

КИБЕРСПОРТ

Выполнил: Колмыков Кирилл
Группа 1ОГ-19-9

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.

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.

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

Вся информация взята из источника "википедия"
СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ.