

КИБЕРСПОРТ



Киберспорт (вне СНГ больше известен как англ. *e-Sports*) — игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание.



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.



Самые популярные киберспортивные дисциплины



- Dota 2 (Defense of the Ancients 2) - максимальный призовой фонд - \$ 18 млн.

- League of Legends (LoL, рус. Лига Легенд) - максимальный призовой фонд - \$ 1 млн.



- Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) -
максимальный призовой фонд
- \$ 250 тыс.



- StarCraft II -
максимальный призовой фонд - \$ 2 млн.



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 сеть Интернет.

