

# Киберспорт

# СЕРВЕР

ЭВМ работают на предприятиях, в больницах, в транспорте и во многих других местах. Сеть «Интернет» уже давно плотно окутала земной шар.

# СОВРЕМЕННЫЙ КОМПЬЮТЕР



От подсчета логических нулей и единиц полвека назад, формируя все более высокоорганизованные языки программирования и совершенствуя до невероятно высокого уровня компьютерное «железо», специалисты электронно-вычислительной техники подошли к формированию реалистичных виртуальных трехмерных пространств.

# CYBER SPORT

Именно на основе таких виртуальных сред проводятся  
**КИБЕРСПОРТИВНЫЕ** состязания.



Начало киберспорта было положено тогда, когда появились первые локальные соединения (LAN), которые позволили нескольким игрокам сталкиваться друг с другом в виртуальных баталиях.



Первая профессиональная лига по компьютерному спорту The Cyberathlete Professional League (CPL), была создана 26 июня 1997 года. CPL занималась организацией турниров профессионального уровня. Создание этой лиги послужило фактическим началом киберспорта.



В 2001 году Samsung Electronics провел первый глобальный киберспортивный турнир World Cyber Games (WCG), а также была создана одноименная организация. Общий призовой фонд составил огромную сумму — 600.000 долларов.



# РАЗВИТИЕ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ



The logo for the NPCL Championship Season 2006/07 is centered on a dark, textured background of overlapping, flame-like or leaf-like shapes in shades of orange and red. The text "NPCL CHAMPIONSHIP" is written in a large, bold, white, sans-serif font with a slight glow effect. Below it, "SEASON 2006/07" is written in a smaller, bold, white, sans-serif font, also with a slight glow effect.

# NPCL CHAMPIONSHIP

## SEASON 2006/07

В 2006 году на базе 4GAME в Москве прошел чемпионат National Professional Cybersport League. 12 команд разыгрывали 100,000 \$, проведя в общей сложности 132 матча.



В следующем году в Москве прошел международный турнир Intel Challenge Cup с немалым призовым фондом, составляющим \$50 000. на выставке Global Amusement Moscow EXhibition (GameX 2007) в Международном выставочном центре «Крокус экспо».



Рост уровня технологий в геометрической прогрессии позволил увеличить актуальность и популярность киберспорта: стали создаваться новые дисциплины, возрасли вложения в это направление.



Заняли одно из определяющих мест производители компьютеров, аппаратуры и игровой периферии (так называемых «девайсов»).



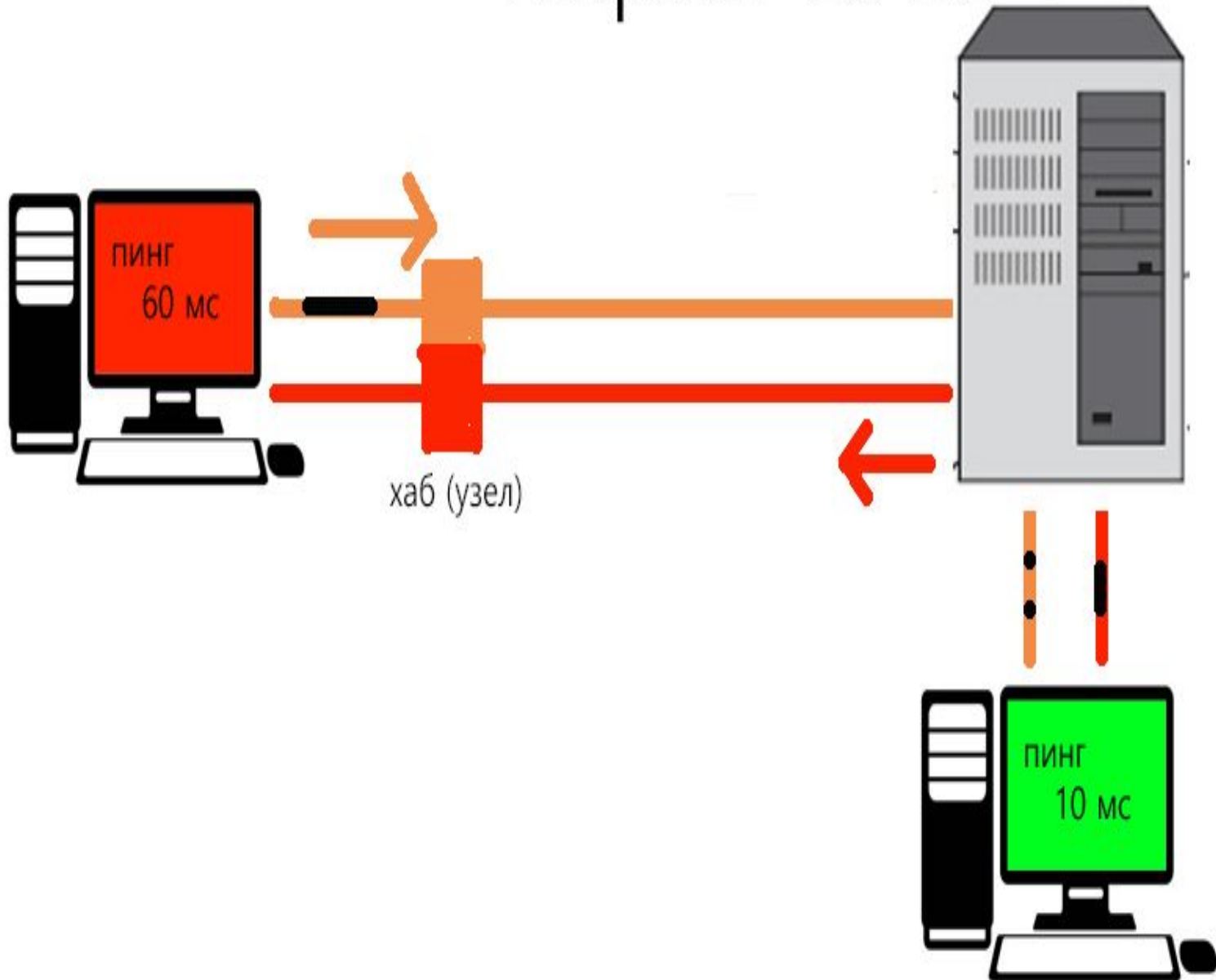
Благодаря возросшей доступности Интернета, обеспечению широких масс людей персональными компьютерами и популяризации киберспорта сатала доступна возможность Онлайн трансляции соревнований. Так могут отображаться изображения с «режима наблюдаеля» на мониторе комментатора, с места проведения ЛАН турнира, непосредственно с мониторов игроков.

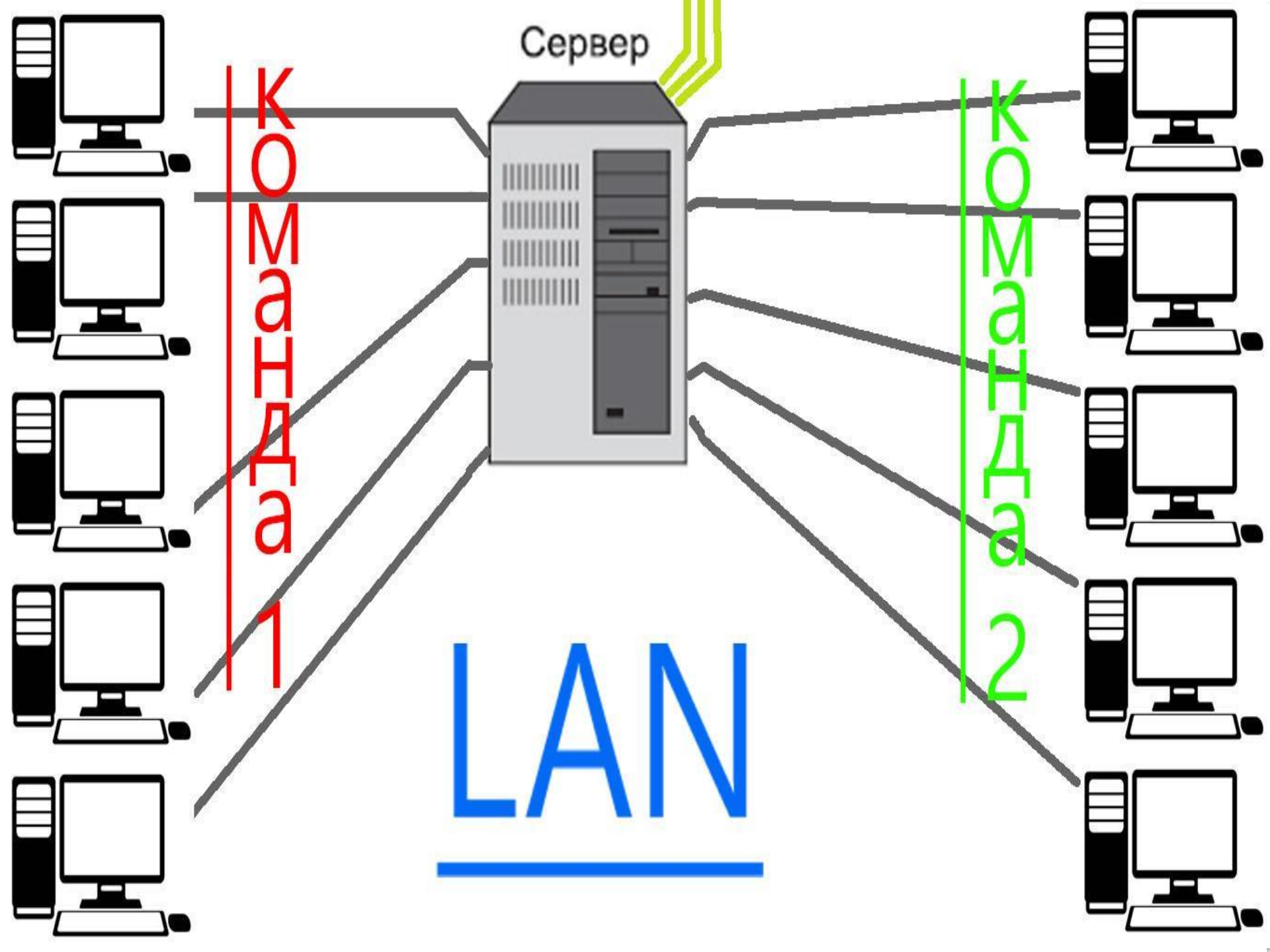


Финалы крупных киберспортивных чемпионатов обычно проходят на открытой сцене.

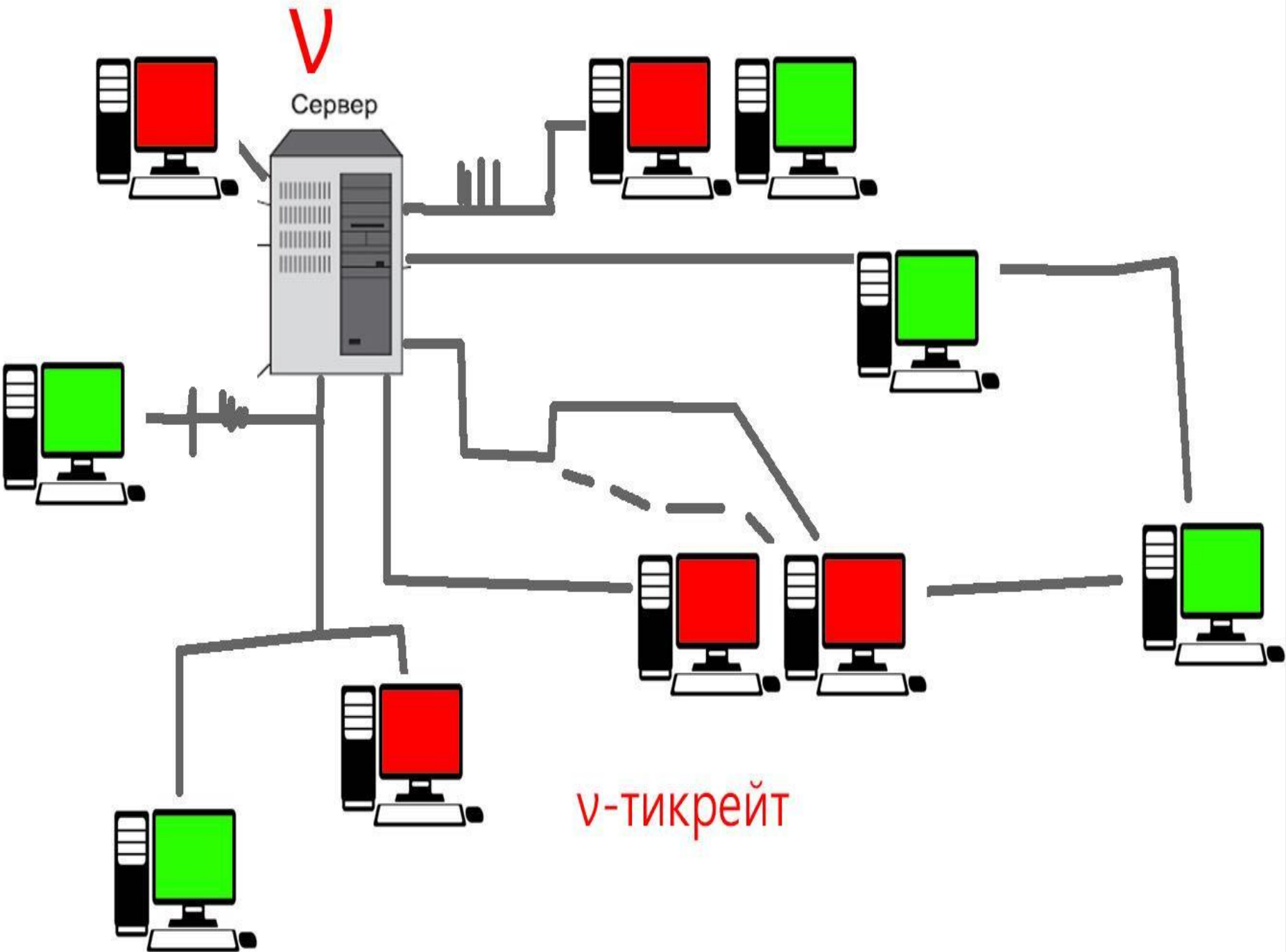
Команды располагаются друг напротив друга или на некотором расстоянии так, чтобы участники не видели происходящее в мониторе соперника. Процессом игры многочисленные зрители наблюдают на большом центральном экране.

тикрейт 20 hz <sup>Сервер</sup>









# WORLD CHAMPION



ALIENWARE

ALIENWARE

NATUS VINE



**1ST PLACE**  
Counter Strike 1.6  
Right Mouse  
Natus  
Intel Extreme Masters  
50,000

**3RD PLACE**  
Counter Strike 1.6  
Right Mouse  
SK Gaming  
Intel Extreme Masters  
8,000

S

E



WCG 2004  
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2004  
WORLD CYBER GAMES

WCG 2004

SAMSUNG

SAMSUNG

SAMSUNG

SAMSUNG