

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 features the text "NPCL CHAMPIONSHIP" in a large, bold, white sans-serif font, with "SEASON 2006/07" in a smaller, similar font below it. The text is set against a dark, textured background of overlapping, stylized leaves or petals in shades of orange and red, creating a sense of depth and movement.

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»).



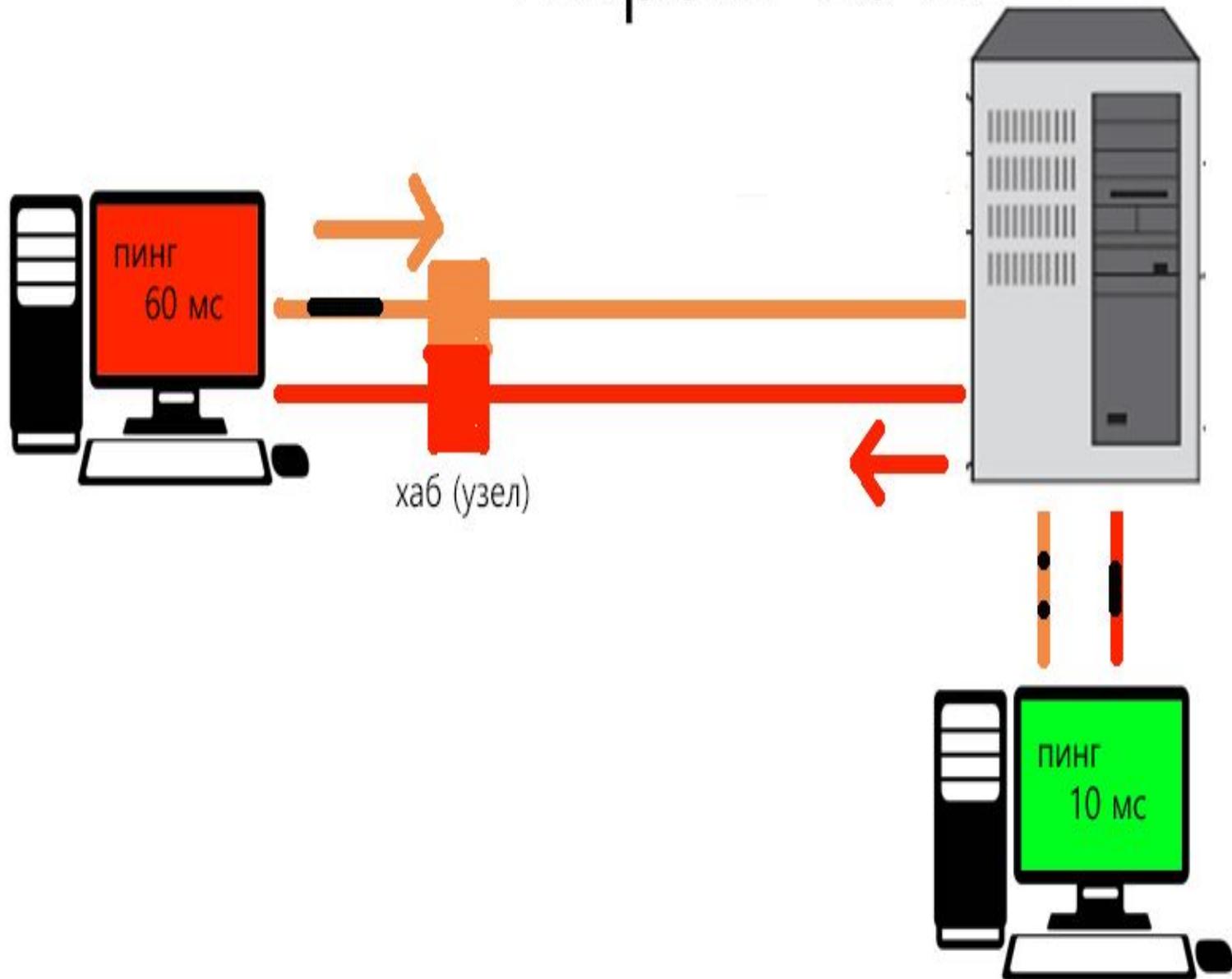
Благодаря возросшей доступности Интернета, обеспечению широких масс людей персональными компьютерами и популяризации киберспорта сатала доступна возможность Онлайн трансляции соревнований. Так могут отображаться изображения с «режима наблюдаеля» на мониторе комментатора, с места проведения ЛАН турнира,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

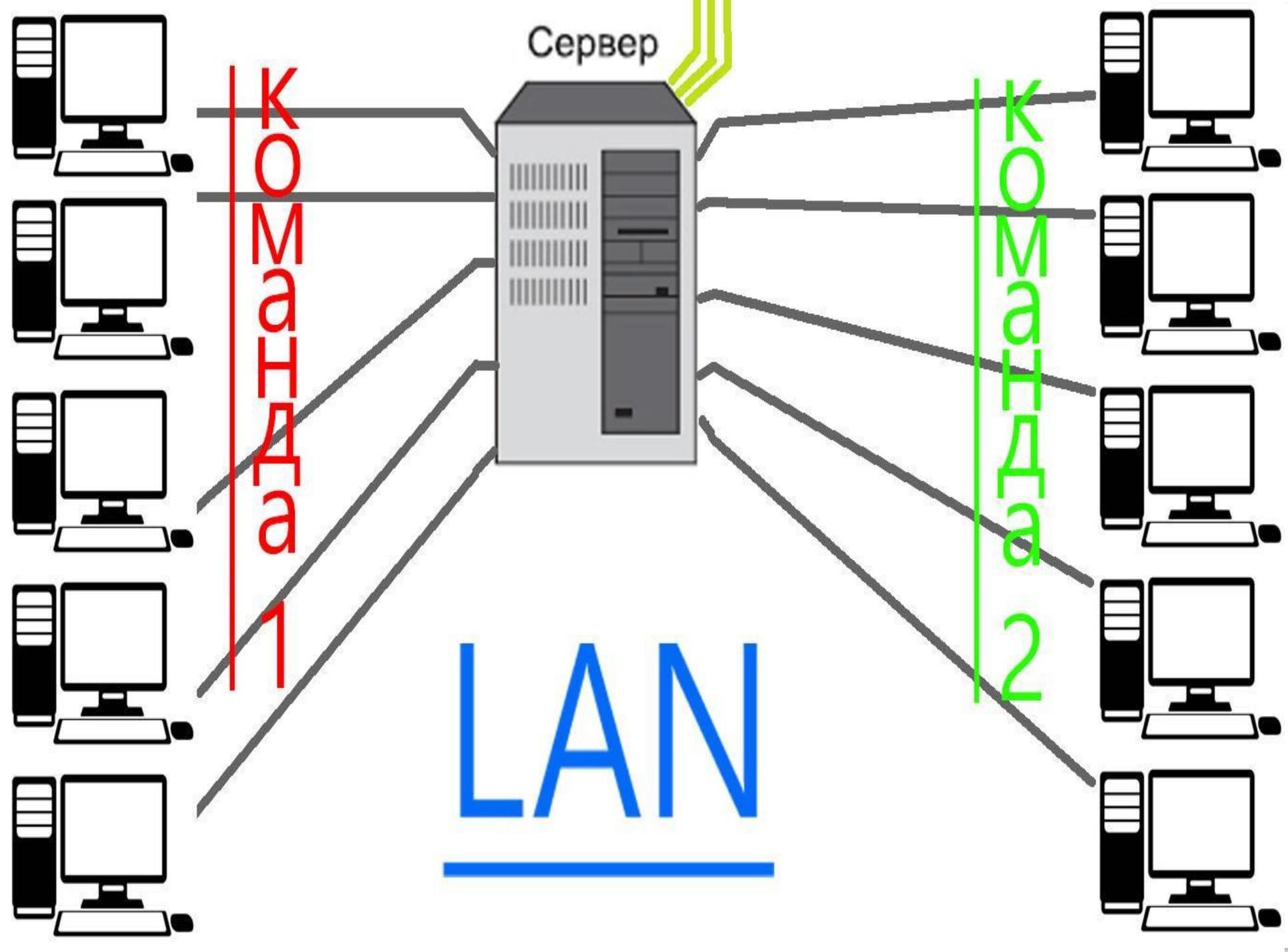


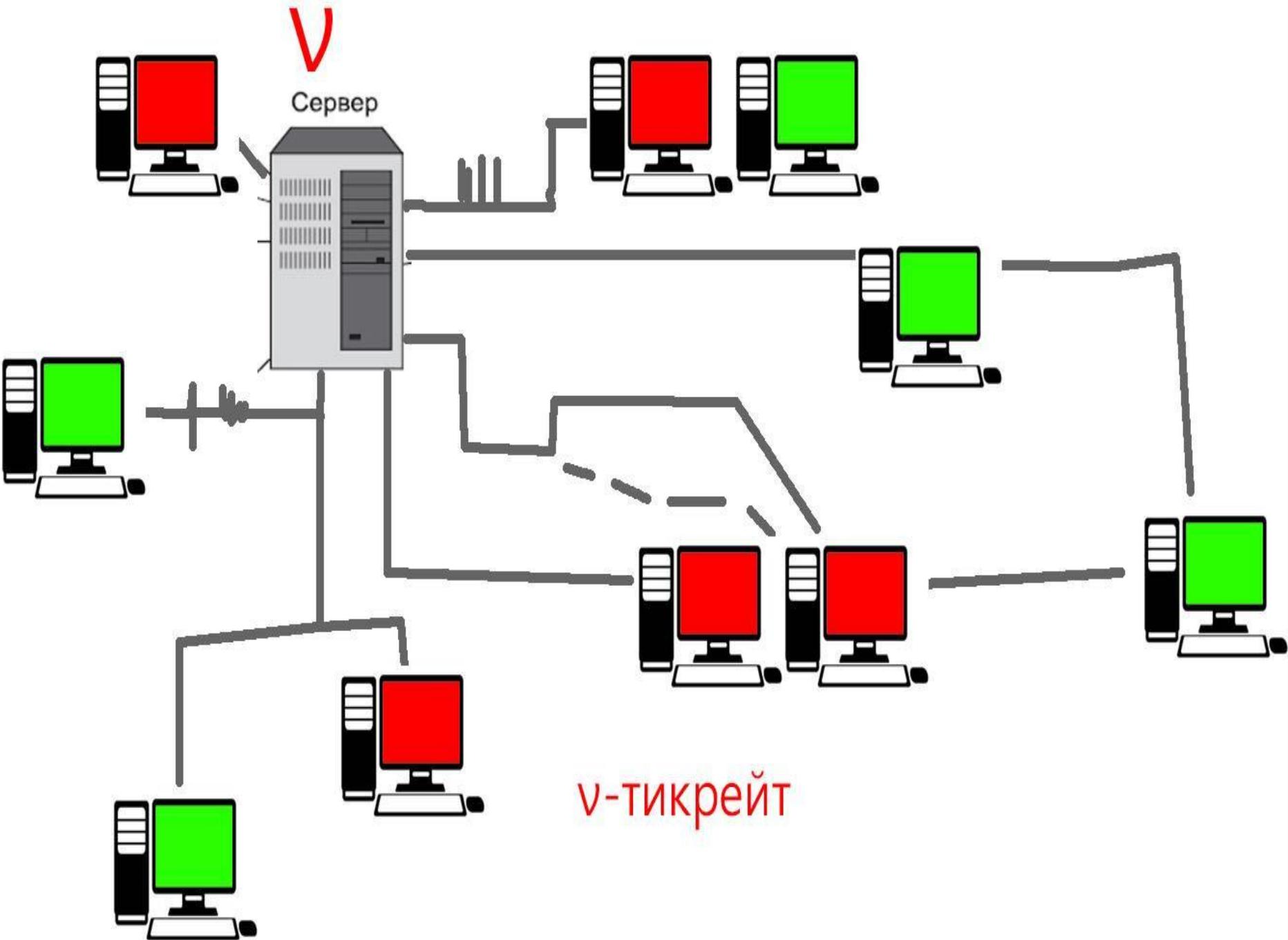
Финалы крупных киберспортивных чемпионатов обычно проходят на открытой сцене.

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 Сервер







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

[e]Top4wnikiy_FR

WCG 2004
Search the World Cyber Games

SAMSUNG