

The background features a complex pattern of thin, vertical, slightly wavy lines in various shades of teal and grey, creating a textured, digital effect. A solid teal horizontal band spans the width of the image, serving as a background for the title text.

Современный киберспорт

Введение

- Данная тема интересна, так как сейчас очень много внимания привлекает к себе данная сфера. Я сам играю в видеоигры и принимал участие в некоторых турнирах по видеоиграм.
- Для многих людей игры стали чем-то большим, чем просто хобби или отдых, для некоторых людей это полноценная работа.

Что такое киберспорт

- В современном игровом обществе главное условие говорить об игре как о киберспортивной дисциплине — это возможность состязания в ней игроков через интернет или по локальной сети. Но наличие соревновательной составляющей в играх присутствовало и задолго до появления повсеместно доступного интернета. Стремление быть первым заложено в человеке с рождения, и с появлением любого нового вида деятельности всегда находится тот, у кого получается делать это лучше всех. Стоит лишь открыть книгу рекордов Гиннеса, и перед нами предстанут такие примеры «достижений человека», какие не приснятся даже в самом бредовом сне. Появление компьютерных игр не стало исключением из околоспортивных видов деятельности, и первые соревнования не заставили себя долго ждать.

Первые турниры по видеоиграм

- Первым турниром по видеоиграм считается «Межгалактическая олимпиада по Spacemar» («Intergalactic spacemar olympics»). В 1972 году, 19-го октября в 20:00, после рабочего дня в лаборатории по исследованию искусственного интеллекта Стэнфордского университета работники и студенты института боролись за годовую подписку на журнал «Rolling Stone». Для привлечения внимания к этому событию на афишах красовалась надпись: «Бесплатное пиво!». В каждом из трех зачетов (свободная игра нескольких игроков (FFA), командное 2x2 и личное первенство) лучшими становились те, кто наберет наибольшее количество очков. Победителем в FFA стал Bruce Baumgart, участники с никами Tovar и REM выиграли турнир 2x2, и все тот же Tovar стал первым в личном зачёте. Турнир освещался спортивным журналистом из Stone Sports – Стюардом Брандом (Stewart Brand). Его репортаж стал первым очерком журналиста о киберспорте.



Первые кибератлеты соревновались не напрямую друг с другом, а косвенно определяли сильнейшего. Такой подход характерен, например, для гимнастики или легкой атлетики, где результаты спортсменов определяются в данный момент времени на конкретном снаряде. В последующее десятилетие в институтах и исследовательских бюро, а немногим позже и силами счастливых обладателей частных компьютеров, организовывались турниры-междусобойчики, где друзья или коллеги соревновались за небольшие призовые. Популярность подобных турниров росла, и вместе с ней увеличивался размах мероприятий.

Следующей вехой в развитии компьютерного спорта стал чемпионат по игре Space Invaders, организованный компанией Atari в 1981 году, в небывалых для того времени масштабах – более 10 тысяч участников со всей территории Соединенных Штатов. Участники чемпионата уже не были простыми любителями компьютерных игр — игры стали их основным хобби, за которым они проводили большую часть своей жизни, отдавая тренировкам более 10 часов в сутки. Чемпионом стал Билл Хайнман (Bill Heineman). Благодаря недорогим «народным» компьютерам от Commodore и Apple, игры приобрели достаточную популярность для организации настолько массовых чемпионатов. Pong-подобные домашние игровые консоли и вышедшие в конце 70х «картриджные» приставки сделали игры ещё более доступными.



- Именно в это время становятся мега-популярными игровые автоматы. Завоевав огромную популярность в стране восходящего солнца, аркадные игры аллюром «три креста» преодолели океан и превратились в целую субкультуру для американской молодежи. Количество автоматов для видеоигр стремительно росло. Их ставили повсюду: в барах, кафе, на заправках и, конечно, в специализированных салонах. В каждом салоне игроки соревновались друг с другом за право занять место в таблице рекордсменов, которая висела на самом видном месте. Существовали даже таблицы для каждого отдельного игрового автомата, т.к. от индивидуальных особенностей конкретного экземпляра мог зависеть рекордный результат. У каждого хорошего игрока существовал свой любимый аппарат, манипуляторы которого могли дорабатываться завсегдаем для оптимизации управления. Вскоре возникла необходимость централизации учета результатов и рекордов. В каждом салоне, квартале, городе был свой рекордсмен, но никто не знал, кто же, все-таки, самый лучший в масштабах штата или страны. Поэтому, летом 1981 года, Уолтер Дей (Walter Day) создал организацию по регистрации и учёту лучших результатов — Twin Galaxies
- В 1983 году Уолтер создает Национальную команду по видеоиграм (U.S. National Video Game Team). В эту команду он собрал лучших игроков США по самым популярным играм и возил их на множество соревнований и турниров, включая крупнейший на тот момент Video Game Masters Tournament. Это была первая в своём роде мультигейминговая организация. Более того, Уолтер спонсировал различные соревнования и сам организовывал турниры.



Киберспорт в наше время

- Появление интернета полностью перевернуло данную сферу, так как появились совершенно другие игры, турниры по которым можно было проводить из разных частей мира. Также на месте и не стояли технологии, игры становились все более графически совершенными, чем были до этого и это привлекало больше внимания, чем игры раньше. Также с появлением интернета, люди могли соревноваться с другими людьми, не выходя из дома, из-за некоего “азарта”, который появлялся в игре, как и желание быть самым лучшим.

Сравнение старые/новые

Warcraft 3

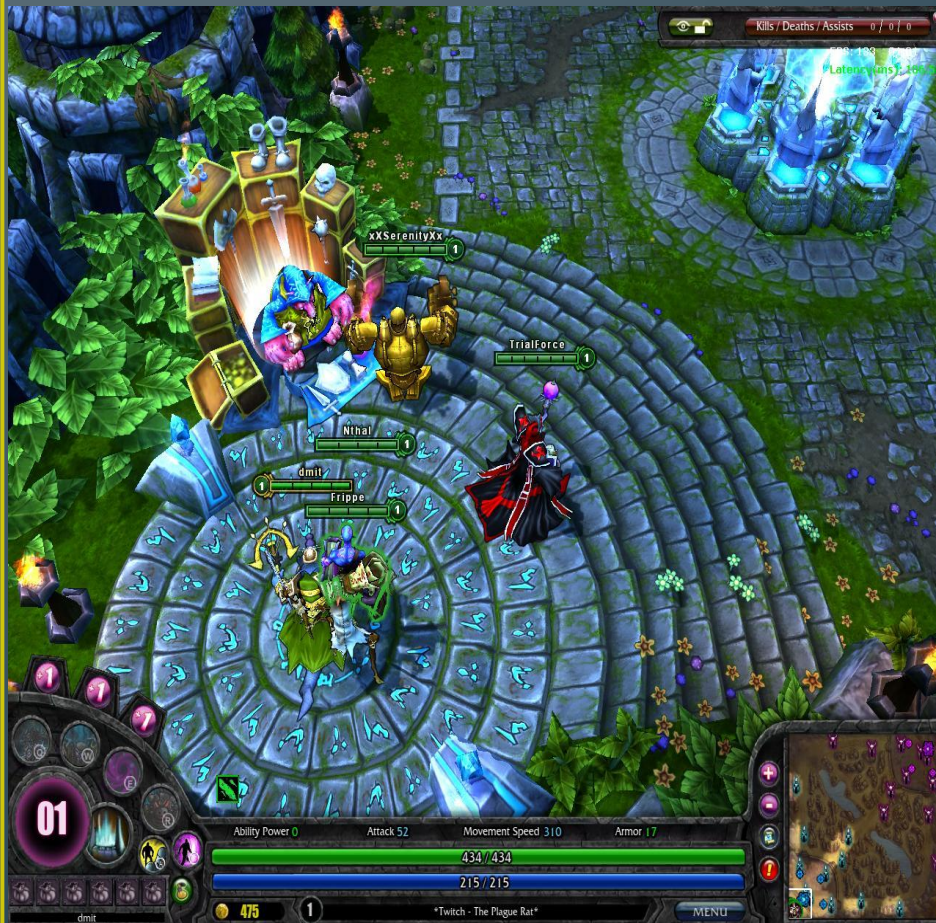
Dota 2



Skyforge (2015)

League of Legends 10 лет
назад

League of Legends сейчас



Overwatch (2016)

Counter-Strike 1.6

Counter-Strike: Global Offensive



Современная реклама турниров

- В современно мире очень большие средства вкладываются в рекламу турниров и игр. Некоторые ролики можно считать полноценными мультфильмами, так как нарисованы очень качественно. Например ролики игры League of Legends очень популярны. Компания Riot games приглашает на свои шоу певцов, также они используют современные технологии, для создания настоящего шоу, с очень большим количеством зрителей.





2015 WORLD CHAMPIONSHIP FINAL

Team	Score
SKT T1	3
SSW	0

2015 WORLD CHAMPIONSHIP FINAL

Player	Score
Lee 'Faker' Sang-hyeok	10/1/10
Ryu 'Matafisk' Min-seok	10/1/10
Choi 'Bjergsen' Sung-woo	10/1/10
Oh 'Peanut' Seung-uk	10/1/10
Kim 'Rookie' Min-gi	10/1/10

WORLDS 2015 LEGENDS TAKE ALL

Форматы игр, по которым проводятся турниры.

- В современном мире турниры проводятся по всем возможным видам игр, таким как МОВА, шутеры, стратегии, коллекционные карточные, спортивные симуляторы, королевские битвы, мобильные, гоночные серии. Большой популярностью пользуются МОВА игры, и собирают внушительные сборы просмотром и призовые фонды. Топ 10 призовых фондов за всё время: The Kiev Major 2017 - Dota 2 Призовой фонд: \$3,000,000, The Frankfurt Major 2015 - Dota 2 Призовой фонд: \$3,000,000, DAC 2015 - Dota 2 Призовой фонд: \$3,057,521, League of Legends World Championship 2017 - League of Legends Призовой фонд: \$4,946,969, League of Legends World Championship 2016 - League of Legends Призовой фонд: \$5,070,000, The International 2014 - Dota 2 Призовой фонд: \$10,931,103, The International 2015 - Dota 2 Призовой фонд: \$18,429,613, The International 2016 - Dota 2 Призовой фонд: \$20,770,640, The International 2017 - Dota 2 Призовой фонд: \$24,687,919 The International 2018 - Dota 2 Призовой фонд: \$25,532,177

Игры, по которым проводятся чемпионаты.

- МОБА: Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm
- Шутеры: Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Warface, Paladins, Quake Champions, Rainbow Six: Siege
- Стратегии: StarCraft 2, WarCraft 3
- Коллекционные карточные игры: Hearthstone, Artifact, MtG Arena, Gwint
- Спортивные симуляторы: FIFA, NFL, NHL
- Королевские битвы: Fortnite, Apex Legends, PUBG
- Мобильные: Clash Royale, King of Glory
- Гоночные серии: NASCAR Heat 3, F1 2017

Турнир по League of Legends



Турнир Dota 2



Турнир CS:GO



Турнир PUBG



Вывод:

- Современный киберспорт принимает большие масштабы. Многие страны принимают киберспорт, как официальный вид спорта. Все больше людей втягиваются в эту сферу, так как она очень интересна и популярна. Призовые фонды за турниры все больше и больше, что доказывает, что больше людей показывают интерес к данной сфере. Эта сфера будет развиваться все дальше и дальше.

Людодграфия

- League of Legends(2009)
- PUBG(2017)
- Dota 2(2013)
- Overwatch(2016)
- Warcraft 3(2002)
- Intergalactic spacewar olympics(1961)
- Space Invaders(1978)
- FIFA(1988)
- NHL(2008)

Библиографический список

Интернет сайт: URL

<https://киберспорт.рф/esport/history/>

Интернет сайт: URL

<https://blog.sociate.ru/reklama-v-kibersporte>

Интернет сайт: URL

<https://escharts.com/ru/tournaments>

Спасибо за внимание