

КИБЕРСПОРТ.

Киберспорт - командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. В России признан видом спорта.

Кто такой киберспортсмен?

Киберспортсмены — это профессиональные компьютерные игроки, зарабатывающие на успешных выступлениях в турнирах.



Интересный факт!

Призовой фонд однажды составил – \$10 931 100!

Без преувеличения можно сказать: этот турнир – легенда, которая навсегда останется в истории киберспорта, какими бы масштабными ни были грядущие турниры.

В досье The International 4 – сплошные рекорды. Но самым выдающимся достижением турнира является призовой фонд, составивший умопомрачительные \$10 931 100. Это почти вдвое больше, чем было разыграно за все четыре Чемпионата Мира по Лиге Легенд вместе взятые. Победители турнира, коллектив из Китая Newbee, увезли с собой более 5 миллионов долларов. Как видно из нашего рейтинга, ни один проведённый турнир даже близко не подобрался по размерам призовых к TI4... пока не подобрался.

Игры которые признаны киберспортивной дисциплиной.

- ▣ DOTA 2
- ▣ CS:GO
- ▣ League of Legends
- ▣ StarCraft 2

Это самые известные игры признанные киберспортивной дисциплиной. Но есть и другие...

Что нужно да бы стать киберспортсменом?

Упорство! Нужно каждый день стремиться к желаемому результату совершенствовать свой скилл (умение играть и играть хорошо)

Стать мастером той игры в которую вы хотите играть и, собственно, зарабатывать на этом деньги. У настоящих киберспортсменов очень плотный график тренировок. Хотя даже если вы будите достаточно хорошо играть попасть в команду будет не просто ибо в нашем городе таких команд нет.

ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА

- 19 октября 1972 года. Калифорния, Пало-Альто. Закончился очередной учебный четверг в одном из лучших университетов мира – Стэнфордском. Символично, что девиз университета – “Ветер перемен дует”. Несмотря на теплую погоду, уже было пасмурно и ветрено. Впереди был еще один день учебной недели, пятница, – блин, скорее бы все это закончилось. Первокурсники втягивались в учебный процесс, кто постарше – привычно занимались своими делами, а на стене университетского кампуса было аккуратно приклеено объявление, где маркером было выделено – “Бесплатное пиво!”.
- Вот только еще это объявление гласило – “Сегодня, в 20:00, в компьютерной лаборатории состоится “Первый межгалактический турнир” по Spacemar! Приз победителю – годовая подписка на Rolling Stones”. Ого, бесплатное пиво, да и еще такой крутой приз. Погода к ночи портится, почему бы и нет?
- Пожалуй, этот момент стоит считать зарождением киберспорта. Поздний вечер, в окне видна неполная луна. Две дюжины людей сидят в небольшой комнате с огромным компьютером (ниже на фото) и под пиво, неистово болеют за ребят, которые рубятся один на один за помощью космических кораблей. Для понимания, Spacemar! В какой-то степени напоминает морской бой. Космический бой. Это был первый киберспортивный турнир. Тем октябрьским вечером, группа компьютерных гиков, не ведая того – положила начало чему-то новому, чему-то, что этот мир еще не видел. 45 лет спустя, ЛАН-турниры собирают людей не меньше, чем Rolling Stones в 1972.

ПЕРВЫЕ ТУРНИРЫ.

- С 1972, ближайшие 8 лет на временной шкале киберспорта – его состояние можно было охарактеризовать одним словом – застой. Девятая декада 20 века принесла фанатам компьютерных игр своим наступлением движение – в 1980 году компанией “Atari” был проведен чемпионат по игре Space Invaders, в котором приняло участие более 10000 человек в США.^[об]
- Летом того же года, Уолтер Дэй создал организацию “Twin Galaxies”, которая занималась хранением различных внутриигровых рекордов, продвижением видеоигр, и например, пробила некоторые из них в Книгу Рекордов Гиннеса.
- Шутка ли, но уже в те годы компьютерные игры пробились на телевидение – на канале TBS с 1982 по 1984 год показали 133 эпизода программы “Starcade”, – суть которой была в том, что игроки старались перебить лучший результат друг друга в аркадных играх.
- Также, турниры по компьютерным играм были частью шоу “Это невероятно!” на американском канале ABC.

РАССВЕТ.

- Конец 20 века принес прорыв в мир компьютерных игр. В 1990 году был проведен первый турнир с крупным денежным призовым фондом (победитель забирал 10000\$) – Чемпионат Мира на консолях, проводимый “Nintendo”. Этот турнир стал фундаментом для будущего в плане призовых фондов.
- Революции поспособствовало создание и развитие интернета, и к многим играм с течением 90-х годов, стала добавляться приставка “онлайн-”. Еще одним толчком стало появление персональных компьютеров.
- Квинтэссенцией развития стал 1997 год, тогда состоялся первый турнир по Quake – “Red annihilation”, победитель которого получил Ferrari в качестве приза; а через несколько недель после него пронеслась новость – Эйнджел Муньез объявляет о создании первой профессиональной киберспортивной лиги – CPL. Первый призовой фонд составил 15000\$, а за последующее десятилетие было разыграно более 3 миллионов долларов.
- Следующее знаковое событие в киберспорте произошло фактически через год – с выходом игры Starcraft в истории дисциплины началась новая эра, центром которой стала Южная Корея. С этого момента популярность киберспорта начала возрастать.

ИСТОРИЯ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ.

- Знаете, Россия в киберспорте – как всегда и во всем – из крайности в крайность. Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт на государственном уровне. Правда, в 2006 году его исключили из реестра видов спорта, но не переживайте так – буквально несколько месяцев назад киберспорт снова оказался признан (прим. правда, стоит отметить, что помимо слов, в 2017 году руководство ФКС России предпринимает не безуспешные попытки популяризации и развития оного).
- Вернемся на 20 лет назад – в далеком 1996 году в Московском доме молодежи был проведен первый официальный турнир по Starcraft в России – победитель увез домой системный блок.
- Вообще, киберспортивное СНГ-сообщество, с момента его зарождения в конце 20 века – абсолютно отдельная, самобытная ниша, – думаю, с этим сложно не согласиться. Киберспорт у нас любят, фанатская база огромна. К сожалению, далеко не все производители игр и организаторы мероприятий понимают это.
- Киберспорт в России до 2002-2003 годов, находился в плачевном состоянии, и держался в основном на энтузиазме ребят, которые создали то, что мы имеем сейчас. Да, киберспорт был признан официальным видом спорта – но после такого заявления действий для поддержки дисциплины не предпринималось никаких.
- В 2002 году игрок культовой команды M19 – “LeXeR” выиграл QuakeCon, а вместе с ним и 20000 долларов. 2003 год положил начало бесконечным турнирам ASUS и серии турниров Arbalet Cup. Начались серьезные LAN-Турниры, появилось достойное их освещение и привлекательные призовые фонды. Этот этап по 2011 год являлся переходным в истории российского киберспорта.
- Потом случился “бум”. Релиз бета-версии Dota 2, The International с призовым фондом в 1 миллион долларов, и триумфальное шествие Natus Vincere на нем.

Конец!

- ▣ Это всё. Материалы копировал с Википедии и других сайтов.