



Евгений Барилук, barilyuk@softpress.com.ua

Хроники киберспорта

Несмотря на свой сравнительно молодой возраст, компьютерные игры уже успели завоевать сердца всех киберспортсменов. С каждым годом возможностей становится все больше. Почти за десятилетие компьютерные состязания успели догнать и даже перегнать по популярности некоторые более традиционные виды спорта

Еще семь лет назад компьютерные игры были лишь хорошим домашним развлечением. Однако время не стоит на месте, а виртуальные развлечения стали настолько популярны, что некоторые смельчаки хотят расширить перечень дисциплин Олимпийских игр, добавив туда киберсостязания. В принципе, это реально, осталось выполнить одни формальности, которые являются обязательными условиями Международного олимпийского комитета (см. вставку «Резерв Олимпийских игр»).

Но пока этот вопрос решается, желающие испытать себя принимают участие в цифровых олимпийских играх — чемпионате World Cyber Games.

Олимпийские игры по-компьютерному

История этого чемпионата насчитывает семь лет. Все началось в уже далеком 2000 году, когда в Сеуле (Южная Корея) состоялся первый компьютерный турнир. Главным спонсором игр является Samsung, а с недавних пор (если быть точным, то с 2006 года) еще и Microsoft.

Самый первый турнир назывался WCG Challenge, а призовой фонд был небольшим, по сравнению с нынешним, — всего лишь \$200 тыс. Но это понятно, поскольку тогда в турнире принимало участие только 17 стран, от которых в гранд-финал попало 174 игрока, боровшихся в четырех игровых дисциплинах. Однако благодаря бурному росту популярности мероприятия действительно первые всемирные игры (2001 год) проводились уже в девяти игровых дисциплинах с общим призовым фондом \$600 тыс. и 37 странами-участницами. С каждым годом чемпионат расширялся и продолжает расширяться до сих пор — за семь лет перечень игровых дисциплин увеличился до 14 (включены игрушки для консоли Xbox360), а суммарный призовой фонд вырос до отметки в \$2,5 млн. Общее количество участников тоже давно перевалило за 1,25 млн человек из 75 стран, из которых в последний гранд-финал попало 623 игрока. Кстати, уже пол-



Украинская команда A-Gaming на пути к победе

Лучший украинский игрок — 2007

FIFA:

1 место — Сергей Сайчук (NoA.mika.PX)

2 место — Владимир Недовиз (Shpil.mN.Chudik.C-club)

3 место — Олег Хмара (Walkman)

StarCraft:

1 место — Алексей Крупник (mYm.White-Ra)

2 место — Евгений Опарышев (Strelak)

3 место — Игорь Турчин (Fake.Fraer)

WarCraft:

1 место — Михаил Новопашин (SK.Hot)

2 место — Илья Малыш (rac.Sonik)

3 место — cPro.Ghost

Counter-Strike:

1 место — A-Gaming

2 место — pro100

3 место — MoralezZ

ным ходом идет подготовка к чемпионату 2008 года, и на официальном сайте WCG можно проголосовать за включение любимой компьютерной игры в список дисциплин турнира. Голосовать можно как за консольные игры для Xbox 360, так и игры для ПК.

В Украину же World Cyber Games «приехали» в 2002 году, и уже тогда украинская команда отметилась на мировом первенстве. Тот первый украинский турнир проводился всего лишь в трех дисциплинах: Quake 3, StarCraft (индивидуальные состязания) и Counter Strike (командные). Тем не менее за время проведения украинской части игр свои силы попробовало 1559 игроков. Лучшие же из лучших в Украине поехали отста-

Резерв Олимпийских игр

Идея о придании компьютерным играм статуса олимпийского вида спорта не такая уж фантастичная. Для того чтобы кибертурниры признали олимпийским видом спорта, требуется всего ничего. Нужно, чтобы этот вид состязаний практиковался мужчинами как минимум в 75 странах на четырех континентах или женщинами в 40 странах на трех континентах. Кроме того, в случае спорного решения о придании статуса олимпийского вида спорта требуется создание управляющей международной организации, чтобы Международный олимпийский комитет официально признал киберигры видом спорта. И, наконец, для окончательного принятия решения управляющая организация должна подать заявление, чтобы киберигры стали демонстрационными. После этого подается еще одно заявление на полноценное признание киберигр олимпийским видом спорта и включение в число олимпийских игр.

ивать честь страны в Дайджон (Южная Корея) и отметились там третьим местом в дисциплине Quake III в состязаниях «нация против нации». В той же дисциплине, но в индивидуальном забеге, Украина засветилась на пятом месте.

В этом же году проходили уже седьмые игры, отборочный этап которых стартовал в мае. Игроки сражались за право называться сильнейшими в четырех игровых дисциплинах: FIFA Soccer 2007, Half-Life: Counter-Strike, StarCraft: Brood War и Warcraft III: The

Frozen Throne. При этом в крупнейших городах Украины, а именно Львове, Донецке, Днепропетровске, Одессе, Симферополе, Киеве и Харькове, прошли отборочные туры, победители и призеры которых приняли участие в национальном финале, состоявшемся в середине августа в Киеве. По его итогам определились десять финалистов, которые героически защищали честь нашей страны на мировом первенстве Всемирных киберигр в октябре в Сиэтле. В сборную Украины вошли команда-чемпион по Counter-Strike, по два лучших игрока в FIFA и Warcraft, а также чемпион страны по StarCraft. А поскольку это были лучшие из лучших (см. вставку «Лучший игрок»), то благодаря команде A-Gaming (ее состав: Алексей Кучеров, Андрей Горденский, Николай Поплавский, Сергей Ищук и Юрий Терещенко) Украина даже отметилась в финале, получив бронзу и заняв



Украинский трофей с гранд-финала

14 место в общем рейтинге. Однако украинцы еще и неплохие стратеги — в категории StarCraft Алексей Крупник занял четвертое место. Что же касается победителя, то вполне естественно, что им стала команда из США, получившая три золотых и две серебряных медали. Состязания были очень напряженные — за первое место предполагался приз \$500 тыс. — вполне солидная сумма для стимуляции еще лучшей тренировки, ведь совсем скоро начнется регистрация на игры 2008 года, которые будут проходить в городе Кельн (Германия). Кстати, украинские участники увезли домой приз в \$15 тыс.

Приятным новшеством нынешнего чемпионата оказались любительские матчи для игроков, не участвующих в финале. Причем приз за первое место довольно солидный — ноутбук. Ну а каждый желающий мог сыграть с признанными мастерами. **hi**

Открытый киберкубок



Оказывается, в Украине существует даже Украинская киберпрофессиональная лига (<http://ucpl.com.ua>), сотрудничающая с Федерацией компьютерного спорта Украины, занимающаяся организацией и проведением украинских турниров. Если же вам не выдают загранпаспорт или в посольстве проблемы с оформлением визы, то можно выиграть золото на чисто украинском состязании. Ведь начиная с этого года Лига объявляет проведение первого Украинского открытого киберкубка. Мероприятие будет проводиться по самым популярным игровым дисциплинам: Counter-Strike, Warcraft III, FIFA 2008, Quake IV, Need For Speed и StarCraft. Поэтому если есть желание почувствовать азарт игры, то смело топай на сайт <http://ucpl.com.ua>, ведь именно там будут объявлены правила и место регистрации, а также условия проведения турнира.

Спорт в полупроводниках

Параллельно с WCG проходит еще один международный компьютерный чемпионат — Electronic Sports World Cup (ESWC). Основное его отличие от WCG заключается только в меньшем размахе (в этом году участвовала «всего» 51 страна). Организаторами чемпионата являются европейские компании электронных развлечений, для чего была создана компания Games-Services Ltd. В этом году прошел пятый по счету чемпионат, финальные игры которого проводились в июльские дни в Париже и финалистом которого в дисциплине Counter-Strike стала польская команда PGS Gaming, получившая приз в \$40 тыс. Всего же после четырех напряженных дней в победители выбились команды Польши, Норвегии, Франции, России, Кореи, Китая и Голландии. Турнир также проходит и в Украине, поэтому желающие принять в нем участие могут «сходить» на сайт www.eswc.com.ua и зарегистрироваться, после чего начинать усиленно тренироваться, ведь отборочные игры пройдут совсем скоро — в феврале. Кстати, уже стоит заняться активным изучением английского, ведь следующий финал состоится в США.

