

КИБЕРСПОРТ

РОЖКОВ САША
Г.МАГНИТОГОРСК ГБПОУ МПК

Киберспорт — 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.

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

- Dota 2 (13 октября 2010г.)
- League of Legends (27 октября 2009г.)
- Counter strike 1.6 (8 ноября 2000г.)
 - Counter-Strike: Global Offensive (21 августа 2012г.)
 - Counter-Strike: Source (1 ноября 2004 г.)
- World of Warcraft

КОМАНДЫ

Команды В киберспорте команды игроков традиционно называются кланами, или «тíмами» (от англ. «team» команда). Некоторые виды компьютерных игр, например Counter-Strike, созданы только для командного соревнования, другие же позволяют играть как в режиме «1х1», так и команда на команду.

Признание киберспорта в России



В 2001 году Россия стала одной из первых стран, признавших соревнования в компьютерных играх официальной спортивной дисциплиной. В 2006 году киберспорт исключили из реестра: для окончательного признания дисциплины официальной было необходимо, чтобы он активно развивался более чем в половине российских субъектов.

Кроме того, за пять лет существования в реестре киберспортсменам так и не удалось обзавестись зарегистрированным общероссийским физкультурно-спортивным объединением.

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, РОДОУЧАЛЬНИЦЕ 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](#) И ДР.



Требования по проведению соревнований

ПОМИМО ПРОТОКОЛА, КОТОРЫЙ ПОДТВЕРЖДАЕТ ФАКТ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА, В РОССИИ ДЕЙСТВУЕТ СТРОГИЙ РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ СОСТЯЗАНИЙ, УСТАНОВЛЕННЫЙ ФЕДЕРАЦИЕЙ КИБЕРСПОРТА. ПО ПРОТОКОЛАМ СПОРТСМЕНАМ ПРИСУЖДАЮТСЯ РАЗРЯДЫ И РЕЙТИНГОВЫЕ БАЛЛЫ В СИСТЕМЕ ВСЕРОССИЙСКОГО РЕЙТИНГА ПО КОМПЬЮТЕРНОМУ СПОРТУ.

ПОМИМО ПРОТОКОЛА ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЛИЧИЕ БРИГАДЫ СУДЕЙ, КОТОРАЯ СОСТОИТ ИЗ ГЛАВНОГО СУДЬИ И СУДЕЙ ПО ИГРАМ (ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО), ЛИНЕЙНЫЕ СУДЬИ, НАБЛЮДАТЕЛЕЙ И ТЕХНИЧЕСКИХ СУДЕЙ.



Pay to the
Order of

NAVI

21 Aug 2011

Date

\$ 1,000,000

ONE MILLION

Dollars



The International

DOTA 2 CHAMPIONSHIPS

Киберспорт в СНГ

В СНГ одной из крупнейших киберспортивных организаций в России являлась национальная профессиональная киберспортивная лига (НПКЛ), которая была создана в 2004 году и занималась проведением соревнований по киберспорту среди профессиональных геймеров. НПКЛ впервые в России применила шоу-формат проведения матчей по киберспорту, создала один профессиональный киберспортивный клуб (уже закрытый) и запустила регулярный чемпионат, организованный по принципу крупнейших спортивных лиг и ассоциаций. В настоящее время лига прекратила свое существование, не выплатив игрокам, участвовавшим в ней, обещанных денег.

Киберспортивные организации существуют в нескольких странах СНГ, включая Беларусь, Казахстан и Украину.

Одним из крупнейших турниров в странах СНГ является ASUS OPEN, проводящийся раз в квартал с 2003 года. Призовые фонды одни из самых больших среди чемпионатов СНГ до 1 миллиона рублей. Отборочные игры WCG, победители которых отправляются на чемпионат WORLD CYBER GAMES, также являются одним из престижных соревнований стран СНГ.

Также существуют различные некоммерческие турниры, например, RDL (Русская дуэльная лига по Quake II). Самой крупной в Европе командной лигой по StarCraft 2 является российский проект RPL, организованный силами SC2TV.RU.

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.



The International.

Первый по дисциплине Dota 2 и самый крупный среди прочих ежегодный турнир.

Проводится компанией Valve.

Впервые проведён на GamesCom в 2011 году. Турнир призван популяризировать игру Dota 2.



Топ-10 крупнейших призовых фондов в истории киберспорта

- 1 место: The International 4 – \$10 931 100
- 2 место: Dota 2 Asia Championships – \$3 057 500
- 3 место: The International 3 - \$2 874 400
- 4 место: Smite World Championship 2014 – \$2 612 260
- 5 место: League of Legends Season 4 World Championship – \$2 130 000
- 6 место: League of Legends Season 3 World Championship – \$2 050 000
- 7 место: League of Legends Season 2 World Championship – \$1 970 000
- 8-9 места: The International и The International 2 – \$1 600 000
- 10 место: Call of Duty Championship 2013, Call of Duty Championship 2014, Call of Duty Championship 2015, Call of Duty XP – \$1 000 000

Киберспортивные державы: Страны — лидеры в киберспорте



КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ДЕРЖАВЫ. СТРАНЫ — ЛИДЕРЫ В КИБЕРСПОРТЕ.

1. Южная Корея



ЮЖНАЯ КОРЕЯ

КОРЕЙСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ:

SK TELECOM T1
MVP PHOENIX
MVP BLACK
TEMPEST
SAMSUNG GALAXY
CJ ENTUS
JIN AIR GREEN WINGS
AFREECA FREecs
KT ROLSTER
ROX TIGERS

В КАКИХ ДИСЦИПЛИНАХ УСПЕШНО ВЫСТУПАЮТ:



1585

КОЛИЧЕСТВО
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ИГРОКОВ

35.219.310 \$

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО
ВЫИГРАННЫХ ДЕНЕГ
ИГРОКАМИ

2. Соединённые Штаты Америки



США

АМЕРИКАНСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ:

EVIL GENIUSES
CLOUD 9
COMPLEXITY
DIGITAL CHAOS
SHAZAM
CLG
TEMPO STORM
TEAM IMMORTALS
TEAM SOLOMID
FAZE CLAN
OPTIC GAMING
FLIPSID3 TACTICS

В КАКИХ ДИСЦИПЛИНАХ УСПЕШНО ВЫСТУПАЮТ:



6.649

КОЛИЧЕСТВО
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ИГРОКОВ

\$ 37.762.594

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО
ВЫИГРЫШНЫХ ДЕНЕГ
ИГРОКАМИ

3. Китай



КИТАЙ

КИТАЙСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ:

NEWBEE
LGD
VICI GAMING
EHOME
CDEC
INVICTUS GAMING
TYLOO
FTD CLUB
TONGFU
EDWARD GAMING
WORLD ELITE
WINGS GAMING

В КАКИХ ДИСЦИПЛИНАХ УСПЕШНО ВЫСТУПАЮТ:



1.451

КОЛИЧЕСТВО
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ИГРОКОВ

\$ 35.655.288

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО
ВЫИГРЫШНЫХ ДЕНЕГ
ИГРОКАМИ

4. Швеция



ШВЕЦИЯ

ШВЕДСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ:

NINJAS IN PYJAMAS
GODSENT
THE ALLIANCE

ШВЕДСКИЕ КИБЕРСПОРТСМЕНЫ
ИГРАЮТ В:

FNATIC
COMPLEXITY

В КАКИХ ДИСЦИПЛИНАХ УСПЕШНО ВЫСТУПАЮТ:



1.445

КОЛИЧЕСТВО
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ИГРОКОВ

\$ 15.487.994

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО
ВЫИГРАННЫХ ДЕНЕГ
ИГРОКАМИ

Спасибо за
внимание.



Внимание вся информация была взята из
источника "википедия"