

КИБЕРСПОРТ

Киберспорт — спортивные соревнования по компьютерным видеоиграм. История киберспорта началась с игры Doom 2, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Благодаря популярности игры Quake, в 1997 году в США появилась первая лига киберспортсменов — Cyberathlete Professional League (CPL).

Для киберспорта подходят такие жанры компьютерных игр, как шутеры от первого лица, стратегии реального времени и спортивные игры, как наиболее зрелищные и динамичные.

- Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Counter-Strike ProMod
- DotA Allstars
- Dota 2
- Battlefield
- Half-Life 2: Deathmatch
- League of Legends
- Point Blank
- StarCraft, StarCraft II
- Warcraft II Battle.net Edition
- Серия Call of Duty.
- Серия Quake.
- World of Tanks

Соревнования

Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные: World Cyber Games, The CPL, ESWC, ESL Pro Series, ECG, KODE5. Наиболее значительным из них является турнир World Cyber Games, который организован подобно Олимпийским играм. Впервые WCG были проведены в Южной Корее, родоначальнице киберспорта и неизменным лидером в мировых состязаниях по Старкрафту, и с тех пор соревнования устраиваются каждый год в разных странах.







Полупрофессиональные онлайн лиги

Помимо соревнований с призовым фондом существует ряд полупрофессиональных лиг, организующих соревнования в форме онлайн кубков и ладдеров. К наиболее известным и массовым относятся ClanBase, ESL, INEL и др.

Так же существует множество организаций, которые на добровольных началах проводят множество турниров как он-лайнные так и офф-лайнные, по самым известным и популярным дисциплинам. Практически в каждом российском городе существует такая организация. Но отсутствие материальной поддержки убивает все возможности для развития и остается надеяться только на энтузиазм организаторов. Множество киберспортивных порталов проводят он-лайн чемпионаты, но в большинстве своем они нерегулярны или не могут в достаточной мере мотивировать игроков на развитие. И если в Москве и Санкт-Петербурге развитие продолжается довольно активно, то на остальной части России киберспортивное движение практически не развивается.

Проведение соревнований

Большие соревнования проводятся в специальных местах, где публика может наблюдать за игроками, сидящими за компьютерами, а ход поединка отслеживать на большом экране, куда транслируется изображения с экранов игроков. В Южной Корее из-за большого числа зрителей подобные соревнования проводят на стадионах. Менее масштабные соревнования проводятся в компьютерных клубах и интернет-кафе. Кроме того, существуют онлайн-соревнования, которые проводятся через интернет.


























Игра через интернет обладает некоторыми недостатками. У разных игроков могут быть разные задержки передачи информации через сеть в связи с неоднородностью структуры глобальной сети. При игре через Интернет сложно обнаружить жульничество в игре («читерство»). При игре через локальную сеть все игроки присутствуют в одном помещении под наблюдением организаторов соревнования, поэтому жульничать намного труднее. Локальная сеть сводит на нет и проблему задержек сети, так как имеет достаточную и одинаковую для всех пропускную способность. Игра через LAN создаёт специфическую атмосферу соревнования благодаря личному присутствию всех участников и зрителей, которая не может быть достигнута посредством интернета.




























Призовые

В 2011 году самый крупный выигрыш получила команда NaVi на турнире от Valve по Dota 2. На команду они получили 1'000'000 \$

Ранее на крупных соревнованиях призовой фонд достигал 1 000 000 долларов и более. Самый крупный выигрыш за историю киберспортивных соревнований выиграл Джонатан Венделл, выступающий под никнеймом Fatality. В финале соревнования по игре Painkiller в 2005 г. его выигрыш составил \$150 000. Зарплаты корейских StarCraft-игроков составляют от \$20 000 до \$500 000—600 000 в год.

Призовые фонды крупных соревнований чаще всего спонсируют компании, связанные с производством комплектующих, периферии и ПО для компьютеров. В 2002 российский игрок uNkind занял первое место на World Cyber Games по игре Quake III и уехал домой с суммой \$20 000. Также в 2002 году на World Cyber Games Питерская команда по Counter-strike M19 заняла первое место и увезла с собой \$40 000; Все в той же Quake III игрок Cooller занял первое место на Cyber[X]Gaming, проходившем в США Лас-Вегасе, и выиграл \$20 000. В 2005 году игрок 3D.Androide выиграл серебряную медаль на соревнованиях по StarCraft, заработав \$10 000. В 2006 году два российских игрока USSRxAlan и USSRxMrRASER заняли первое и второе место по NFS: Most Wanted, получив соответственно \$15 000 и \$8 000. В 2007 году Logitech.Alan(ex. USSRxAlan) завоевал бронзовую медаль в дисциплине NFS: Carbon. 2008 год принес нам русский финал в Need For Speed и бронзу от Дмитрия Костина под никнеймом Harry в Warcraft 3.

1.	 ppd	Peter Dager	\$2,168,940.76		Dota 2	\$2,152,829.02	99.26%
2.	 UNiVeRsE	Saahil Arora	\$2,159,965.64		Dota 2	\$2,159,965.64	100.00%
3.	 Fear	Clinton Loomis	\$1,933,976.04		Dota 2	\$1,932,620.19	99.93%
4.	 Aui_2000	Kurtis Ling	\$1,888,028.64		Dota 2	\$1,888,028.64	100.00%
5.	 Sumail	Sumail Hassan	\$1,838,768.14		Dota 2	\$1,838,768.14	100.00%
6.	 xiao8	Zhang, Ning	\$1,664,602.73		Dota 2	\$1,657,162.10	99.55%
7.	 Hao	Chen, Zhihao	\$1,583,790.03		Dota 2	\$1,577,348.94	99.59%
8.	 Puppey	Clement Ivanov	\$1,287,405.96		Dota 2	\$1,286,335.90	99.92%
9.	 Banana	Jiao, Wang	\$1,217,250.16		Dota 2	\$1,205,212.32	99.01%
10.	 Mu	Zhang, Pan	\$1,214,654.91		Dota 2	\$1,210,282.63	99.64%
11.	 SanSheng	Wang, Zhaohui	\$1,205,274.33		Dota 2	\$1,196,438.83	99.27%
12.	 Sylar	Liu, Jiajun	\$993,169.82		Dota 2	\$987,114.77	99.39%
13.	 MMY!	Lei, Zengrong	\$991,414.61		Dota 2	\$979,085.24	98.76%
14.	 Super	Xie, Junhao	\$965,482.13		Dota 2	\$946,234.20	98.01%
15.	 fy	Xu, Linsen	\$904,705.58		Dota 2	\$904,705.58	100.00%
16.	 Fenrir	Lu, Chao	\$898,205.58		Dota 2	\$898,205.58	100.00%
17.	 iceiceice	Koh, Daryl Pei Xiang	\$884,113.76		Dota 2	\$881,713.76	99.73%
18.	 s4	Gustav Magnusson	\$865,775.68		Dota 2	\$864,716.91	99.88%
19.	 Arteezy	Artour Babaev	\$825,405.21		Dota 2	\$825,405.21	100.00%
20.	 KuroKy	Kuro Takhasomi	\$780,593.95		Dota 2	\$779,870.61	99.91%
21.	 rOtK	Bai, Fan	\$751,053.50		Dota 2	\$731,650.90	97.42%
22.	 Yao	Yao, Zhengzheng	\$741,610.71		Dota 2	\$735,532.24	99.18%
23.	 LaNm	Zhang, Zhicheng	\$717,197.93		Dota 2	\$716,745.25	99.94%
24.	 EternaLEnVy	Jacky Mao	\$717,095.88		Dota 2	\$717,095.88	100.00%
25.	 Agressif	Sun, Zheng	\$668,892.86		Dota 2	\$668,892.86	100.00%

26.	 garder	Liu, Xinzhou	\$666,492.86		Dota 2	\$666,492.86	100.00%
27.	 Q	Fu, Bin	\$664,107.06		Dota 2	\$664,107.06	100.00%
28.	 Xz	Chen, Zezhi	\$651,715.98		Dota 2	\$651,715.98	100.00%
29.	 Shiki	Huang, Jiwei	\$651,390.42		Dota 2	\$651,390.42	100.00%
30.	 XBOCT	Oleksandr Dashkevych	\$650,025.29		Dota 2	\$649,088.68	99.86%
31.	 Dendi	Danil Ishutin	\$640,809.98		Dota 2	\$636,154.68	99.27%
32.	 Zai	Ludwig Wählberg	\$631,789.84		Dota 2	\$613,117.30	97.04%
33.	 Maybe	Lu Yao	\$613,069.28		Dota 2	\$613,069.28	100.00%
34.	 Jaedong	Lee, Jae Dong	\$611,037.05		StarCraft: Brood War	\$386,203.52	63.20%
35.	 pieliedie	Johan Åström	\$608,037.58		Dota 2	\$608,037.58	100.00%
36.	 Ferrari_430	Luo, Feichi	\$575,692.88		Dota 2	\$551,690.27	95.83%
37.	 Loda	Jonathan Berg	\$567,400.97		Dota 2	\$562,707.05	99.17%
38.	 DDC	Liang, Fa Ming	\$566,238.96		Dota 2	\$558,111.86	98.56%
39.	 ChuaN	Wong, Hock Chuan	\$563,126.13		Dota 2	\$536,192.73	95.22%
40.	 Akke	Joakim Akterhall	\$560,443.12		Dota 2	\$555,594.78	99.13%
41.	 MiSeRy	Rasmus Fillipsen	\$554,466.72		Dota 2	\$553,696.97	99.86%
42.	 Faith	Zeng, Hongda	\$553,959.71		Dota 2	\$535,383.22	96.65%
43.	 AdmiralBulldog	Henrik Ahnberg	\$550,532.39		Dota 2	\$550,532.39	100.00%
44.	 EGM	Jerry Lundqvist	\$539,909.16		Dota 2	\$539,909.16	100.00%
45.	 BurNIng	Xu, Zhilei	\$532,061.92		Dota 2	\$502,699.86	94.48%
46.	 Flash	Lee, Young Ho	\$505,731.51		StarCraft: Brood War	\$410,243.17	81.12%
47.	 Faker	Lee, Sang Hyeok	\$504,086.98		League of Legends	\$504,086.98	100.00%
48.	 MC	Jang, Min Chul	\$504,011.49		StarCraft II	\$503,931.22	99.98%
49.	 BigDaddy	Johan Sundstein	\$495,168.16		Dota 2	\$487,016.55	98.35%
50.	 Life	Lee, Seung Hyun	\$475,300.67		StarCraft II	\$475,300.67	100.00%
51.	 Bengi	Bae, Seong Ung	\$466,951.00		League of Legends	\$466,951.00	100.00%
52.	 Moon	Jang, Jae Ho	\$464,851.60		WarCraft III	\$437,098.60	94.03%

В связи с развитием киберспорта по всему миру встаёт вопрос о признании его как настоящего вида спорта наравне с прочими. 22 марта 2001 года Министерством юстиции Российской Федерации была зарегистрирована Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России», которая занимается продвижением и поддержкой киберспорта в России. К сожалению, деятельность этой организации в основном сводится к проведению отборочных на WCG, в данный момент киберспорт развивается в основном за счет усилий крупных киберспортивных порталов, таких как sc2tv.ru, goodgame.ru, proplay.ru, cyberfight.ru, cyberarena.tv, prodota.ru, iccup.com и других.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта России Вячеслава Фетисова. Однако через несколько лет киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения. Однако компьютерный спорт продолжает присутствовать в перечне видов спорта, признанных федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта, а также перечне видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:
