принести значні дивіденди у майбутньому.

Процес пошуку перспективних гравців у кіберспорті має ґрунтуватися не лише на аналізі ігрових результатів, але й на таких аспектах, як когнітивні здібності, психологічна стійкість і здатність до командної гри. Організації, які вкладаються у власні академії та молодіжні програми, отримують не лише підготовлених гравців, але й спеціалістів, адаптованих до їхнього стилю гри та вимог команди. Це дає значну перевагу перед конкурентами, які змушені викуповувати вже сформованих кіберспортсменів за величезні суми.

Таким чином, дослідження сучасних підходів до визначення перспективних гравців у кіберспорті є актуальним завданням, здатним вплинути на розвиток індустрії загалом.

Запропонована система відбору перспективних гравців у кіберспорті на прикладі дисципліни «Counter-Strike 2», яка включає пошук гравців, аналіз демо-записів, інтерв'ю, тестування в командних тренувальних матчах, визначення ігрових ролей та укладання контрактів та ґрунтується на використанні структурованої бази даних із кольоровим кодуванням, дозволяє з високою точністю оцінити потенціал кандидата в команду у стислий термін. Відтак використання цієї системи сприяє удосконаленню процесу відбору гравців до команди кіберспортсменів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бишевець Н., Серьога М. Оптимізація відбору гравців у кіберспорті. В: Мат. ХІХ Наукова конференція «Моделювання та інформаційні технології у фізичному вихованні і спорті». Львів – Берегове, 23 – 25 травня 2024 року.
2. Жук І. С. Математичні моделі і методи виявлення за публічно доступними даними підозрілих на фіксований результат футбольних матчів: дис. ... д-ра філософії: 113 Прикладна математика. Київ, 2023. 187 с.
3. Строганов С., Блистів Т., Сергієнко І., Ужвенко К. Застосування методів оптимізації в управлінні тренувальним процесом кіберспортсменів. В ХVІІІ Міжнародна наукова конференція. Моделювання та інформаційні технології у фізичному вихованні і спорті. 2023. м. Львів – м. Берегове. С. 161-164.
4. Чизмар І. І. Системна формалізація процесів розвитку кіберспорту в Україні. Економічний вісник НТУУ «Київський політехнічний інститут». 2021, № 20. С. 95-105. DOI: 10.20535/2307-5651.20.2021.252853.
5. Alexander, M.K., Le, L., Tsiango, C. (2018). Modeling and analysis of features of team play strategies in eSports applications. Сучасні інформаційні технології та ІТ-освіта. 2018, Vol. 14, no. 2. P. 397-407. DOI:10.25559/SITITO.14.201802.397-407.
6. Atthawit Techawiboonwong, Pisal Yenradee. Aggregate Production Planning Using Spreadsheet Solver: Model and Case Study. 2023, ScienceAsia 28(3). DOI:10.2306/scienceasia1513-1874.2002.28.291.
7. Bahrololloomi F., Klonowski F., Sauer S., E-Sports Player Performance Metrics for Predicting the Outcome of League of Legends Matches Considering Player Roles. SN COMPUT. SCI. 2023, no. 4. P. 238. <https://doi.org/10.1007/s42979-022-01660-6>.

8. Dapeng Yang, Junqi Wang, Jingtang He, Cuiqing Zhao. A clustering mining method for sports behavior characteristics of athletes based on the ant colony optimization. *Heliyon* 10 (2024) e33297.
9. Hepler C., Thangarajah P., Zizler P. 2016. Ranking in Professional Sports: An Application of Linear Algebra for Computer Science Students. In *Proceedings of the 21st Western Canadian Conference on Computing Education (WCCCE '16)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 16, 1–4. <https://doi.org/10.1145/2910925.2910935>.
10. Jasper van Doornmalen, Christopher Hojny, Roel Lambers, Frits C.R. Spieksma. Integer programming models for round robin tournaments. *European Journal of Operational Research*, 2023. Volume 310, Issue 1, P. 24-33. <https://doi.org/10.1016/j.ejor.2023.02.017>.
11. Nagorsky E., Wiemeyer J. Structure of performance and training in esports. *PLoS ONE*. 2020, no. 15(8), P. e0237584. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>.
12. Novak A.R., Bennett K.J., Pluss M.A., Fransen J. Performance analysis in esports: modelling performance at the 2018 league of legends world championship. *Int J Sports Sci Coach*. 2020;15(5–6):809–17.
13. Sorato Minami, Haruki Koyama, Ken Watanabe, Naoki Saijo, Makio Kashino. Prediction of esports competition outcomes using EEG data from expert players. *Computers in Human Behavior*. 2024, Vol. 160, November 2024, 108351. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108351>.
14. Tadej Valenko, Uroš Klanšek. An integration of spreadsheet and project management software for cost optimal time scheduling in construction. *Organization, Technology and Management in Construction* 2017; 9: 1627–1637. DOI: 10.1515/otmcj-2016-0028.