

КРУПНЕЙШИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

СТУДЕНТЫ: ЛЕВЧЕНКО ЛИЗА УГИ 354708
СЕЙДАХМЕТОВ ДАНИЯР НМТ-352202
ШАХОВА АНАСТАСИЯ ЭМ-353101

ПРОБЛЕМА И АКТУАЛЬНОСТЬ РАБОТЫ

- **ПРОБЛЕМА:** НЕОБХОДИМОСТЬ И ЗНАЧЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ;
- **АКТУАЛЬНОСТЬ:** НЕСМОТРЯ НА СВОЮ КРАТКУЮ ИСТОРИЮ КИБЕРСПОРТ БЫСТРО ОБРЕЛ ПОКЛОННИКОВ ПО ВСЕМУ МИРУ И ПОЯВИЛИСЬ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ. ЛУЧШЕ ВСЕГО КИБЕРСПОРТ РАЗВИТ В КОРЕЕ, ТАКЖЕ ОН ОЧЕНЬ ПОПУЛЯРЕН В АМЕРИКЕ И В ЕВРОПЕ, ИМЕННО В ЭТИХ РЕГИОНАХ В ОСНОВНОМ И ПРОХОДЯТ СОРЕВНОВАНИЯ. ТАКЖЕ КИБЕРСПОРТ НАЧАЛ ОЧЕНЬ БЫСТРО РАЗВИВАТЬСЯ В КИТАЕ, ПРИ ТОМ, ЧТО ОН ТАМ ПОЯВИЛСЯ СОВСЕМ НЕДАВНО И ТЕПЕРЬ КИТАЙСКИЕ КОМАНДЫ ЗАНИМАЮТ ПРИЗОВЫЕ МЕСТА В КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ. В РОССИИ ЖЕ НАОБОРОТ КИБЕРСПОРТ СУЩЕСТВУЕТ ДАВНО, НО НЕ НАСТОЛЬКО РАЗВИТ И КОЛИЧЕСТВО ТУРНИРОВ МОЖНО ПЕРЕСЧИТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ.

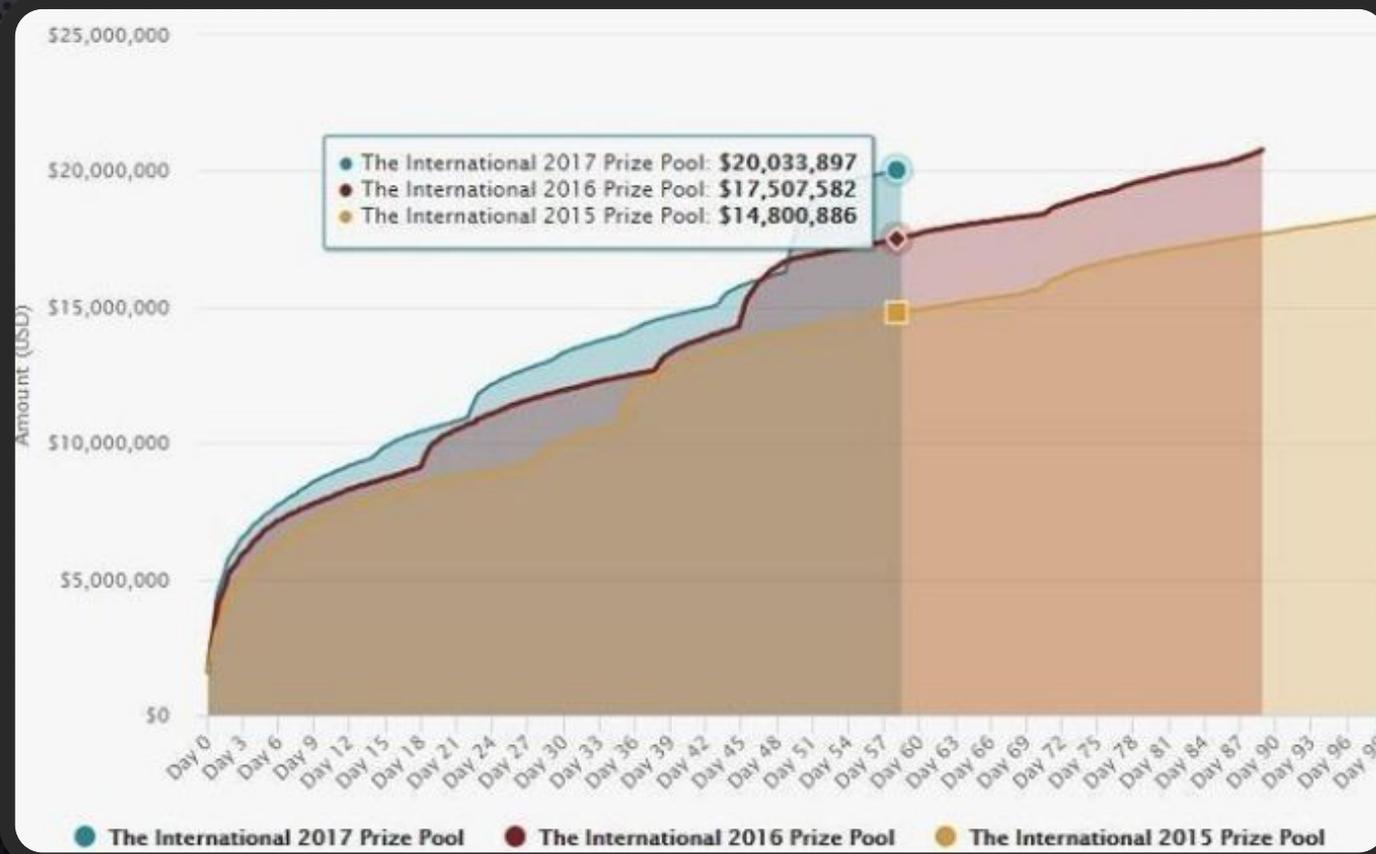
ВВЕДЕНИЕ

- ЕЩЕ С ДЕСЯТОК ЛЕТ НАЗАД ДАЖЕ КРУПНЕЙШИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ТУРНИРЫ ПРОХОДИЛИ СОВСЕМ НЕ ТАК, КАК СЕЙЧАС. НЕ БЫЛО ФАНАТСКОЙ БАЗЫ, НЕ БЫЛО СРЕДСТВ НА ДОСТОЙНУЮ ОРГАНИЗАЦИЮ ТУРНИРА, НЕ БЫЛО НЕОБХОДИМОСТИ В АРЕНДЕ 10-ТЫСЯЧНОГО “ФЕСТХАЛЛЕ ФРАНКФУРТ”, 15-ТЫСЯЧНОЙ “КИ-АРЕНА” ИЛИ 20-ТЫСЯЧНОЙ “МОЛЛ ОФ АЗИА АРЕНА”. ОНИ БЫ НЕ ЗАПОЛНИЛИСЬ И НА ТРЕТЬ.



УВЕЛИЧЕНИЕ ПОПУЛЯРНОСТИ КИБЕРСПОРТА

- СЕЙЧАС ВСЕ ПО-ДРУГОМУ. ЛЮБОЕ СЕРЬЕЗНОЕ КИБЕРСПОРТИВНОЕ СОСТЯЗАНИЕ СОБИРАЕТ АНШЛАГ. КРУПНЫХ ТУРНИРОВ НЕ НАСТОЛЬКО МНОГО — ЛЮБИТЕЛИ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА СТАРАЮТСЯ ИХ НЕ ПРОПУСКАТЬ.



РАНЖИРОВАНИЕ ТУРНИРОВ

- **PREMIER-EVENTS** — крупнейшие мероприятия, турниры “высшей” категории в мире профессионального киберспорта. Для них есть два устойчивых критерия: оффлайн вариант проведения финальной части, и призовой фонд от \$100.000 и выше. Также, также события так или иначе согласуются с разработчиком игры и проводят их надежные организаторы. Количество таких событий в каждой из дисциплин Big-3 (LoL, Dota 2, CS:GO) в среднем — порядка 15-20. В прочих дисциплинах, таких турниров меньше, и критерии отбора соответственно ниже.
- **MAJOR-EVENTS** — крупные киберспортивные турниры, с призовым фондом, как правило до \$100.000. Финальная часть может проходить как в LAN-формате, так и в онлайн-режиме. Количество мероприятий варьируется в зависимости от дисциплины.
- **MINOR-EVENTS** — небольшие турниры, призовой фонд, как правило, не превышает \$20.000. Финальная часть, как и весь турнир, почти всегда проходит в онлайн-режиме. Исключением являются события местного масштаба, например городской или региональный турнир.
- **SCHEDULED-EVENTS** — еженедельные, или ежемесячные турниры, с небольшим, фиксированным призовым фондом. На таких турнирах специализируется, например, ZOTAC.

СПЕЦИФИКА КИБЕРСПОРТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН

- Стоит учитывать специфику разных дисциплин.
- Например, League of Legends делает упор на Premier и крупные Major мероприятия, при этом Minor-турниров мало.
- Dota 2 изобилует Premier и Minor-событиями, с небольшой прослойкой Major-категории
- CS:GO, наоборот, берет большим количеством Major и Minor-турниров с не очень большими призовыми фондами, при этом по количеству Premier-событий не отстает от вышеуказанных дисциплин.
- По Hearthstone проводится большое количество Minor-событий, с небольшим включением крупных турниров.



КРУПНЕЙШИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ТУРНИРЫ

- САМЫЕ КРУПНЫЕ ТУРНИРЫ, В ЛЮБОЙ ДИСЦИПЛИНЕ, ПРОВОДЯТСЯ РАЗРАБОТЧИКАМИ ИГР.
- ТАКИЕ ТУРНИРЫ ШИРОКО ОСВЕЩАЮТСЯ, ВЫЗЫВАЮТ НЕВЕРОЯТНЫЙ ЗРИТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРЕС. К ТОМУ ЖЕ, КАК ПРАВИЛО, В ОТДЕЛЬНЫХ СТРАНАХ, ТАКИЕ ТУРНИРЫ ПОКАЗЫВАЮТСЯ ПО ТЕЛЕВИДЕНИЮ (ESPN, Матч!ТВ).
- ПРИЗОВЫЕ ФОНДЫ У ЭТИХ ТУРНИРОВ СООТВЕТСТВУЮТ ИХ СТАТУСУ — РАЗЫГРЫВАЕМАЯ СУММА ИСЧИСЛЯЕТСЯ МИЛЛИОНАМИ ДОЛЛАРОВ.



ЗРИТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРЕС И ПОСЕЩАЕМОСТЬ

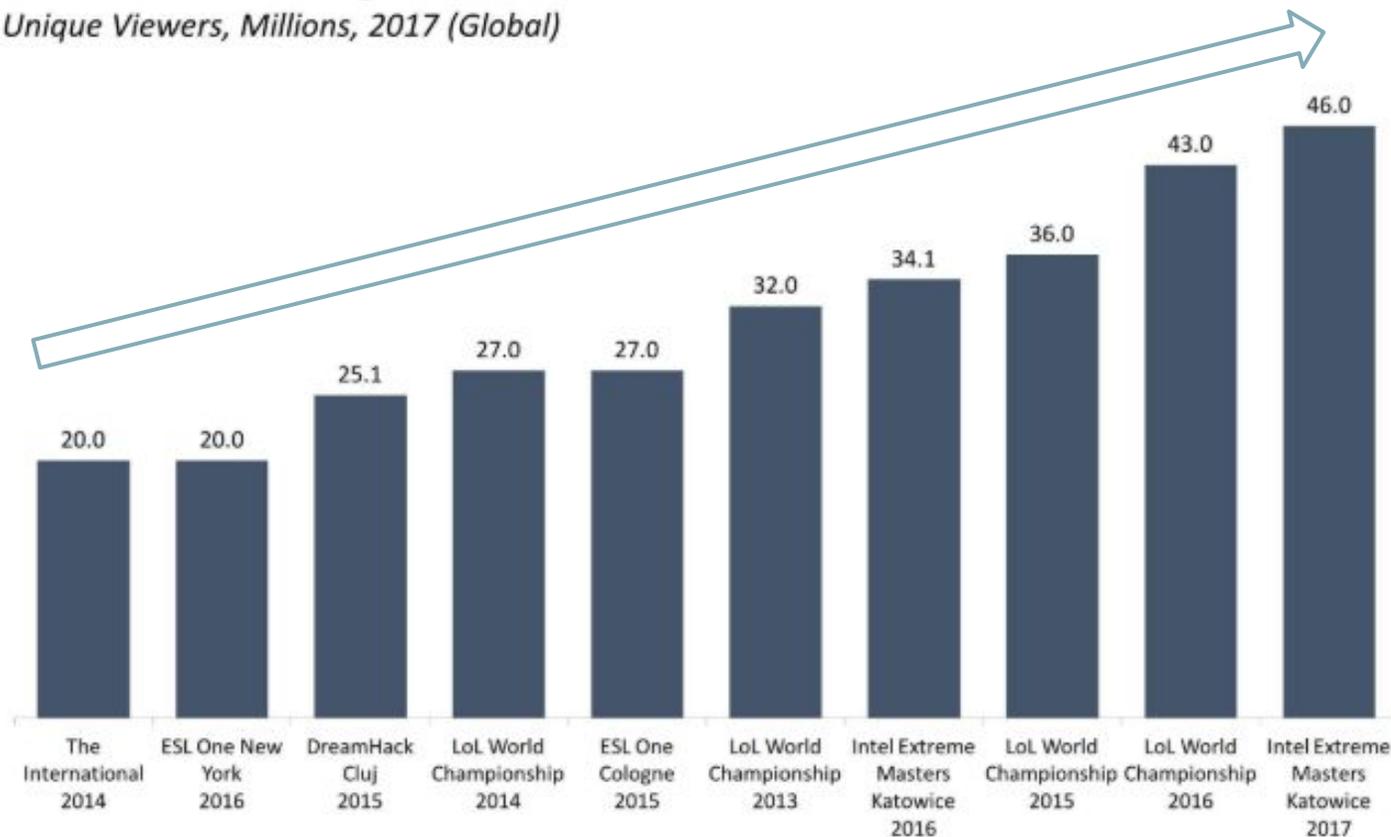
- На данный момент, самым популярным киберспортивным турниром является последний прошедший турнир IEM в Катовице — его посмотрело 46 миллионов человек.
- Любой крупный LAN-турнир в киберспорте за последние пару лет, имеет заполняемость зала от 85% и выше — что можно описать одним словом — аншлаг.
- Например, билеты на прошлый The International по Dota 2 — были раскуплены в течение пары часов после их появления. Этот факт лучше всего говорит о зрительском интересе к киберспорту.



- ПО ГРАФИКУ НИЖЕ, ВИДНО, ЧТО КОЛИЧЕСТВО УНИКАЛЬНЫХ ЗРИТЕЛЕЙ КРУПНЫХ ТУРНИРОВ РАСТЕТ ГОД ОТ ГОДА – ВСКОРЕ БУДЕТ ПЕРЕСЕЧЕНА ОТМЕТКА В 50 МИЛЛИОНОВ УНИКАЛЬНЫХ ЗРИТЕЛЕЙ.

Most Watched Esport Events

Unique Viewers, Millions, 2017 (Global)



ПОПУЛЯРНОСТЬ ИГР В РАЗНЫХ СТРАНАХ

В киберспорте существует неформальное разделение по популярности дисциплин и величине зрительского интереса в разных регионах, от этого напрямую зависит место проведения того или иного мероприятия:

- В СНГ наиболее популярны Dota 2 и CS:GO, в последнее время, League of Legends также укрепляет свои позиции за счет грамотной работы российского офиса Riot Games. У нас вообще любят киберспорт, и ратуют за любой LAN-турнир на территории СНГ. Таким образом, в этом году был наконец получен и успешно проведен The Kiev Major по Dota 2. Также в Москве проводятся турниры EPICENTER по Dota 2 и CS:GO.
- Родина профессионального киберспорта — Южная Корея — фанатеет от League of Legends и Starcraft II.
- В Китае наиболее популярна Dota 2. Вообще, особенность всего азиатского региона — невысокий уровень интереса (и игры) в CS:GO.
- Северная Америка — крупнейший потребительский рынок для League of Legends. Вторая по популярности игра — CS:GO.
- Европа является симбиозом всех остальных регионов — для каждой дисциплины есть своя ниша.

CS:GO



ТУРНИРЫ CS:GO

- ШУТЕР ОТ VALVE НА 2017 ГОД ПОШЕЛ НА СИЛЬНОЕ ПОВЫШЕНИЕ — КОЛИЧЕСТВО ТУРНИРОВ РАЗНЫХ УРОВНЕЙ ПРОСТО ЗАШКАЛИВАЕТ. ПРИЧЕМ, ВСЕ УСТРОЕНО ГРАМОТНО — ТУРНИРЫ НЕ МЕШАЮТ ДРУГ ДРУГУ. БЫЛО ПРОВЕДЕНО УЖЕ 8 КРУПНЫХ ТУРНИРОВ, И ЕЩЕ 5 БУДУТ ПРОВЕДЕНЫ. ОБЩАЯ СУММА РАЗЫГРЫВАЕМЫХ ПРИЗОВЫХ НА ЭТИХ ТУРНИРАХ — БОЛЕЕ 8 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ.

Турнир	Дисциплина	Даты проведения	Место проведения	Призовой фонд
<u>ESL: One Cologne</u>	CS:GO	4 июля – 9 июля	Кёльн, Германия	\$250.000
Rift Rivals LCL vs TCL	LoL	6 июля – 9 июля	Москва, Россия	Неизвестен
WCS Valencia	Starcraft 2	12 июля – 15 июля	Валенсия, Испания	\$100.000
<u>PGL Krakow Major</u>	CS:GO	16 июля – 23 июля	Краков, Польша	\$1.000.000
Dreamleague Season 7	Dota 2	21 июля – 22 июля	Атланта, США	\$175.000
The International 2017	Dota 2	7 августа – 12 августа	Сиэтл, США	\$20.000.000+
<u>Dreamhack Masters</u>	CS:GO	30 августа – 3 сентября	Мальмё, Швеция	\$250.000
WCS Montreal	Starcraft 2	8 сентября – 10 сентября	Монреаль, Канада	\$100.000
<u>ESL One New York</u>	CS:GO	14 сентября – 17 сентября	Нью-Йорк, США	\$200.000+
World Championship	LoL	23 сентября – 4 ноября	4 города, Китай	Неизвестен
ESL One Hamburg	Dota 2	28 октября – 29 октября	Гамбург, Германия	\$250.000
Hearthstone Global Games	Hearthstone	Начало ноября	Не определено	\$300.000
<u>IEM Oakland</u>	CS:GO	16 ноября – 19 ноября	Окленд, США	\$300.000

ESL ONE COLOGNE



WE ARE ONE
ESL ONE COLOGNE 2018

ESL ONE COLOGNE 2018

WELCOME TO THE CATHEDRAL OF COUNTER-STRIKE.
JOIN US AND 15,000 ROARING FANS FROM ALL OVER THE WORLD.



ESL ONE COLOGNE

- ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ESL ONE КЁЛЬН
- MAJOR-ТУРНИР, ПРОВЕДЕННЫЙ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ КОМПАНИИ VALVE.
- ПРИЗОВОЙ ФОНД ТУРНИРА СОСТАВИЛ ОДИН МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ США.



ФОРМАТ ТУРНИРА

- Турнир проходил в два этапа: групповой этап и плей-офф.
- Групповой этап был проведен по системе DOUBLE ELIMINATION (до двух поражений), все матчи, кроме последнего в группе, разыгрывались в формате BEST OF ONE (лучший на одной карте). Последний матч проходил в формате BEST OF THREE (лучший на трех картах).
- Плей-офф разыгрывался по олимпийской системе в формате BEST OF THREE (лучший на трех картах)
- Команды прошедшие в плей-офф получают звание "Легенд", которое дает им право выступать на следующем мажоре. Остальные 8 команд получают слот на участие в закрытой квалификации к следующему мажору, минуя региональные квалификации (минор-турниры).

IEM OAKLAND

IEM OAKLAND 2017

FINALISTS



2

0



ОПИСАНИЕ ТУРНИРА

АМЕРИКАНСКИЙ ЭТАП ДВЕНАДЦАТОГО СЕЗОНА INTEL EXTREME MASTERS, ФИНАЛЫ КОТОРОГО ПРОЙДУТ В ГОРОДЕ ОКЛЕНД.

ФОРМАТ ТУРНИРА:

- 9 ПРИГЛАШЁННЫХ КОМАНД;
- 3 КОМАНДЫ ОТБИРАЮТСЯ ПОСРЕДСТВОМ КВАЛИФИКАЦИОННЫХ РАУНДОВ.

ГРУППОВОЙ ЭТАП:

- 12 КОМАНД РАЗБИТЫ НА 2 ГРУППЫ;
- КАЖДАЯ КОМАНДА ИГРАЕТ С КАЖДОЙ;
- ВСЕ МАТЧИ ДО ОДНОЙ ПОБЕДЫ;
- ПОБЕДИТЕЛЬ ГРУППЫ ВЫХОДИТ В ПОЛУФИНАЛ, ВТОРАЯ И ТРЕТЬЯ ВЫХОДЯТ В ЧЕТВЕРТЬФИНАЛ.

ПЛЕЙ-ОФФ:

- ОЛИМПИЙСКАЯ СИСТЕМА ПЛЕЙ-ОФФ (SINGLE ELIMINATION);
- ВСЕ МАТЧИ ДО ДВУХ ПОБЕД (BEST OF 3), ФИНАЛ ДО ТРЁХ ПОБЕД (BEST OF 5).



ТУРНИР

1

EU OPEN QUALIFIER

2

NA OPEN QUALIFIER

3

EU CLOSED QUALIFIER

4

NA CLOSED QUALIFIER

5

SEA CLOSED QUALIFIER

6

MAIN EVENT

7

PLAYOFF

КОМАНДЫ

FaZe

rain
 NiKo
 karrigan
 Xizt
 GuardiaN

Astralis

Magisk
 gla1ve
 Xyp9x
 device
 dupreeh

SK

TACO
 coldzera
 Boltz
 fer
 FalleN

C9

Stewie2k
 autimatic
 Rush
 tarik
 Skadoodle

G2

Bodyy
 mixwell
 apEX
 kennyS
 NBK

Liquid

Twistzz
 TACO
 EliGE
 nitr0
 NAF-FLY

Gambit

HObbitt
 MOU
 AdreN
 Dosia
 seized

NiP

REZ
 Draken
 dennis
 GeT_RiGhT
 f0rest

EnVyUs

hAdji
 ScreaM
 RpK
 kioShiMa
 Happy

OpTic

gade
 k0nfig
 Stanislaw
 ShahZaM
 cajunb

Renegades

Nifty
 jkaem
 USTILO
 jks
 AZR

MongolZ

kabal
 ncl
 Machinegun
 tsogoo
 zilkenberg

УЧАСТНИКИ ИЗ РОССИИ

- Известные игроки в КС:ГО из России

Mikhail «Dosia» Stolyarov



Dosia

Имя	Mikhail Stolyarov
Возраст	29 лет
Страна	Россия 🇷🇺
Команда	Gambit, Russia
Заработано	\$278K
Всего игр	147 / 624

Denis «seized» Kostin



seized

Имя	Denis Kostin
Возраст	23 года
Страна	Россия 🇷🇺
Команда	Gambit, Russia
Заработано	\$304K
Всего игр	124 / 645

OVERWATCH LEAGUE



КОМАНДЫ



BOSTON
UPRISING



LONDON
SPITFIRE



DALLAS
FUEL



LOS ANGELES
GLADIATORS



FLORIDA
MAYHEM



HOUSTON
OUTLAWS



LOS ANGELES
VALIANT



SAN FRANCISCO
SHOCK



NEW YORK
EXCELSIOR



PHILADELPHIA
FUSION



SEOUL
DYNASTY



SHANGHAI
DRAGONS



ВСЕ ИГРЫ В ПЕРВОМ СЕЗОНЕ БУДУТ ПРОХОДИТЬ НА
BLIZZARD ARENA В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ,
ВМЕСТИМОСТЬЮ 450 ЗРИТЕЛЕЙ.

РЕЙТИНГОВАЯ ТАБЛИЦА

LEAGUE	ДИВ	В	П	МАТЧЕЙ	В/П/Н	РАЗ
1  New York Excelsior	ATL	29	3	32	104-31-3	+73
2  Boston Uprising	ATL	22	11	33	81-61-2	+20
3  London Spitfire	ATL	21	12	33	88-55-1	+33
4  Los Angeles Valiant	PAC	21	12	33	81-55-5	+26
5  Philadelphia Fusion	ATL	21	12	33	82-63-1	+19
6  Los Angeles Gladiators	PAC	20	14	34	80-63-2	+17
7  Seoul Dynasty	PAC	19	13	32	75-59-3	+16
8  Houston Outlaws	ATL	18	15	33	80-63-1	+17
9  San Francisco Shock	PAC	13	20	33	60-75-3	-15
10  Dallas Fuel	PAC	8	25	33	42-88-7	-46
11  Florida Mayhem	ATL	6	28	34	36-100-5	-64
12  Shanghai Dragons	PAC	0	33	33	19-115-1	-96

ПРИЗОВОЙ ФОНД

ОБЩИЙ ПРИЗОВОЙ ФОНД В ПЕРВОМ
СЕЗОНЕ СОСТАВИТ 3,5 МЛН. ДОЛЛ.
США



ИГРОКИ ИЗ РОССИИ



STANISLAV "MISTAKES" DANILOV
"BOSTON UPRISING"



GEORGE "SHADOWBURN" GUSHCHA
"PHILADELPHIA FUSION"

ПРАВИЛО ПРОВЕДЕНИЯ СТРИМОВ

Player Streaming Policy



Streaming Policy

1. PURPOSE

Why do we have this Policy?

Streaming (as defined below) is a prominent part of the esports landscape and provides an authentic avenue for players to develop a following with fans. The Overwatch League LLC (the "League") is supportive of its players' desire to engage with fans in a positive way. However, certain practices may cause confusion among fans and others, or otherwise reflect poorly on the League, the teams in the League (the "Teams") or Activision Blizzard, Inc. (together with its subsidiaries, "Activision Blizzard"). Accordingly, the League has adopted this Policy to clarify each player's responsibilities with respect to streaming.

2. STREAMING

What is streaming?

To understand this Policy, there are two key terms you need to know:

- "Streaming" means any telecast, webcast, transmission, broadcast or distribution of video game content (defined below) to viewers not participating in the particular streamed game (whether on a live, delayed, recorded or on-demand basis) via any interface, channel, site, offering, network, application, device or other platform (including Twitch, YouTube, Facebook, Twitter, Azubu, Beam, Douyu.tv, Afreeca.tv, Huya, Streamable, Gfycat and Reddit), whether now known or hereafter developed (collectively, "Platforms"). "Streaming" does not, however, include one-to-one communications.
- "Video game content" means the audio-visual content that is displayed during the playing of any video game. The term "video game content" consists of the content displayed during competitive or non-competitive play, including any training, practice sessions, scrimmages, matches, play for amusement, entertainment or instruction and all other gameplay scenarios, but does not include individual elements of the video game (e.g. characters, artwork, screenshots, etc.) in isolation or otherwise altered from how the overall audio-visual content is displayed during actual gameplay.

3. APPLICATION

A. To whom does this Policy apply?

This Policy applies to (i) any person who is then under contract with any Team to play Overwatch in the League (regardless of whether he or she is on the Team's active roster at the time), (ii) any person who has submitted the requisite paperwork to participate in the League's annual player selection process (unless and until he or she does not enter into a contract with any Team within the time designated by the League as part of the League's annual player selection process), and (iii) all managers, coaches and other full-time employees of any Team (clauses (i)-(iii), collectively, "Players").

Each Player is responsible for ensuring that all of his or her streaming of video game content is conducted in a manner that is wholly consistent and in compliance with the terms of this Policy and any applicable Official Rules (as defined below) and that all of the terms of this Policy and any applicable Official Rules that are applicable to the Player are adhered to by any Platform that is owned or controlled by any party other than the League or Activision Blizzard or its designated streaming partners (a "Third Party Platform").

B. Does this Policy apply to endorsements by Players (e.g., television commercials or trailers) that do not involve streaming?

No. A Player may endorse products and services so long as the Player and the endorsement (i) do not mention, reference or include any video game content of Overwatch or any other game published by Activision Blizzard ("Other Activision Blizzard Games"), (ii) do not utilize any League, Team or Activision Blizzard logos, trademarks or other intellectual property, (iii) do not endorse any product or service on the Off Limits List (as defined below), (iv) are not likely to bring the League, any of its Teams, Activision Blizzard, any of its games or the Player or any other Player into Disrepute (as defined below) and (v) are otherwise in compliance with the Official Rules. For purposes of this policy, "Official Rules" means the official rules, standards, policies and practices as defined by the League from time to time.

C. Does this Policy allow a Player to stream with other Players?

Players are permitted to stream video game content from a game that the Player is playing either alone or with one other Player. If more than two Players are playing a game, then they will be deemed to be playing as a "team" and therefore may not stream any video game content related to that game without the prior approval of the League and their respective Teams. Players are responsible for ensuring that Third Party Platform providers do not aggregate streams of individual Players to give the appearance of multiple Players playing together.

4. KEY PRINCIPLES

What are the most important considerations to keep in mind when streaming?

DOTA 2



СОРЕВНОВАНИЯ ПО DOTA 2

Существуют любительские соревнования и профессиональные. Наиболее известные профессиональные соревнования:



- The International;



- Major

- StarLadder;



- Dream League;



- ProDota.



КАК ЗА СОРЕВНОВАНИЯ НАБЛЮДАЕТ ВЕСЬ МИР

- Чтобы наблюдать за игрой нужно приобрести билет или смотреть игру онлайн.
- Прямую трансляцию можно смотреть через игру Dota 2, можно наблюдать не выходя из игры (часто нужно приобрести билет, чтобы просматривать).
- Также можно смотреть игры на сторонних сайтах (например, Twitch) или сайтах организаторов.
- Как и в обычном спорте существуют комментаторы игр, которые говорят на разных языках.



ТУРНИР THE INTERNATIONAL



VALVE

- The International — первый и самый крупный ежегодный турнир по дисциплине Dota 2.
- Проводится компанией Valve.
- Впервые проведён в 2011 году.
- В каждом турнире учувствуют 16 лучших команд мира (в 2017 году-18 команд)

КАК ПРОХОДИТ ФИНАЛ THE INTERNATIONAL

В финальной части турнира сначала играется групповой этап:

- делят на две группы по 8-9 команд,
- соревнуются по круговой системе,
- нижняя команда каждой группы выбывает.



По результатам группового этапа определяется попадание в нижнюю или верхнюю сетку, игры проходят по турнирной системе с выбыванием после двух поражений (англ. Double Elimination). Игры в этом завершающем этапе турнира проводятся на сцене перед зрителями.



КУБОК THE INTERNATIONAL

- Эгида чемпионов (англ. AEGIS OF CHAMPIONS) — это кубок, разыгрываемый на турнире. Представляет собой щит, сделанный компанией Weta из бронзы и серебра.
- Компания Valve задавалась целью сделать приз, достойный победителя столь престижного турнира.



Кубок Aegis of Champions

ПРИЗОВОЙ ФОНД THE INTERNATIONAL

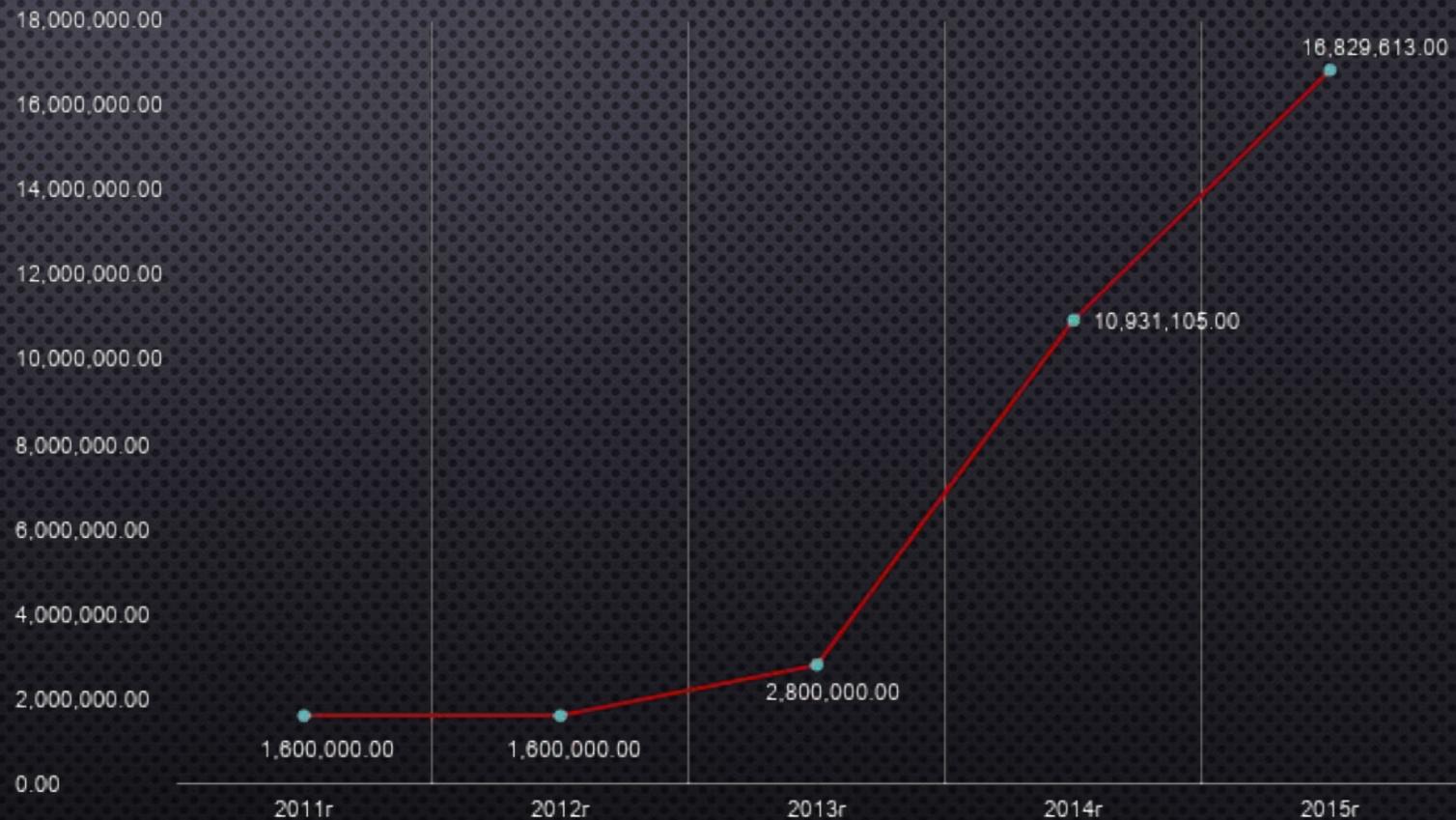
- Фонд формируется взносами разработчиков Valve (1,6 млн.\$), спонсорскими взносами, а также 25% от приобретения игроками боевого пропуска (до 2016г компендиум).
- Первые призовые фонды формировались только из взносов разработчиков, но в 2013г были введены интерактивные компендиумы (с 2016г боевые пропуска) в игре Dota 2.



КОМПЕНДИУМЫ 2013-2015ГГ



Боевые пропуска 2016-2017гг



Призовой фонд The International 2011-2017гг

THE INTERNATIONAL В ПОСЛЕДНИЕ ГОДА

- В 2017г призовой фонд почти достиг 25 млн.\$, был разделен между всеми командами, участвующими в финале.

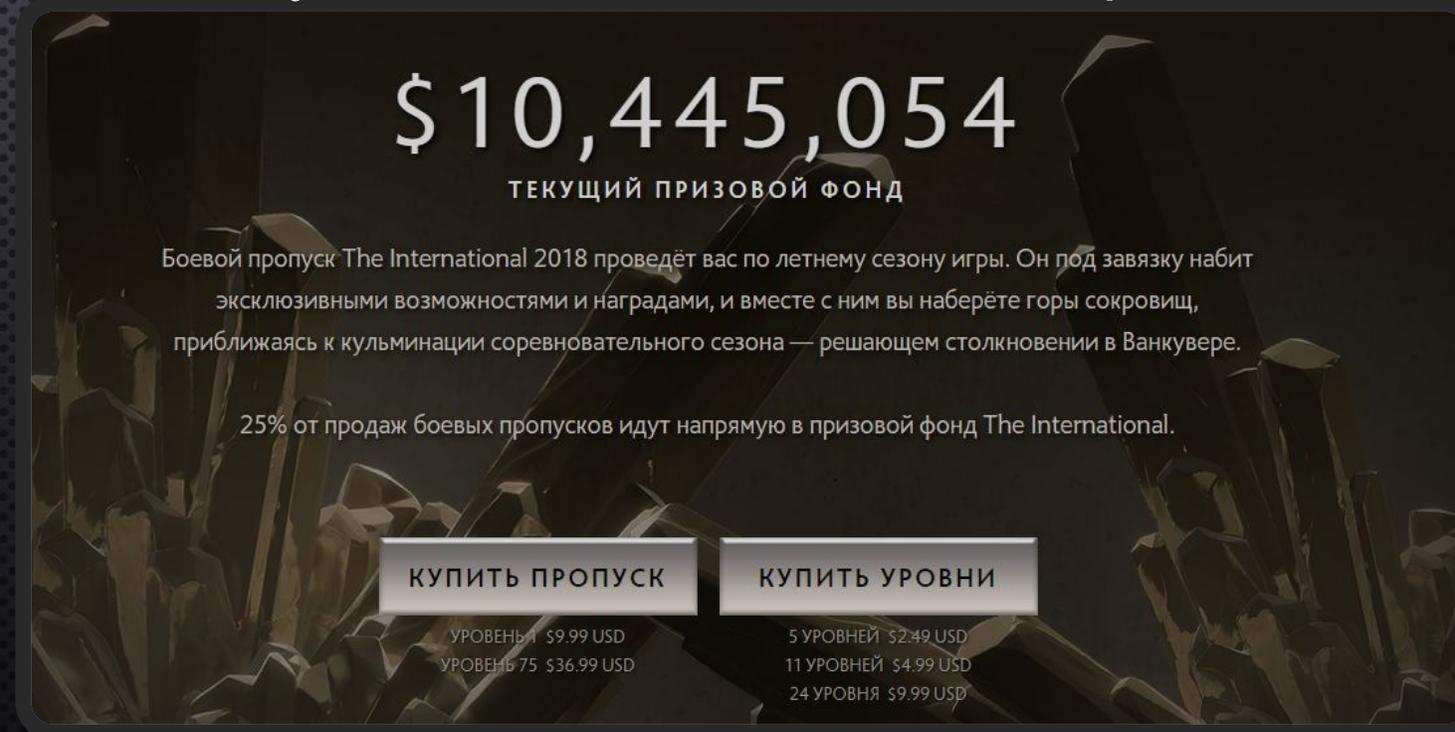


The screenshot shows the Dota 2 website interface for The International 2017. At the top, it displays the current prize pool as '\$23,000,000+'. Below this, a table lists the prize money for each of the 17 teams competing in the final. The team Liquid is the highest earner with over \$10 million.

Призовые места		
1	Liquid	\$ 10,862,683
2	NewBee	\$ 3,950,067
3	LGD.FY	\$ 2,592,231
4	LGD.cn	\$ 1,728,154
5	Virtus.Pro	\$ 1,110,956
5	IG	\$ 1,110,956
7	Empire	\$ 617,198
7	OG	\$ 617,198
9	Secret	\$ 370,319
9	EG	\$ 370,319
9	TnC	\$ 370,319
9	DC	\$ 370,319
13	XctN	\$ 123,440
13	Cloud9	\$ 123,440
13	Infamous	\$ 123,440
13	iG.V	\$ 123,440
17	Fnatic	\$ 61,720
17	HR	\$ 61,720

Разделение призового фонда 2017г

- Призовой фонд в 2018г уже превысил планку в 10 млн.\$ на 13 день сборов.



The screenshot shows a promotional page for The International 2018. It features a large number '\$10,445,054' representing the current prize pool. Below the number, there is text in Russian describing the tournament and its prize pool. At the bottom, there are two buttons: 'КУПИТЬ ПРОПУСК' and 'КУПИТЬ УРОВНИ'. Below the buttons, there are prices for different levels of passes.

\$10,445,054
ТЕКУЩИЙ ПРИЗОВОЙ ФОНД

Боевой пропуск The International 2018 проведёт вас по летнему сезону игры. Он под завязку набит эксклюзивными возможностями и наградами, и вместе с ним вы наберёте горы сокровищ, приближаясь к кульминации соревновательного сезона — решающем столкновении в Ванкувере.

25% от продаж боевых пропусков идут напрямую в призовой фонд The International.

КУПИТЬ ПРОПУСК **КУПИТЬ УРОВНИ**

УРОВЕНЬ 1 \$9.99 USD 5 УРОВНЕЙ \$2.49 USD
УРОВЕНЬ 75 \$36.99 USD 11 УРОВНЕЙ \$4.99 USD
24 УРОВНЯ \$9.99 USD

Текущий призового фонда 2018г (формируется)

КОМАНДЫ-ПОБЕДИТЕЛИ THE INTERNATIONAL

- 2011г: Украинская команда **NATUS VINCERE (NAVI)**: ARTSTYLE, DENDI, ХВОСТ, LIGHTOFHEAVEN, PUPPEY;
- 2012г: Китайская команда **INVICTUS GAMING (IG)**: ZHOU, FERRARI 430, YYF, CHUAN, FAITH;
- 2013г: Шведская команда **THE ALIANCE (ALIANCE)**: s4, ADMIRALBULLDOG, LODA, АККЕ, EGM;
- 2014г: Китайская команда **NEWBEE**: XIAO8, HAO, MU, SANSHENG, BANANA;
- 2015г: Американская команда **EVIL GENIUSES (EG)**: FEAR, PDD, SUMALL, UNIVERSE, AUI_2000;
- 2016г: Китайская команда **WINGS GAMING**: SHADOW, BLINK, FAITH.BIAN, ICEICE, INNOCENCE;
- 2017г: Европейская команда **TEAM LIQUID (LIQUID)**: KUROKY, GH, MIRACLE, MIND_CONTROL, MATUMBAMAN.



РУССКАЯ КОМАНДА

- Команда из России Virtus.Pro



- Самый известный игрок Solo





ВЫВОД

- ИТАК, ПОДВЕДЕМ ИТОГИ: ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ РАЗВИВАЕТСЯ ОЧЕНЬ БЫСТРО, КАК И КИБЕРСПОРТ В ЦЕЛОМ. ПОБЕДА В КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ ДОКАЗЫВАЕТ, НЕ ТОЛЬКО, ЧТО ТЫ ЛУЧШИЙ В ИГРЕ ВО ВСЕМ МИРЕ, НО И ЧТО ИГРА — ЭТО НЕ ПРОСТО УВЛЕЧЕНИЕ, А ТАКОЙ ЖЕ СПОСОБ СОРЕВНОВАНИЙ И ЗАРАБОТКА КАК И СПОРТ. ТАКЖЕ КАК И В СПОРТЕ В КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ ЕСТЬ: КОМАНДЫ, ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ, ВЛИЯНИЯ ЛИЧНЫХ КАЧЕСТВ И НАВЫКОВ (НАПРИМЕР, СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ), СЫГРАННОСТЬ, ПРИЗОВОЙ ФОНД, ТРАНСЛЯЦИИ, КОМЕНТАТОРЫ И Т.Д. ИМЕННО ПОЭТОМУ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ НУЖНЫ ТАКЖЕ, КАК И СПОРТИВНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ, ТОЛЬКО ДЛЯ ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ УВЛЕКАЮТСЯ ИГРАМИ.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- Портал о киберспорте Cybersport.ru. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <https://www.cybersport.ru/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Сайт Cybersport.ru. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <https://m.cyber.sports.ru/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт ESL One Cologne. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL <http://esl-one.com/csgo/cologne-2018/> [Дата обращения 24.05.2018г.]
- Сайт eSportsBest.ru. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <https://www.esportsbets.ru/> [Дата обращения 24.05.2018г.]
- Сайт википедия. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Overwatch_League [Дата обращения 25.05.2018г.]
- Официальный сайт Overwatch League. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <https://overwatchleague.com/ru-ru/> [Дата обращения 25.05.2018г.]
- Официальный сайт The International 2011. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: http://cdn.dota2.com/apps/dota2/international2011_static/index.html Официальный сайт The International 2011 [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт The International 2012. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: http://cdn.dota2.com/apps/dota2/international2012_static/mainevent_results_champions.html [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт The International 2013. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <http://www.dota2.com/tournaments/international2013/mainevent/results/champions/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт The International 2014. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <http://www.dota2.com/international2014/overview/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт The International 2015. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <http://www.dota2.com/international2015/overview/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт The International 2016. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <http://www.dota2.com/international2016/overview/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт The International 2017. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <http://www.dota2.com/international2017/overview/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт The International 2018. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <http://www.dota2.com/international/battlepass/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Сайт турниров по Dota2. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: <https://dota2.ru/esport/tournaments/procircuit/> [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Сайт Dota2_Вики. [Электронный ресурс] – Режим доступа URL: https://dota2-ru.gamepedia.com/Dota_2_%D0%92%D0%B8%D0%BA%D0%B8 [Дата обращения 23.05.2018г.]
- Официальный сайт фильма Free to Play. URL: <http://www.freetoplaythemovie.com/> [Дата обращения 23.05.2018г.]