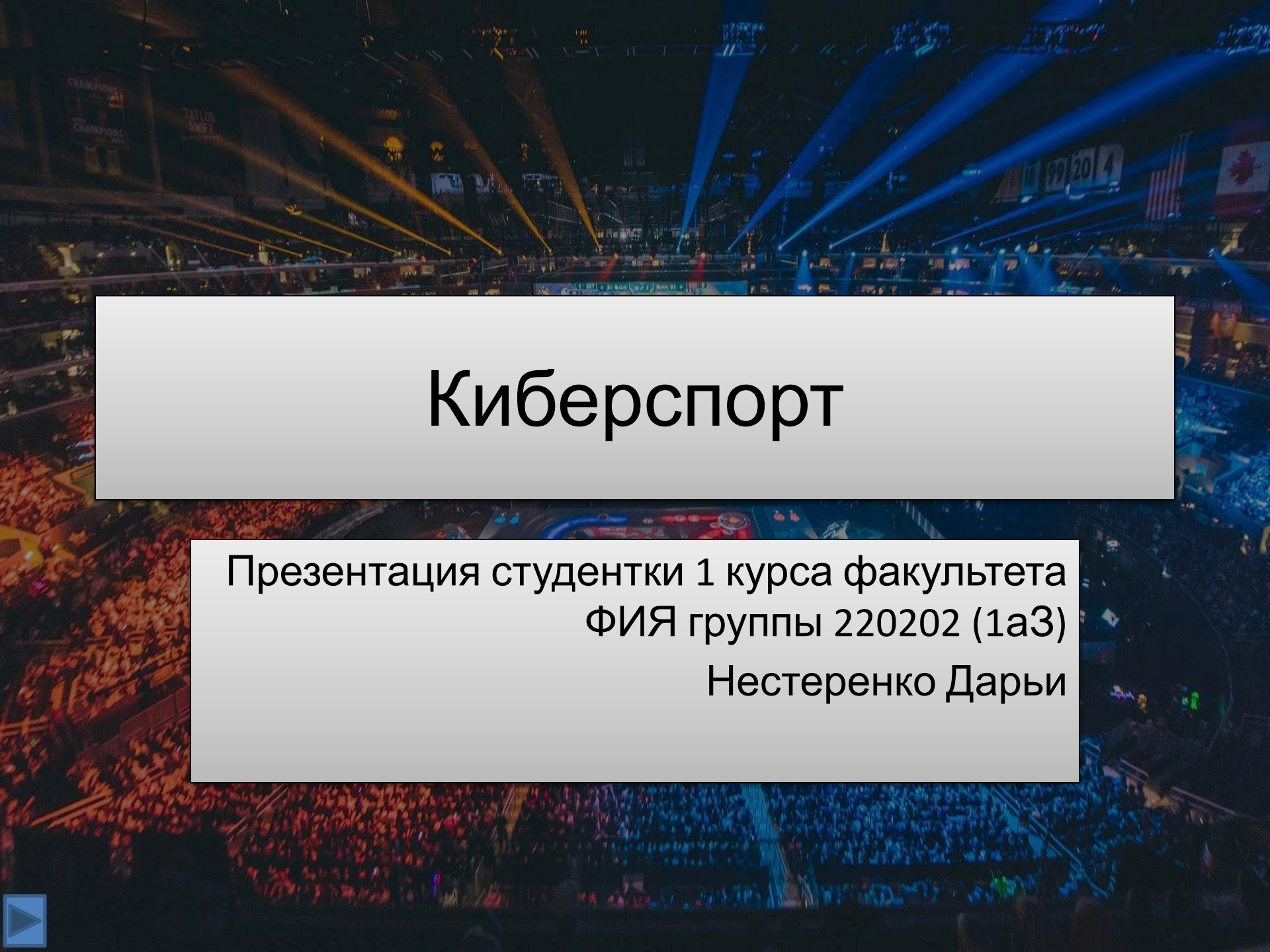




Киберспорт

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

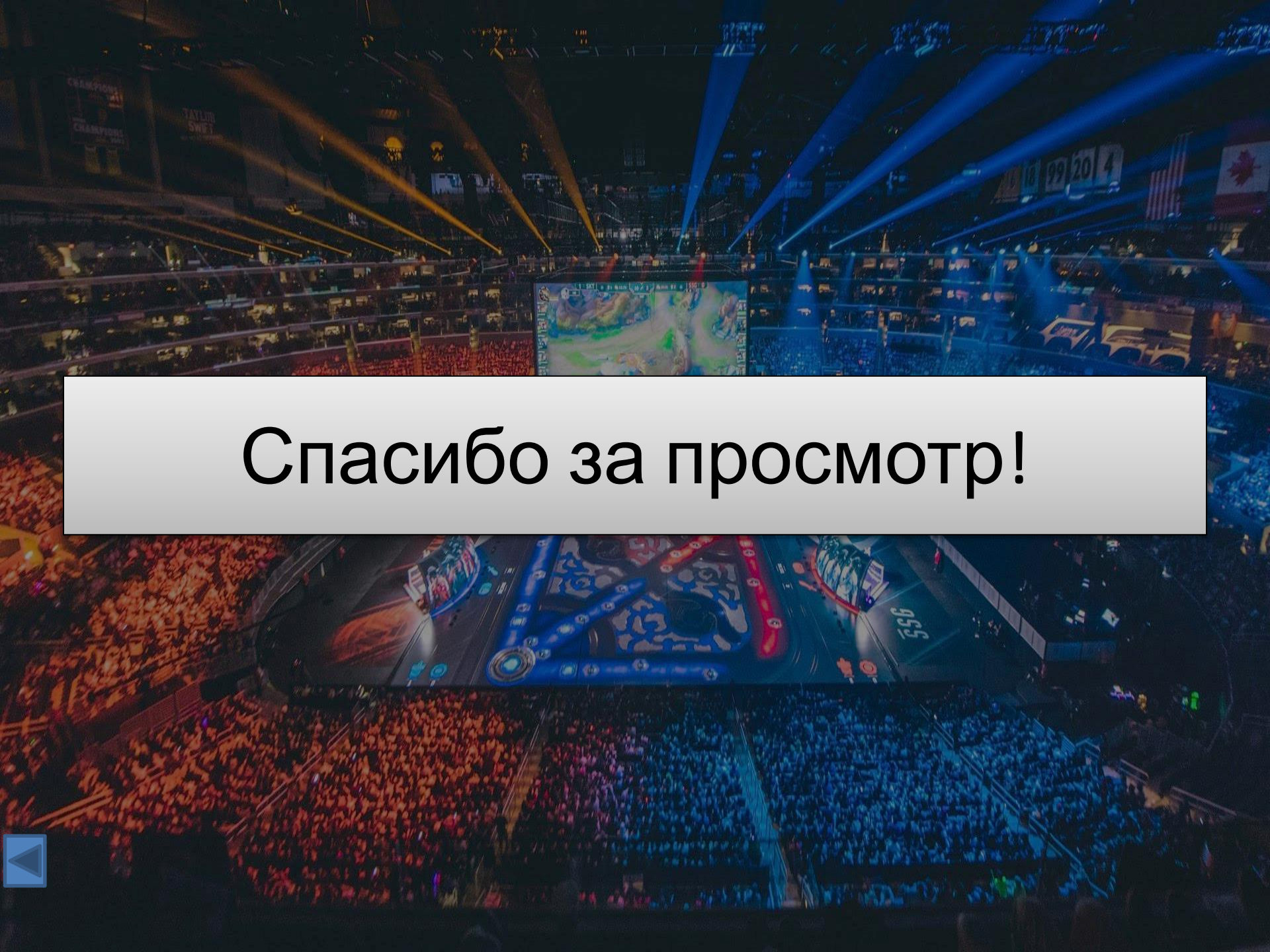


Киберспорт в России

- 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 инцеклопедия
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 massive esports arena. The stage is illuminated with blue and yellow lights, and a large screen displays a game. The audience is seated in tiered rows, filling the arena. The text "Спасибо за просмотр!" is overlaid in the center.

Спасибо за просмотр!