



КИБЕРСПОР
ТИ ЕГО
ВЛИЯНИЕ
НА
ЧЕЛОВЕЧЕС
ТВО

Выполнил
ученик 9"В"
класса Беляков
Александр
Павлович

Руководитель:

Елькина Элла

К



А к т у а л ь н о с т ь р а б о т ы

А к т у а л ь н о с т ь р а б о т ы –
к и б е р с п о р т – э т о
а к т и в н о р а з в и в а ю щ е е с я
с о в р е м е н н о е м о л о д ё ж н о е
д в и ж е н и е .

Цели и задачи проекта

Целью работы является погружение в историю киберспорта и примерные прогнозы на его будущее.

Задачи проекта:

Исследование влияния киберспорта на человечество, возможный путь попадания в киберспорт, подробное изучение темы.



НАЧАЛО КИБЕРСПО РТА

История киберспорта началась с игры Doom 2, в которой была возможность играть в кооперативе через локальную вычислительную сеть. Однако первыми играми с настоящими турнирами стали Street Fighter 2 (файтинг) и Quake (шутер от первого лица), которые проводились с 1996 и 1997 года соответственно.



Е
КИБЕРСПО
РТА В
РОССИИ





Россия стала первой страной в мире, признавшей киберспорт, произошло это 25 мая 2001 года по распоряжению тогдашнего главы Госкомспорта России Рожкова Павла Алексеевича. После смены руководства, процедуру пришлось повторить в 2004 году, однако в июле 2006 года киберспорт перестал считаться видом спорта по мнению Всероссийского реестра видов спорта. В 2014 году Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма начал реализацию образовательной программы «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)».



Призовой фонд на турнирах по киберспорту

По данным августа 2020 года Общий призовой фонд всех турниров по CS:GO превысил \$100 млн. Такие данные опубликовал портал Esports Earnings. На момент публикации новости общая сумма призовых в дисциплине составила \$100,09 млн — эти деньги были разыграны на 5 160 турнирах. По объему призовых CS:GO занимает вторую позицию среди киберспортивных дисциплин, уступая только Dota 2. На турнирах по Dota 2 от Valve было разыграно более \$226 млн. В первую пятерку по призовым также вошли Fortnite (\$93,9 млн), League of Legends (\$76,8 млн) и StarCraft II (\$33,4 млн).

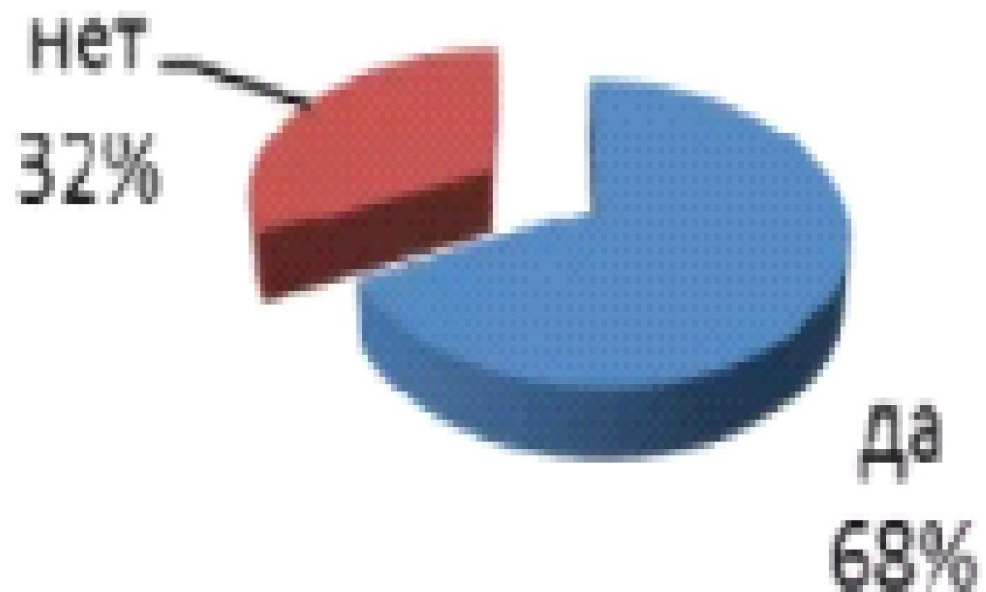
Рекорд по призовому фонду принадлежит чемпионату мира по Dota 2, или же The International.

Призовой фонд The International 2020 составил \$10 004 772 доллара.

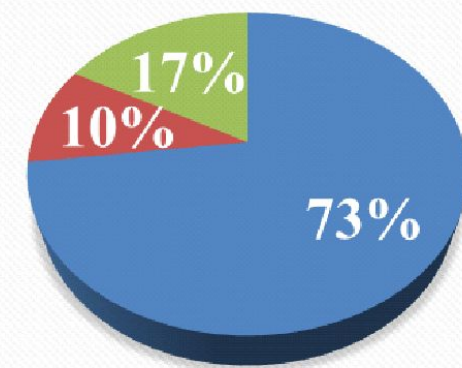
С а м ы й п р о с т о й с п о с о б п о п а с т ь в к и б е р с п о р т н а п р и м е р е CS:GO

Этот способ реализуется на платформе Faceit. Распределение игроков делит их на 10 уровней, каждый уровень – свое количество ELO (1-ый уровень – 1-800 ELO, 2-ой уровень – 801-950 ELO и т.д.), и в зависимости от уровня игроку подбирает напарников и противников примерно такого же уровня, и часто даже близко по ELO. Также на данной платформе можно оформить премиум-подписку, при которой тебе будут попадаться в напарники такие же обладатели подписки, а также ты можешь играть в определенной лиге, доступной только для людей, оформивших премиум-подписку. При достижении 10 уровня (2000 ELO) игроку выпадает возможность играть в Master League (при оформленной подписке). Далее надо играть максимальное количество игр, ведь по итогам сезона, который длится 1 месяц, 100 лучших игроков Master League (за каждую победу даётся определённое количество очков, так что чем больше побед, тем больше очков) попадают в отдельный этап. Далее опять месяц игры, пятёрка лучших игроков попадает в FPL-C (Faceit Premier League – Challenger), здесь уже разыгрывается за первое место по итогам сезона 3 тысячи долларов США, а также начиная с этого этапа есть большой шанс, что тебя заметят какая-то команда. Далее вновь надо попасть в топ-100, только уже FPL-C, и после этого остается последняя квалификация, по итогам которой 2 лучших игрока попадают в FPL (Faceit Premier League), и здесь уже шанс на то, чтобы какая-то известная команда заметила игрока, очень велик. В FPL играет большинство pro-игроков, и если игрок, прошедший весь путь покажет себя достойно, то этот pro-игрок сможет порекомендовать его кому-либо.

Известно ли
Вам, что такое
киберспорт?



Часто ли вы играете в компьютерные
игры?



■ да ■ нет ■ не особо

СБОР
ДАННЫХ О
КИБЕРСПОР
ТЕ

З а к л ю ч е н и е

Киберспорт сейчас актуален как никогда. Количество фанатов стремительно растёт, образуются целые группы фанатов, которые вместе дискутируют. Киберспорт влияет на людей тем, что это тоже хобби, та же общая тема для разговора у друзей, тоже весёлое занятие на выходных, только физически человек почти не устает. Я считаю, что в будущем у киберспорта будет еще больше фанатов, следовательно больше денег, турниров, ажиотажа, и может быть киберспорт перегонит по популярности самый популярный вид спорта – футбол. Целью моей работы являлось погружение в историю киберспорта и примерные прогнозы на его будущее, и я считаю, что мне удалось достичь своей цели.



INTEL® EXTREME MASTERS
KATOWICE 2020
CS:GO MAJOR CHAMPIONSHIP

СТАСИ БО
ЗА
ВНИМАНИЕ!

INTEL® EXTREME MASTERS