

# КИБЕРСПОРТ

Киберспорт — спортивные 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 (CPL).

Для киберспорта подходят такие жанры компьютерных игр, как шутеры от первого лица, стратегии реального времени и спортивные игры, как наиболее зрелищные и динамичные.

- Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Counter-Strike ProMod
- DotA Allstars
- Dota 2
- Battlefield
- Half-Life 2: Deathmatch
- League of Legends
- Point Blank
- StarCraft, StarCraft II
- Warcraft II Battle.net Edition
- World of Warcraft
- Серия Call of Duty.
- Серия Quake.
- Серия Unreal.
- World of Tanks

# 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.



# 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, INEL и др.

Так же существует множество организаций, которые на добровольных началах проводят множество турниров как он-лайновые так и офф-лайновые, 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.

WCG  
2011



**WAR@INC.**  
BATTLE ZONE

GameNet WCG

THE WORLD'S LARGEST COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL

Награждается  
*RDX.KiS*

за 3 место в дисциплине War Inc. Battle Zone

**50 000 РУБЛЕЙ**

# • Киберспорт 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 транслируются 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.



# Призовые суммы

- В 2011 году самый крупный выигрыш получила команда NaVi на турнире от Valve по DoTa 2. На команду они получили 1'000'000 \$
- Ранее на крупных соревнованиях призовой фонд достигал 1 000 000 долларов и более. Самый крупный выигрыш за историю киберспортивных соревнований выиграл Джонатан Венделл, выступающий под никнеймом Fatal1ty. В финале соревнования по игре Painkiller в 2005 г. его выигрыш составил \$150 000. Зарплаты корейских StarCraft-игроков составляют от \$20 000 до \$500 000—600 000 в год. Призовые фонды крупных соревнований чаще всего спонсируют компании, связанные с производством комплектующих, периферии и ПО для компьютеров.
- В 2002 российский игрок uNkind занял первое место на World Cyber Games по игре Quake III и уехал домой с суммой \$20 000. Также в 2002 году на World Cyber Games Питерская команда по Counter-strike M19 заняла первое место и увезла с собой \$40 000; Все в той же Quake III игрок Cooler занял первое место на Cyber[X]Gaming, проходившем в США Лас-Вегасе, и выиграл \$20 000. В 2005 году игрок 3D.Androide выиграл серебряную медаль на соревнованиях по StarCraft, заработав \$10 000. В 2006 году два российских игрока USSRxAlan и USSRxMrRASER заняли первое и второе место по NFS: Most Wanted, получив соответственно \$15 000 и \$8 000. В 2007 году Logitech.Alan(ex. USSRxAlan) завоевал бронзовую медаль в дисциплине NFS: Carbon. 2008 год принес нам русский финал в Need For Speed и бронзу от Дмитрия Костина под никнеймом Happy в Warcraft 3.

WCG  
20



WORLD CYBER GAMES RUSSIA  
2011

3  
МЕСТО

3000\$

Mind

POINT BLANK



# Команды

В киберспорте команды игроков традиционно называются кланами, или «тимами» (от англ. «team» — команда). Некоторые виды компьютерных игр, например Counter-Strike, созданы только для командного соревнования, другие же позволяют играть как в режиме «1x1», так и команда на команду.



# Признание

В связи с развитием киберспорта по всему миру встаёт вопрос о признании его как настоящего вида спорта наравне с прочими. 22 марта 2001 года Министерством юстиции Российской Федерации была зарегистрирована Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России», которая занимается продвижением и поддержкой киберспорта в России. К сожалению, деятельность этой организации в основном сводится к проведению отборочных на WCG, в данный момент киберспорт развивается в основном за счет усилий крупных киберспортивных порталов, таких как [sc2tv.ru](http://sc2tv.ru), [goodgame.ru](http://goodgame.ru), [proplay.ru](http://proplay.ru), [cyberfight.ru](http://cyberfight.ru), [cyberarena.tv](http://cyberarena.tv), [prodota.ru](http://prodota.ru), [iccup.com](http://iccup.com) и других.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 12 марта 2004 г. по распоряжению главы Госкомспорта России Вячеслава Фетисова. Однако через несколько лет 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. Однако компьютерный спорт продолжает присутствовать в перечне видов спорта, признанных федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта, а также перечне видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения