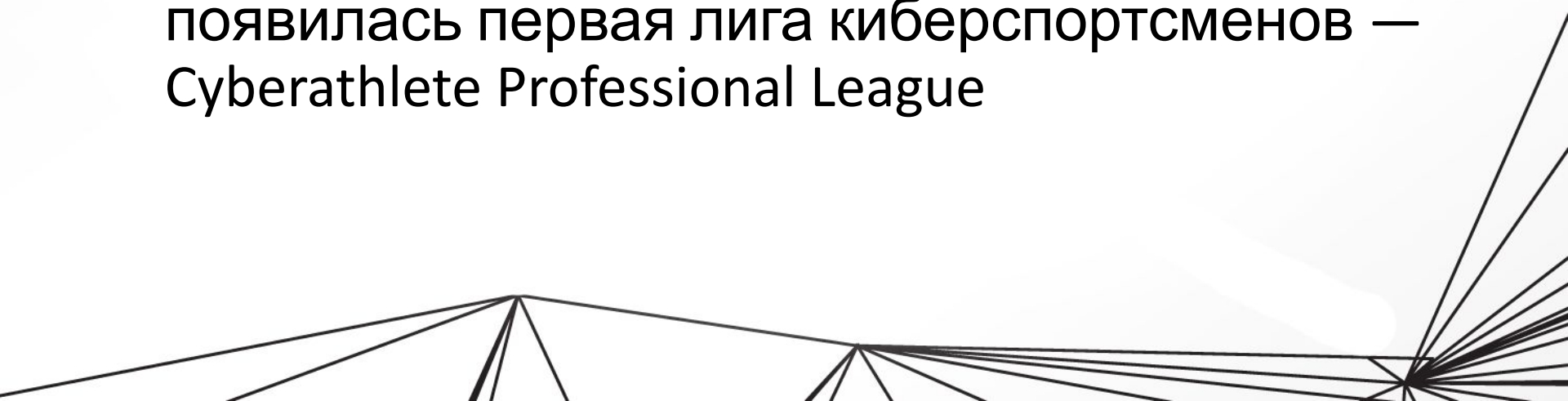




# Киберспорт

Victor Faskin  
21-15  
IPEIT

- Киберспорт – вид спорта, представляющий собой соревнования в виртуальном пространстве, которые моделируются компьютерными технологиями.
- 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



# Жанры

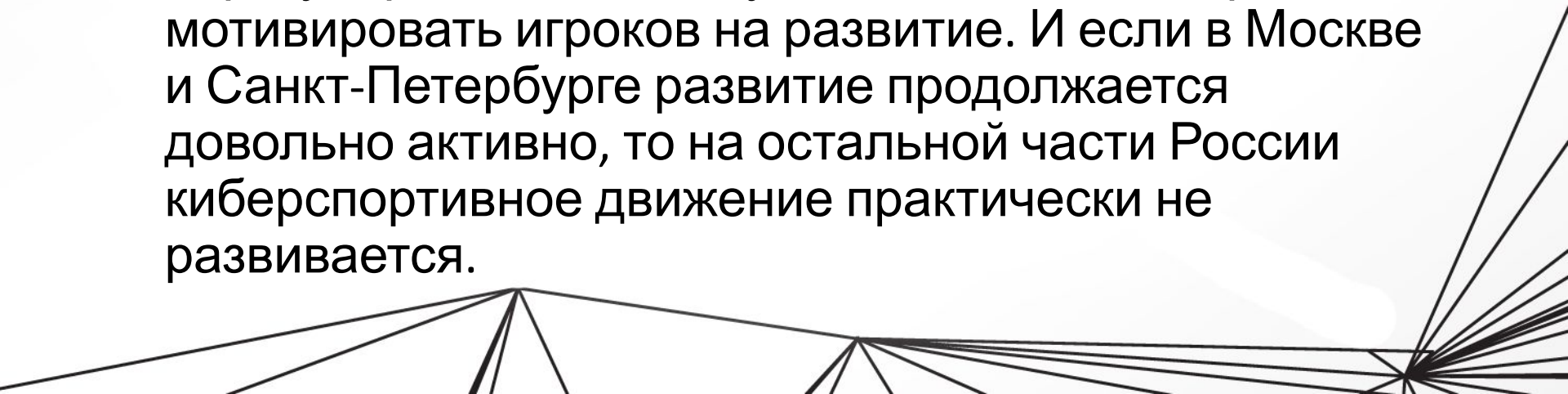
- Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов: шутеры от первого лица, стратегии реального времени, авто- и авиа-симуляторы, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры и т. д.



# Соревнования

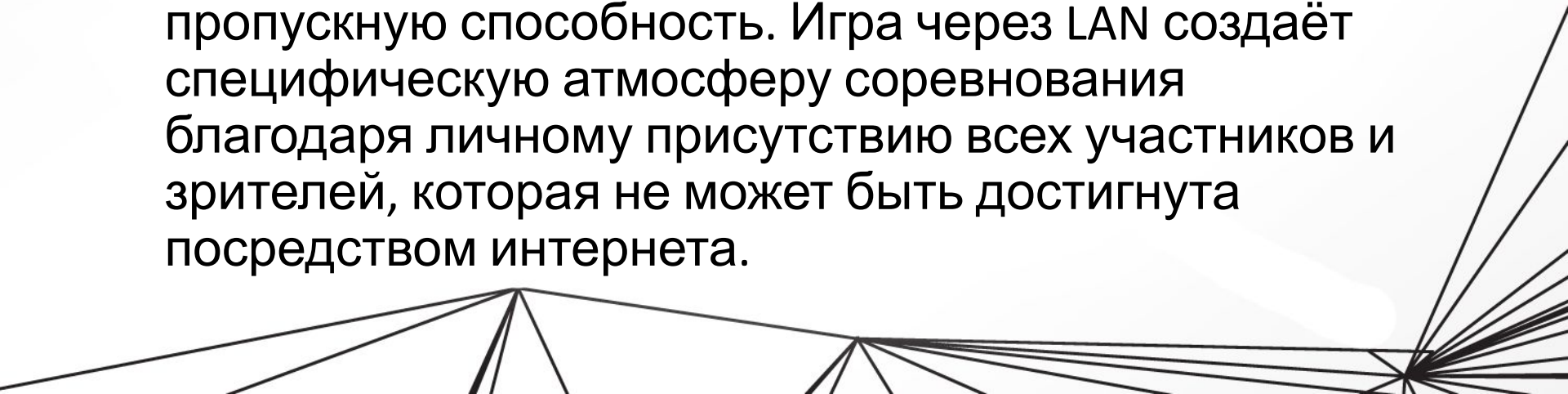
- Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные: World Cyber Games, The CPL, ESWC, ESL Pro Series, ECG, KODE5. Наиболее значительным из них является турнир World Cyber Games, который организован подобно Олимпийским играм. Впервые WCG были проведены в Южной Корее, родоначальнице киберспорта и неизменным лидером в мировых состязаниях по Старкрафту, и с тех пор соревнования устраиваются каждый год в разных странах.

- Существует множество организаций, которые на добровольных началах проводят множество турниров как онлайн-овые так и оффлайн-овые, по самым известным и популярным дисциплинам. Практически в каждом российском городе существует такая организация. Но отсутствие материальной поддержки убивает все возможности для развития и остается надеяться только на энтузиазм организаторов. Множество киберспортивных порталов проводят он-лайн чемпионаты, но в большинстве своем они нерегулярны или не могут в достаточной мере мотивировать игроков на развитие. И если в Москве и Санкт-Петербурге развитие продолжается довольно активно, то на остальной части России киберспортивное движение практически не развивается.



# Проведение

- Большие соревнования проводятся в специальных местах, где публика может наблюдать за игроками, сидящими за компьютерами, а ход поединка отслеживать на большом экране, куда транслируются изображения с экранов игроков. При игре через локальную сеть все игроки присутствуют в одном помещении под наблюдением организаторов соревнования. 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.







**StarLadder Female Stars Championship**



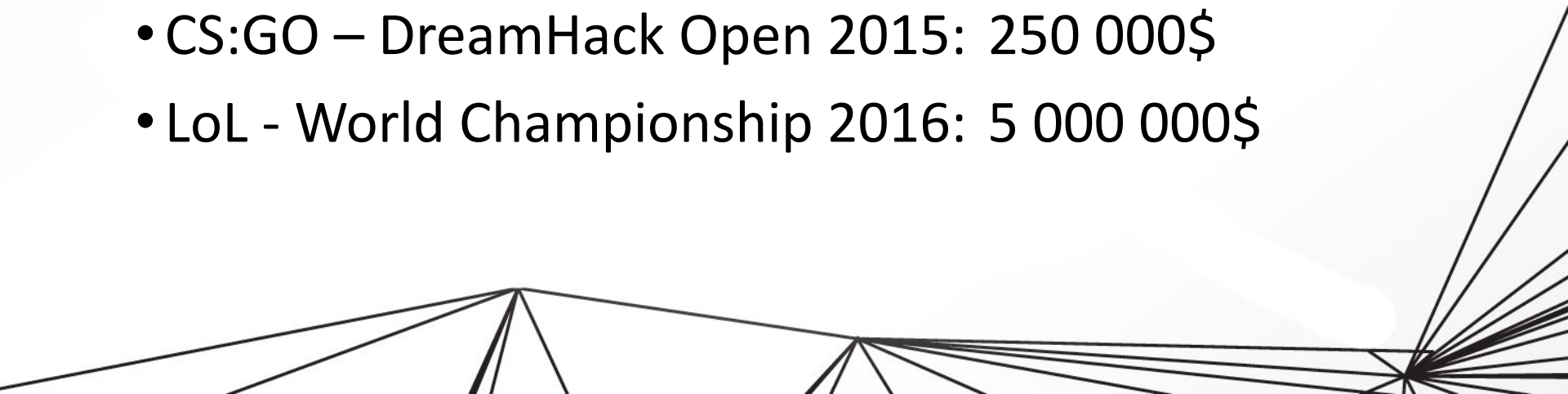


ESL One Cologne 2015



# Призовые суммы

- Dota 2 – The International 2016: 20 000 000\$
- Dota 2 – The International 2015: 18 000 000\$
- Dota 2 – The International 2014: 10 000 000\$
- CS:GO – E-League Major 2017: 1 000 000\$
- CS:GO – ESL One: Cologne 2016: 1 000 000\$
- CS:GO – MLG Major 2016: 1 000 000\$
- CS:GO – DreamHack Open 2015: 250 000\$
- LoL - World Championship 2016: 5 000 000\$



# Dota2

- В игре участвуют две команды по пять человек. Каждый игрок управляет одним персонажем, который называется героем. Герой может получать опыт для повышения своего уровня, зарабатывать золото, покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. Каждый игрок постоянно получает небольшое количество золота от своей базы, а также зарабатывает небольшие порции золота за убийство вражеских существ и большие — за убийство героев. Команды рассредотачиваются по линиям, на которых происходит борьба с вражескими героями и отрядами крипов под управлением компьютера, которые каждые полминуты появляются на базах команд. Цель игры — уничтожить главное здание на вражеской базе.



Game interface header showing a team selection bar with various hero icons, a central timer at 1:11, and a score of 0-0.



**VENOMANCER**  
1 104/200

530 / 530  
99 / 221 +0.6

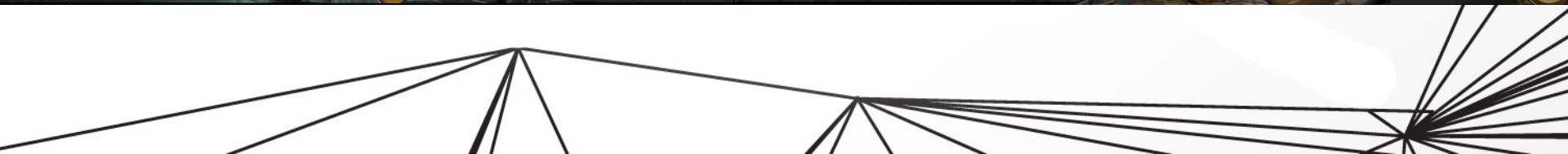
49	18+2
290	22+2
3	15+2

17  
125

222 SHOP

Shift-click shop items to set Quick Buy

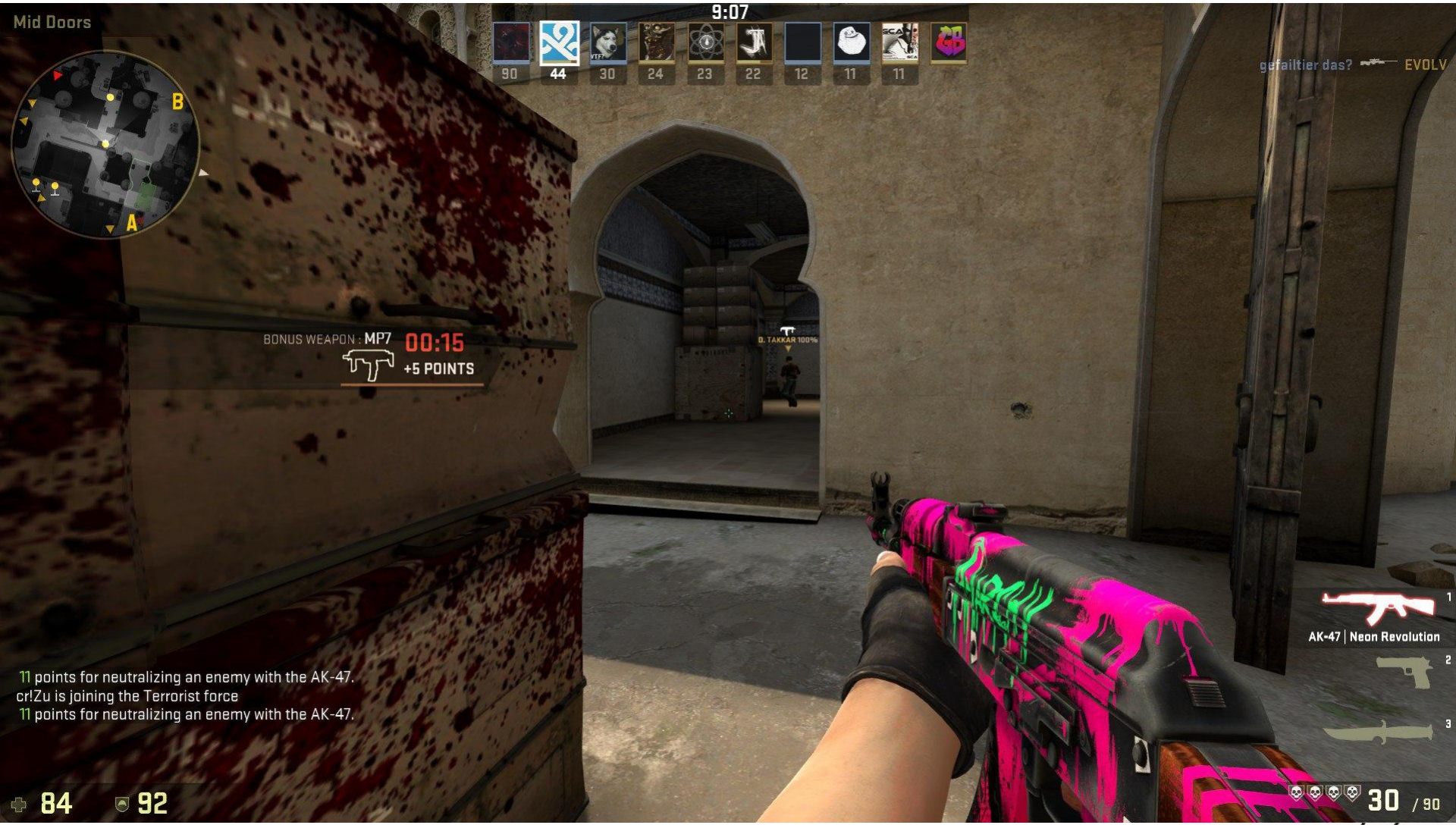
K/D/A 0/0/0  
LH/D 2/0



# Counter Strike

- Основная идея игры — противостояние двух команд — террористов и контр-террористов (спецназ). Каждый игрок при входе в игру выбирает команду, за которую он хочет играть, либо возможность быть наблюдателем (Spectator), если это предусмотрено настройками игрового сервера. Цель игры — выполнить задание карты или уничтожить противников. За выполненные задания и уничтоженных противников игрок получает деньги, которые может потратить на покупку оружия (проигравшая команда также получает деньги, но существенно меньше).





# Признание в России

- Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта в 2001 году.
- После введения в действие Всероссийского Реестра Видов Спорта (ВРВС), потребовалось повторить процедуру признания компьютерного спорта в 2004 г.
- В 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр: развитие в более чем половине субъектов Российской Федерации и наличие зарегистрированного в установленном порядке общероссийского физкультурно-спортивного объединения



- 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Спорта о включении Компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации.
- 13 апреля 2017 г. был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел — «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Это значит, что появилась возможность проведения в России официального чемпионата страны, появлению разрядов и званий по компьютерному спорту. В этом же разделе находятся все «традиционные» виды спорта — футбол, хоккей, баскетбол и т.д.

THE

END