



Киберспорт

Презентация студентки 1 курса факультета
ФИЯ группы 220202 (1а3)
Нестеренко Дарьи



Содержание

- [Возникновение киберспорта](#)
- [Жанры игр, популярных для киберспорта](#)
- [Известные чемпионаты](#)
- [Киберспорт в России](#)
- [Источники материала](#)

Возникновение киберспорта

До того как появились официальные киберспортивные лиги, имели место небольшие соревнования в играх, где проводился подсчет очков. (Spacewar, Asteroids, Space Invaders и т. д.)

В 1996 году появляется EVO (изначально имел название Battle by the Bay), проводящий турнир по игре Street Fighter II.

Позже, в 1997 году была основана CPL, которая сделала первый турнир в дисциплине Quake. Но первой игрой с возможностью кооперативной схватки была Doom 2.

Жанры игр, популярные для киберспорта

Боевая арена — многопользовательская онлайн-боевая арена — дисциплина компьютерного спорта, в которой 2 команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника. Каждый игрок управляет одним из списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча герои могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение;

Соревновательные головоломки — спортивная дисциплина компьютерного спорта, представляющая собой решение логических задач участниками соревнований, результат которого зависит от скорости логического мышления и сообразительности, определяющих выбор той или иной стратегии игры для достижения победы;

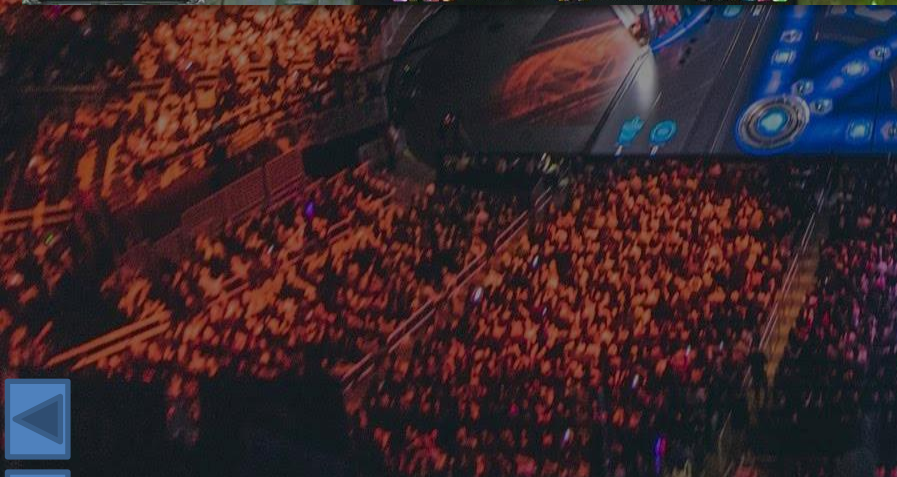
Спортивный симулятор (симулятор спортивной игры) — спортивная дисциплина компьютерного спорта, воссоздающая с помощью видеоигры спортивную игру на арене по правилам вида спорта, признанного в установленном порядке;

Стратегия в реальном времени — спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой противоборствующие стороны участников соревнований на арене в реальном времени позиционируют и маневрируют игровыми персонажами, для защиты районов карты и/или уничтожения активов своих соперников. В ходе игры могут создаваться дополнительные игровые персонажи и улучшаться свойства уже имеющихся;

Технический симулятор — спортивная дисциплина компьютерного спорта, в которой участники соревнований, имитируя физическое поведение и управление техническими средствами, достигают победы в соответствии с Техническими правилами дисциплины. В результате соревновательной деятельности участник соревнований получает навыки управления реальными техническими средствами (например: танковый симулятор, авиационный симулятор, автомобильный симулятор);

Файтинг — дисциплина компьютерного спорта, имитирующая процесс единоборства на арене с помощью видеоигры, в которой участнику соревнований необходимо снизить до нуля параметр энергии (здоровья) объекта управления соперника за отведенное время.

Жанры игр, популярные для киберспорта



Известные чемпионаты

The International — первый по дисциплине Dota 2 и самый крупный среди прочих ежегодный турнир. Проводится компанией Valve. Впервые проведён на GamesCom в 2011 году. В каждом турнире участвует 16 лучших команд мира. Часть команд получают прямые приглашения, прочие имеют шанс попасть на турнир через квалификации, проводящиеся по регионам: Америка, Юго-Восточная Азия, Китай и Европа. Победители квалификаций получают приглашения, после чего команды, занявшие вторые места могут побороться за последние приглашения. После группового этапа определяется положение команд в турнирной таблице. И по олимпийской системе проводится сам турнир. The International 2011 — первый в истории турнир по игре Dota 2, проведённый компанией Valve, который был проведён на выставке GamesCom 2011 в Кёльне с 17 по 21 августа 2011 года. Начальный призовой фонд составил 1 600 000 долларов США, дополнительных сборов в фонд не поступало. Сам турнир стал презентацией игры и ежегодным событием киберспортивной сцены. Для освещения турнира были приглашены известные комментаторы, которые в том числе прямые видео трансляции на четырёх языках: китайском, немецком, русском и английском.

Известные чемпионаты

Чемпионат мира по League of Legends (League of Legends World Championship), также именуется как Worlds — соревнование между сильнейшими командами профессиональных лиг по компьютерной игре League of Legends, проводимое компанией Riot Games с 2011 года. Турнир проводится ежегодно, как правило, осенью (сентябрь — октябрь), исключением является лишь Season 1 Championship, который состоялся летом 2011 года. После Сезона 1, Riot Games объявила, что 5 000 000 долларов будет выплачено в течение Сезона 2. Из этих \$5 000 000, \$2 000 000 были выплачены партнёрам Riot Games, включая IGN Pro League и другие крупные киберспортивные организации. Еще \$2 000 000 Riot Games потратили на отборочные Сезона 2 и чемпионат мира. \$1 000 000 млн Riot Games выплатила организаторам, захотевшим провести независимые турниры по League of Legends.

Известные чемпионаты



Киберспорт в России

- С 16 марта 2020 г. Университет ИТМО перевел студентов на дистанционное обучение. В онлайн-формате стали проходить и занятия по физической культуре и спорту. Студенческий спортивный клуб Университета ИТМО «Кронверкские барсы» предложил на выбор несколько видов онлайн-тренировок, среди которых — киберспортивные состязания. Администрация вуза поддержала инициативу студентов и запустила проект «Киберфизкультура в ИТМО». Набрать баллы за киберспорт можно двумя способами. Первый — играть в лиге по будням. Чем больше времени студент проводит в игре, тем больше баллов он получает. Кроме того, можно поучаствовать в турнирах в выходные. Количество баллов за них будет зависеть от места, которое займёт учащийся. Для тех, кто не умеет играть в Dota 2, CS:GO или Clash Royale, на сайте проекта организовали обучение. Процесс оценивания почти полностью автоматизирован. Киберспортивный клуб «Кронверкские барсы» разработал систему начисления баллов за участие в турнирах по каждой дисциплине, а также создал сайт для регистрации, который учитывает все данные из игр и вносит их в электронную базу данных. Зачет можно получать вместе с друзьями: есть возможность играть как индивидуально, так и командами[37]. В рамках факультета игровой индустрии и киберспорта МФПУ «Синергия» было запущено 2 сезона лиги Synergy ESPORTS League с бесплатным участием в онлайн-турнирах для всех желающих, общий призовой фонд которого составил свыше 50 миллионов рублей. Большую часть этого фонда составили образовательные гранты с возможностью оплаты обучения на любом факультете университета, что на данный момент является крупнейшим образовательным грантом в профильном образовании игровой индустрии и сферы киберспорта в России и СНГ[38].

Источники материала

- Международная инциклопедия Википедия.
ru.wikipedia.org
- Актуальные новости киберспорта
<https://www.cybersport.ru/news>
- Всероссийская Киберспортивная Студенческая Лига
<http://студлига.рф>

A wide-angle, high-angle shot of a large esports arena. The central stage is illuminated with blue and yellow lights, and a large screen displays a game map. The audience is seated in tiered rows, filling the arena. The ceiling is dark with many spotlights. In the background, there are banners and flags, including the American and Canadian flags. A scoreboard on the right shows '18 99/20 4'.

Спасибо за просмотр!

