

LEDZONE presents
cyberathlete
professional ★ league

SUMMER 2003
JAPAN QUALIFIER FINAL
EXCITING GUIDE BOOK

CPL2003夏季大会日本予選 決勝戦 エキサイティング ガイドブック



AceGamer.net

<http://www.acegamer.net/cpl/2003summer/>

Р

Н

Л

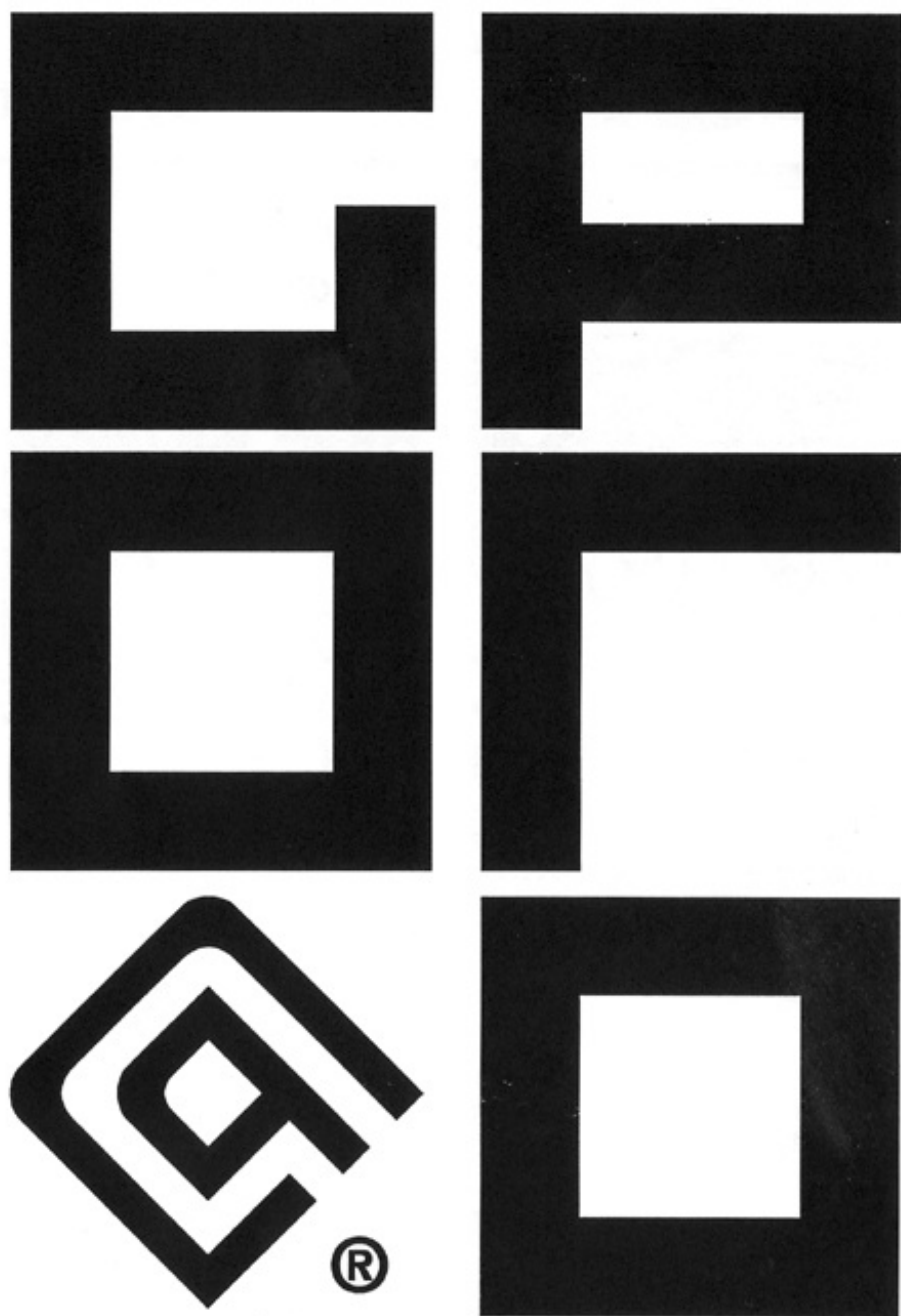
Д

В

Г

У

О



コンピューターゲームからe-sportsへの進化

PLAY HAGO

GO PRO

真剣にプレイしろ！そしてプロになれ！

CPLとは？

サイバーアスリート
Cyberathlete

今回、日本にはじめて本格上陸したCPL。
CPLとはいったいどんな大会なのだろうか？



世界決勝はアメリカ・テキサス州ダラス！ 2003年7月30日～8月3日

CPLは他に先駆けて、コンピューターゲームの試合をプロフェッショナルなレベルまで高める事を目的として、1997年6月に設立された最も歴史のあるe-sports大会の一つです。

年に夏と冬の2回大会が行われており、今年のCPL2003夏季大会世界決勝戦はアメリカのテキサス州ダラス、ハイアット・レジェンシーホテルにおいて7月30日(水)から8月3日(日)まで行われます。

メインのトーナメント種目は「ハーフライフ: カウンターストライク」で賞金総額は\$200,000(約2,400万円)となっており単種目の賞金総額としては世界最高額です。



CPLを作ったのは誰？



Angel Munoz / 創立者 現社長

Angel MunozはCyberathlete Professional Leagueを1997年に、コンピューターゲームの試合をプロフェッショナルなレベルまで高める事を目的として創立。2000年3月に、出版社「月刊テキサス」はAngelを、最も力のあるハイテク業界の25人の一人として紹介。加えて、Angelはコンピューターゲームを賞金とスポンサーがついた一つの立派なプロスポーツに変化させた張本人と紹介した。CPLの社長として、Angel Munozは会社の経営戦略等を担当している。

プロフェッショナル リーグ cyberathlete Profesional League professional * league



観戦アリーナでは熱い試合に歓声が沸きあがる

今回の競技種目「ハーフライフ: カウンターストライク」はオンラインアクションゲームの中でも、世界中で人気のタイトルであり、1ヶ月あたり延べ7,500万時間プレイされ、オンラインゲームサーバーの数は35,000にのぼります。

また、このCPL2003夏季大会世界決勝戦では、「Team Fortress Classic」によるトーナメントもBYOCエリアにて開催されます。BYOCとは「Bring Your Own Computer」の略で、自分のパソコン本体、モニタ等を持ち込んでLANでパソコンを接続しパーティを行う「LANパーティ」も同時に併催されます。このBYOCエリアには1,000台を超えるパソコンとモニタが並ぶことになるでしょう。その他のアトラクションとしては、大規模なスポンサー製品の展示会場、現地即売会場、観戦アリーナ、コンサートが予定されています。

CPLのWEBページをチェックしろ！



<http://www.thecpl.com/>

CPLの公式WEBサイトには、最新情報やCPLの歴史、そして今後の開催スケジュールなど、CPLに関するあらゆる情報が掲載されています。CPL2003夏季大会日本予選が終了した後は、このサイトから最もフレッシュなCPL情報が発信されます。海外のサイトなので全て英語ですが、充実した内容でファンはみのがせません。辞書を片手に日本代表、そしてCPLの最新情報をチェック！

Frank Nuccio / コミッショナー



Frank Nuccioはダラスに最初の中古ゲームソフト店を1991年に開いた。そして、ストリートファイターIIやモータルコンバットのゲームを使ったトーナメントを主催。また、ダラスに初のローラーホッケーリーグを作る傍ら、1年間、ジュニア・アイスホッケーリーグの総責任者を経歴する。さらに、アメリカ南西部で一番規模の大きいアイスホッケー商品の小売店を運営し、アイスホッケーを3年間教えてもいた。Frankはまた、家族が経営する創業40年にもなるレストランを経営もしていた。

1999年に、小さなオンラインゲームリーグを創立。CPLの傘下に位置するCyberathlete Amateur Leagueとなった。FrankはCPLにボランティアとして1999年に参加し、当時未公認トーナメントであった、カウンターストライクを使ったトーナメントをはじめ、Frag3、Razer CPLそしてFrag4を開催。その後、2000年12月に初のカウンターストライク公認トーナメントBabbage's CPLをダラスで開催した。Frankは2002年1月にCPLコミッショナーとなる。

Frankはプロとアマチュアのゲームトーナメント予選から本選にいたるまでの大会を、CPLのルール、トーナメントのポリシーに従い運営、監督している。

競技種目

COUNTER STRIKE カウンターストライクとは？

カウンターストライク(CS)とは全世界で大人気のパソコンゲームです。

CSは3次元の空間の中を1人称視点で動き回り、相手と打ち合う3次元シューティング(First Person Shooting -FPS-)タイプのパソコンゲームです。

ゲームをするプレイヤーは一人に1台ずつパソコンを使用します。

自分の分身となるキャラクターをキーボード、マウス、ヘッドフォン、マイクを使用して操作します。

キーボードやマウスには個人の相性があるため、プレイヤーの中にはわざわざ海外から製品を輸入するほどのこだわりをみせる人もいます。



実際のゲーム画面

プレイヤーが使う道具は？



キーボード

プレイヤーを移動させたり、武器を変更するために使用します。家庭用ゲームにおけるコントローラーのような役割になります。

マウス

プレイヤーの視点を変更したり敵に照準を合わせるために使用します。パソコンゲームならではの操作入力機器と言えます。

ヘッドフォン

ゲームの音をよりはっきりと聞き取るために使用します。ゲーム内の効果音は、ゲームの状況を判断するために非常に重要な要素となっています。

マイク

ゲームの状況や作戦指示を仲間に伝えるために使用します。キーボードで文字を打ってメッセージを伝えるチャットよりも早く明確な情報伝達をすることができます。

CSはチームプレイ！だから面白い！



CPLは5対5のチーム戦!!

本大会のルールでは、試合は2チームで行われ、1チームは試合に出場するプレイヤー5人と、控えとなるプレイヤーを合わせた最大7名で構成されます。

5人の連携が非常に重要な競技のため、チームでの練習まるで従来のスポーツの練習のようになります。チームワークが試合に勝つための重要な鍵になっています。

CSのルールは？

1試合は、前半12ラウンド、後半12ラウンドの計24ラウンド構成で行われます。試合を行う2チームは、前半戦終了時に攻守を交代します。攻撃側は、設置した爆弾が爆発するか、相手を全滅させると1ポイント入ります。守備側は、相手に爆弾を設置させずに3分間守りきるか、相手を全滅させると1ポイント入ります。試合終了時に、獲得ポイント数の多いチームが勝者となります。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計	
前半														
Aチーム 攻め側	◎	◎	◎			◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	8
Bチーム 守り側				◎	◎							◎	◎	4
後半														
Aチーム 守り側			◎	◎	◎			◎	◎					5
Bチーム 攻め側	◎	◎				◎	◎			◎	◎	◎	◎	7

合計
 Aチーム 13
 Bチーム 11
Aチーム 勝利

テロリスト側(攻)はAまたはBポイントに制限時間に爆弾(C4)設置して爆破!

カウンターテロリスト側(守)はテロリスト側から爆破を防げ!

日本予選決勝戦のMAP de_dust2を上から見た図



注意

ゲームの世界背景には「テロリスト」や「カウンターテロリスト」という言葉が使用されていますが、このゲームを取り扱うサイトには反テロリズムのバナーが張ってあったりと、決してテロリズムを推奨している訳ではありません。

ついに来た！日本予選

この4チームが日本代表の座を争う！

日本代表は1チームのみ！

日本予選ではこの4チームがシード出場権をかけてトーナメントを行います。トーナメントは本戦と同じダブルイリミネーション方式で行われるので、運ではなく実力のみが問われます。

日本最強のCSチームが決定する日本予選決勝戦。プレイヤーたちの本気が東京、蒲田LED ZONEで激突する！

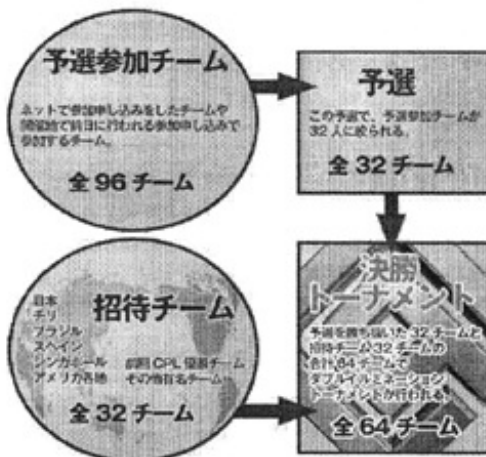
Frozen Shadow

DeadlyDrive

Y2

Sh1~poN

そして優勝チームはダラス本戦に挑む！



日本で開催される予選は、本戦にシード出場する事を前提とした予選となっているため、優勝すると同時にCPL本戦のベスト32になることが決定している。

シードで本戦に出場するのは日本と同様に世界の各地で開催されている予選を勝ち抜いたチーム、そして過去の実績から招待チームとして参加する世界の有名チームである。ダラスの本戦ではこれらの強豪チームと試合し、1勝するごとにチームは賞金を獲得することができる。

がんばれ日本！



CPL日本公式WEBサイトを毎日チェック！
<http://www.acegamer.net/cpl/2003summer/>

日本予選から世界決勝の様子まで随時ニュースがいち早く掲載される日本予選公式ページ。ダラスからもいち早く日本代表の様子などが掲載されていきます。選手からのお土産プレゼントなどもあるかも?!



Frozen Shadow

BRZRKと共に世界を目指すことを目標としたDeadlyDriveを設立したKRVが、新たな活動方針で世界一を目指すために立ち上げたクランである。FZN. SはCPL本戦へ出場し賞金を獲得した場合、賞金の5分の1をe-sports発展のためにAceGamerへ寄付することを明言している。



ケーアールブイ

KRV

優勝して本戦いかせていただきます

廣田 雅徳 23 歳 東京都

●大会出場履歴

WCGC 2000日本予選、WCGC 2000本戦、WCG 2001日本予選、WCG 2001本戦
JCCT4、JCLL-0、NCT3~8、WCG 2002日本予選、WCG 2002本戦、JCCT5

●好きなモノ 犬

●嫌いなモノ 猫

●Negitaku.comのコメント

CSとQUAKE3で過去のWCGにすべて参加している日本のトッププレイヤー。今回の日本予選では必勝宣言をしている。世界のみを目標としているKRV選手にとって、日本予選は通過点にしか過ぎないのか？結果は試合で示してくれるだろう



エンザリイド

enzalyd

いろんな大会にでてきましたが個人的に一番出たい大会なので絶対勝ちます

千寄 勇和 17 歳 広島県

●大会出場履歴

WCG 2001本戦、WCG 2002本戦

●好きなモノ スポーツ、CS

●嫌いなモノ イノシシ

●Negitaku.comのコメント

WCGに2年連続で出場の経歴をもつ才能あふれるゲーマー。WCG2002ではWCG2001の参加種目とまったく異なるゲームであるCSに転向したにも関わらず日本代表となった。彼の射撃能力は日本でも群を抜いてすばらしい。観戦時には是非注目してもらいたい。



ブッダ

Buddha

I am Buddha.

竹田 恒昭 23 歳 東京都

●大会出場履歴

JCCT4、JCCT5

●好きなモノ スポーツ観戦、音楽鑑賞、焼肉

●嫌いなモノ 暇、無音、タマネギ

●Negitaku.comのコメント

日本で開催されている数多くの大会に運営者として参加している。今回の予選では6人目の選手としてチームを支える。CPLIに出場し、世界大会での経験を今後の日本e-Sports界に還元したいと考えているそうである。



ゼロ ZERO

世界の強豪と早く戦ってみたいです

土山 裕和 17歳 大阪府

●大会出場履歴
JCCT2、JCCT4 準優勝、JCCT5 優勝、NCT11 優勝

●好きなモノ カルシウムパーラー、お金、風呂

●嫌いなモノ 数学、ゴキブリ、アリ

●Negitaku.comのコメント

日本のトップチームを渡り歩いてきたZERO選手は、世界に出て自分の腕を試してみたいと思いFZ.N.Sに参加したようだ。M4、AKといったアサルトライフルを持ったZERO選手を止めるのは用意ではないだろう。アサルトライフルを持った彼に注目だ。



ダッツ Dazs

がんばるぞお!!^-^

今村 寿夫 22歳 福岡県

●大会出場履歴
JCCT5優勝

●好きなモノ 一蘭、CS、サッカー

●嫌いなモノ ゴキブリ

●Negitaku.comのコメント

オンライン最強チームとなったクランqNのリーダーを務め、世界に挑戦するためにFZ.N.S.Iに参加した。今回は初のオフライン大会の参加となるようだが、オフラインの試合でもその実力は存分に発揮されるに違いない。



ウォーカー w4Lk'R

色々ありましたが、がんばらしてもらいます

横山 英幸 21歳 東京都

●大会出場履歴
JCCT4 決勝リーグ1回戦敗退、KIA1~4、NCT10 準優勝、NCT12 準優勝

●好きなモノ リんごジュース、音楽

●嫌いなモノ グリーンピース、甘い野菜

●Negitaku.comのコメント

D2に所属していたが今回はFZ.N.Sとして参戦する。世界大会に出場するチャンスということで気合十分で試合に臨むそうだ。彼がCPL本戦に参加したら愛犬がしばらく悲しむことになるだろうが、今回だけはきっと許してくれるだろう。

ゲリラワーフェアの

CS豆知識



5人のチームなのになぜ5人以上登録しているの？

OPLの試合は5vs5のチーム戦となります。そのため、試合に出場できるのは1チームの登録人数に関わらず5人となります。これはCPLの公式ルールです。残りの選手は、控え選手としてチームをサポートすることになります。ハイレベルな戦いとなるCPLでは、チームが一体となっていなければ勝利に近づくことは難しいでしょう。





DeadlyDrive

CPL、WCGなどの世界大会での活躍を目標とし、妥協の無いクランとして設立された。
過去に開催されたWCGにおいて、全て日本代表として参加している実力と実績のあるクランである



バーザーク

BRZRK

松崎 マーク 22歳 東京都

●大会出場履歴

JCLLO 優勝、JCCT4 優勝、Nesta 2位、NCT3~8.12 優勝、
KIA3~7 優勝、WCG2002 日本予選 優勝、WCG2002本戦 予選敗退

●好きなモノ 食えるもの

●嫌いなモノ 食えないもの

●Negitaku.comのコメント

CPL、WCGの出場歴を持つ日本を代表するプレイヤー。その経験を活かし、DeadlyDriveの監督として戦をたてるなど試合のキーマンとなる存在である。得意武器はAUG。試合はもちろんだが、CPL予選後にD2がどう進歩していくかといった所を見てほしい。とはBRZRK選手談である。彼はこの大会の先をすでに見据えているようだ。



ケニー

がんばります

KeNny

南 慶紀 17歳 埼玉県

●大会出場履歴

WCG2002 日本予選 優勝、WCG2002本戦 予選敗退

●好きなモノ 音楽鑑賞、ピアノ

●嫌いなモノ 虫

●Negitaku.comのコメント

WCG2002に日本代表選手として出場した経歴を持つ。M4、AWPを得意武器としている。長距離よりも近～中距離での戦いを得意としているため、ラッシュ等の混戦時における活躍が期待される。



イトシン

やるならやらねば

ITOSIN

伊藤 慎佑 20歳 東京都

●大会出場履歴

JCCT4 優勝、NCT1~8.12、優勝WCG2002日本予選 優勝、WCG2002本戦 予選敗退

●好きなモノ 西武

●嫌いなモノ 巨人、ダイエー

●Negitaku.comのコメント

WCG2002の日本代表選手。安定したプレイスタイルでチームの基盤となる選手である。超至近距離、遠距離での撃ち合いに長けている。波に乗ってくると手がつけられないほどの爆発力で敵チームを圧倒する。



バラノイア
paranoiac*

精一杯がんばりますから見ててくださいね

真田 翔 17歳 東京都

●大会出場履歴

NCT13 優勝

- 好きなモノ 音楽鑑賞、ピアノ、おいしい物、友達、家族、道のど真ん中で根っころがってるブサイクな猫。あと通
- 嫌いなモノ 好きじゃない物のほとんど

●Negitaku.comのコメント

AK、AUG、AWPを得意とし、中距離での戦いにおいてその実力を発揮する。射撃の技術は必見といえるのではないだろうか。DeadlyDriveでは最年少であり、今後の成長が楽しみな選手の1人である。



カタストロフィー
Catastrophe

今度こそ、世界にいきます！

平山 崇臣 22歳 神奈川県

●大会出場履歴

NCT10~13 優勝、WCG2002日本予選 準優勝

- 好きなモノ みかん
- 嫌いなモノ キノコ類

●Negitaku.comのコメント

WCG2002日本予選ではD2の敵として代表権を争った。今回はD2に移籍し、GPL本戦への出場権を狙う。世界で有名なSK.sweのHeatoN選手のプレースタイルに似ている印象。1人で敵チームを全て倒す『5人抜き』に期待だ。



アブビ
Abuvi

田舎モンの根性見せつけたるけん！

山本 篤史 21歳 東京都

●大会出場履歴

NCT11,12 優勝

- 好きなモノ 昼寝、パスタ
- 嫌いなモノ 虫

●Negitaku.comのコメント

超近距離～近距離を得意とする。細かい積み重ねで戦況を変えていく職人気質なプレイヤーである。その計算された頭脳的プレーの意図を推測しながら観戦するとおもしろいのではないだろうか。



フシャビー
Hushaby

気合

遠藤 竜治 17歳 兵庫県

●大会出場履歴

NCT9 優勝、KIA4,6,7 優勝

- 好きなモノ げーむ
- 嫌いなモノ 虫、おばけ

●Negitaku.comのコメント

AWP、M4を得意とし、近距離を中距離を好む。AWPでの狙撃も精度が高いため、実質上全ての距離で実力を発揮するのではないだろうか。若いだけに発想力のあるプレーで戦況を変えていくであろう。



Y2

Y2のメンバーは全員がCPL第2会場となる、日本工学院専門学校生徒である。CPL予選開催による刺激を受け、急速参加登録を決意したそうだ。学校の仲間、そして学長の期待に応えるため、CPL予選に挑む!!

トグロオトウト
Toguro-otouto

私は脳のない人間でねえ。唯一できるのがこのCSなんですよ。技術戦で他の参加チームを倒そうとするのは無駄だ。奴らをくだくのは技を超える限りなきパワー!

齊藤 淳 20 歳 神奈川県

- 大会出場履歴 なし
- 好きなモノ 力
- 嫌いなモノ 霊気

●Negitaku.comのコメント

有名なプレイヤーばかりで正直なところ気後れするところもあるだろうけど、勝利だけを目標に試合に臨むという。得意な武器はAWPということで、これが決まれば勝利に近づくことができるかもしれない。リーダーとしてチームを牽引する。

カイトウ
Kaitou

今のうちにいっぱい言っておいた方がいいんでないかい？
今9回くらい言ったかな？

楢木 洋介 22 歳 東京都

- 大会出場履歴 なし
- 好きなモノ 禁句
- 嫌いなモノ 南野秀一

●Negitaku.comのコメント

学生生活最後の記念としてハイレベルなCPL予選にトライした。周りのレベルに比べると劣るかもしれないが、特攻精神でぶつかっていくとのことだ。彼のチャレンジスピリット溢れるプレーに注目してもらいたい。

タルカネゴンゾウ
Tarukane Gonzou

ケケケ命も金で買ってみせるわ

高田 亮治 20 歳 神奈川県

- 大会出場履歴 なし
- 好きなモノ 金、ヘレンちゃん
- 嫌いなモノ 左京

●Negitaku.comのコメント

パブリックサーバーでのゲームでは自分勝手なプレーしかしていなかったが、クランに所属し、チームプレーの大切さを学んだとのこと。今回はそのチームプレーを存分に発揮し、有名クランに一矢報いるつもりだ。得意な武器、M4を持ったときの彼に期待しよう。



ムクロ

楽しんでやります

Mukuro

岩尾 一輝 21歳 東京都

- 大会出場履歴 nesta大会1回戦敗退
- 好きなモノ 坂本竜馬
- 嫌いなモノ 嘘

●Negitaku.comのコメント

満遍なく全ての武器を使いこなすオールラウンダー。チームがピンチな状況になることが多いかもしれないが、きっと彼がそんな状況を打破してくれることだろう。チームの頼れる存在だ。チームがピンチの時には彼のプレーを見よ!



ゲンカイ

GeNnKai

結城 信彦 20歳 東京都

- 大会出場履歴 なし
- 好きなモノ なし
- 嫌いなモノ なし

●Negitaku.comのコメント

彼は最近チームプレーの奥深さとおもしろさに気づき、CSIにのめり込んでいるという。そんな発展途上な彼が上級プレイヤーと試合をすることによって得るものは大きいだろう。試合に対する準備は万全のことである。



イワモト

まあ、最後にいいことをやって死んでくれたお陰で、我がクランの株は上がったがな…。

Iwamoto

本幡 大輔 20歳 東京都

- 大会出場履歴 なし
- 好きなモノ 微笑みのHE
- 嫌いなモノ 幽助

●Negitaku.comのコメント

CS歴1年半ほどというIWAMOTO選手は、チームを支える6番目の選手としてGPL日本予選に登録した。学生時代の思い出を作るためにチームメイトたちと練習を重ねたそうだ。強豪クランを脅かすプレーに期待したい。

ケリラワーフェアの
CS豆知識



ヘッドショット

キャラクターは弾が当たった場所によって受けるダメージ量が違います。そのダメージ量が最も高いのがヘッド(頭部)になります。頭部にヒットさせるとほぼ1撃でキャラクターを操作不能にすることができるため、レベルの高い試合ではお互いに『ヘッドショット』を狙ってプレーします。しかし、頭は他の部位よりも小さいため、うまくヒットさせるにはプレイヤーの技術が問われます。





Sh1~poN

別大会に出場するために結成した即席チームであったが、今回新たに2名のメンバー追加を行い、CPL本選出場を狙う。メンバー全員が多忙なため、量より質を重視した練習を行ったそうだ。作戦通りに行けば、必ず勝利できると確信しているとのこと。



アウデゼット

楽しんでいきたいと思います

audeZ^

本田 亮輔 18歳 埼玉県

●大会出場履歴

JCLL-1 優勝、NCT11 準優勝、NCT13 準優勝

●好きなモノ / ちっちゃいうそ、小さな幸せ

●嫌いなモノ / 特に無し

●Negitaku.comのコメント

アサルトライフルを自由自在に使いこなすテクニカルなプレイヤーである。別大会ではD2と決勝を戦い敗北しているため、今回のCPL予選ではD2に必ずリベンジしたいとのこと。D2戦でのプレーを特に要チェックだ。



ニュー

全力を尽くします。

New

田中 純平 20歳 東京都

●大会出場履歴

WCG2002日本予選、NCT12 3位、NCT13 2位

●好きなモノ / CS、パワプロ、ジンジャーエール

●嫌いなモノ / HeadShot

●Negitaku.comのコメント

射撃技術の高い選手で、M4を好んで使用している。ヘッドショット率の高さには定評がある。地味な仕事をキッチリこなす影のエース的存在であり、チームメイトからの信頼が厚い。



フアドウーツ

やってやるさ。

Vaduz

吉原 哲 20歳 埼玉県

●大会出場履歴

Asia CS League 予選、JCCT 4位、KIA7 3位

●好きなモノ / スポーツ、音楽、映画、コーヒー

●嫌いなモノ / 虫

●Negitaku.comのコメント

Ark選手と共に、Sh1~poNの作戦を担当している。彼ら司令塔を中心としたチームプレーが決まれば、試合の主導権を握るのは間違いない。四、フェイントなど五人好きなプレーが多いかもしれないが、CSをあまり知らない人も関心を持ってみるとよいだろう。



リノ Rhino

加藤 良輔 18歳 東京都

●大会出場履歴

不明

●好きなモノ 嫌いじゃないモノ

●嫌いなモノ 好きじゃないモノ

●Negitaku.comのコメント

AWPを得意とするスナイパーである。予選で使用されるマップはスナイパーが活躍する機会が多いため、チームのキーマンとなる存在だろう。頭を使ったチームプレーで勝利を目指したい、とはRhino選手談である。



エリゴール eL1goR

LEDZONEいければ初のLANなのでガンバります。以前は遠い世界だったCPLに参加できるのは感動であります。

鈴木 航 20歳 埼玉県

●大会出場履歴

JCCT5、KIA 1~7、JCLL 0,1

●好きなモノ サッカー、スノボ、音楽、CS!!

●嫌いなモノ 蜘蛛

●Negitaku.comのコメント

海外のトッププレイヤーの動向を常にチェックしている知識派なプレイヤーである。CSニュースサイト、negitaku.comに情報提供も行っている。海外で有名なvesslan選手に憧れているようで、彼のようなプレーを目指しているとのこと。



アーク Ark

咬ませ犬にはなりません。

庄司 隆 22歳 千葉県

●大会出場履歴

Nesta 準優勝、JCLL0 優勝、JCCT4 優勝、JCCT5 準優勝、NCT3,4,11,13 準優勝、NCT6~8,10 優勝、KIA1,2 優勝

●好きなモノ ご飯に合うおかず

●嫌いなモノ 生臭いもの(食べ物)

●Negitaku.comのコメント

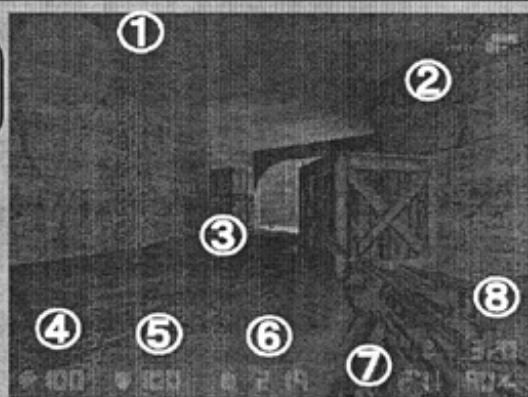
かつてD2に所属しており、WCG2002の日本代表メンバーでもあった。Sh1~poNの作戦を担当しており、司令塔としてチームをまとめる。司令塔らしく頭脳プレーを重視しているということで、彼の試合組み立てに注目していきたい。

ケリラワーフェアの CS豆知識



画面を説明して!

- 選手が見ている画面の内容を説明します。
- ①レーダー… 仲間の位置を表示します。
 - ②フラグ情報… 誰が誰を倒したかという情報です。
 - ③照準… 武器の照準で、画面中央に描画されます。
 - ④ヘルス… 体力です。0で操作不能になります。
 - ⑤ベスト… ダメージを軽減するベストです。
 - ⑥タイマー… 1ラウンドの残り時間です。
 - ⑦弾薬… 武器の残り弾薬数です。
 - ⑧所持金… 武器を購入するためのお金です。





日本を待ち受ける世界の強豪

CPL2003夏季大会本戦には世界中から信じられないほどの技術や実力を持つゲーマーが数多く参加し、日本代表を含めた各国の代表と優勝を争います。

海外強豪クラン SK.swe

今回はCPL本戦に出場するクラン(チーム)の中から、その飛びぬけた実力と実績により最も人気と注目を集めるであろうスウェーデンのクラン、SK.sweを紹介します。



欧州ではCSが非常に活発で、多くの国々のゲーマーが参加する国際的な大会が数多く開催されています。特にスウェーデンは活発で、SEL2003(Swedish Esports League)というレベルの高い大会が国内で開催されています。国内に[9].esu、隣国のノルウェーにGoL!eoLと周りに強豪クランが多く、環境にも恵まれています。

Schroet Kommando(SK)は1997年に設立された国際的なマルチゲーミングクランで、多様な国々のプレイヤーが在籍し、ゲームは「Quake3」、「CS」、「Warcraft」、「Unreal Tournament」と幅広く活動しています。

SKに所属するゲーマーたちはプロゲーマーと呼ばれるe-Sportsアスリートで、ゲームの大会に出場して実績を残すことにより収入を得て生活をしています。その中でもスウェーデンのCS部門SK.sweは、かつて世界トップと言われた伝説のクラン、NiPの元メンバーが3人在籍し、数々の大会で素晴らしい成績を残しています。

HeatoN選手とPotti選手はCS界のカリスマプレイヤーで、多くのCSプレイヤーが彼らのスーパープレイに期待しています。



SKのCSチームはスウェーデンのチーム
Intel CPL Europe France 2003で優勝し本大会世界決勝へのシードを獲得してきた





CPL日本予選を

LED ONE LEDZONE

東京・蒲田に出現した世界でも珍しいカウンターストライク専門店。ここでプレイできる「カウンターストライクネオ」はValve社の公式ライセンスによる日本向けの完全オリジナルバージョン。もちろん最高16人対16人までのオンライン対戦が可能で、少人数向けのマップや初心者教習も搭載。しかも、公式戦と同様、ラグのないLAN環境なので、世界大会に向け、LANのスピードに慣れておくのも良いだろう。

チャットも含めて日本語化されたオリジナルバージョンで初心者の君もまずは基本テクニックを身につけよう!
LEDZONEはCPL日本代表チームを応援します。



コンピュータの頭脳
インテルのプロセッサ

インテル株式会社

30年にわたり、インテルはコンピューティングとインターネットの革新の為に、優れたテクノロジーを開発・提供してきました。デスクトップ製品のインテル(R) Pentium(R) 4 プロセッサは、ブロードバンド環境におけるオンラインゲームや次世代のゲームに優れた性能を発揮します。

また、最新のハイパー・スレディング・テクノロジー対応のインテル(R) Pentium(R) 4 プロセッサは、進んだPCゲーム環境において更なる操作性と性能を提供します。なお、世界最大の半導体メーカーであるインテルは、パソコン・ネットワーク/コミュニケーション製品の世界的なメーカーでもあります。

```
package com.pi.future.technology;
```

```
import com.pi.concept.dream;
import com.pi.concept.colaboration;
import com.pi.concept.service ;
import com.pi.concept.wisdom;
import com.pi.concept.prosperity;
```

```
/**
```

```
 * Superclass of IT Technologies in the next future
```

```
 */
```

```
public class Portalisland {
```

```
    public FutureTechnology ourService() {
```

```
        return new FutureTechnology();
```

```
    }
```

```
}
```

株式会社ポータルアイランド



日本工学院専門学校

すでに半世紀以上の歴史を持ち、16万人以上の卒業生を社会に送りだしている本校は、マルチメディア、エンタテインメント、工学、IT・情報、医療・環境の5分野29学科を設置。近年は、ゲーム・3DCG・アニメ・デジタル放送・Webなどのマルチメディア分野のクリエイターの育成に力を入れており、ゲームをはじめ、多くの人材をマルチメディア業界へ送りだしています。平成16年4月開設予定のゲームソフト科では、ゲーム制作に必要なプログラミング技術や企画、シナリオ、グラフィック作成までゲーム開発全般に関わる幅広い能力を身につけることはもちろんのこと、オンラインゲームクリエイターの育成にも力を入れていきます。

支えるスポンサー



BAWLS Japan 株式会社ビレッジセンター

Open your eyes. Open your mind, and Open your source!!

ビレッジセンターは、ソフトウェアの企画、販売を筆頭に出版業を営んでおります会社です。新新で個性的な商品の提供を念頭に、DOSの時代より独自の活動を続けてまいりました。

今回日本で初めて販売を開始した「BAWLS」は、覚醒効果とスタイルにより、全米のネットゲーマーの間で大ブレイクした、高カフェイン炭酸飲料です。

ゲーマー、プログラマーだけでなく「寝る時間が惜しい」「寝る暇がない」というビジネスマンなど、日夜睡魔と闘うCOOLな時代の先駆者たちに、あらゆる意味で覚醒して欲しい。…そんな願いを込めて国内唯一の正規代理店となりました。

NVIDIA Corporation

NVIDIA Corporation は、一般消費者および専門家の双方のコンピュータ市場に向けた最新のグラフィックスおよびマルチメディア情報処理技術における世界的なリーディング企業です。米国カリフォルニア州サンタクララに本社を置く NVIDIA は、その2D、3Dグラフィックス、ビデオ、およびマルチメディアにおける卓越した技術により、世界でもトップクラスの半導体企業として高い評価を獲得しています。

同社は装置製造、科学、eビジネス、教育などのほか、ゲーム、エンターテインメント分野に広範囲な製品およびサービスを提供しています。NVIDIAに関する詳細については、<http://jp.nvidia.com/> に掲載されています



ネットワンシステムズ株式会社



ネットワンシステムズは、1988年の設立以来、いち早くIPに着目するなど常に最先端技術の動向を見極め、自ら選択し検証した製品に高品質な技術サービスを付加して、ネットワーク・ソリューションを提供している企業です。卓越した技術力と充実したサポート体制を活用して付加価値の高いワンストップ・ソリューションを提供し、ネットワーク領域で最も信頼される企業になることを目指しています。

テクニカルセンター、品質管理センターを含め全国に75のサービス拠点と12の事業所があります。

2001年12月に東京証券取引所市場第1部に株式上場しました。2003年3月期売上高は929億2600万円です。

プラネックスコミュニケーションズ株式会社

当社は創業以来、「ネットワーク製品を適正価格で提供する」ことを企業理念としてきました。高価なネットワーク機器は、企業・個人双方において、情報ネットワーク活動への参加の障害であると当社は考えます。より安いネットワーク製品は、より多くのユーザーにネットワーク活動を普及させ、日本経済、さらには人々の生活向上に資するものです。

当社は従来メーカーよりも圧倒的な低価格製品を、よりユーザーニーズに即した形で提供するという「価格破壊」を行っています。この活動は、特にSOHO・小企業のマーケットにおけるLAN構築を促進し、その生産効率を飛躍的に改善する一助となっています。

当社のネットワーク製品群でデジタルデバイドを解消し、情報化社会における市民生活の向上に貢献する企業でありつづけたい。それが当社の企業理念なのです。



真のデジタルエンターテイメント【e-sports】

765 コメント 2003年7月06日(日) Posted by 犬飼博士 CPL2003夏季大会日本予選 主催
AceGamer.netプロデューサー

アリーナに多くの観客が詰めかけて熱い声援や野次が飛んでいる。観客たちが熱狂しているのはコンピュータゲームの試合。ボクはアリーナの真ん中に設置されたコンピューターの前に立ちゲーム開始の合図を待っている。緊張で手は汗でびしょりだ。
対戦相手も名高いプレイヤーで、こちらをちらちらと目で牽制しつつ仲間たちとの打ち合わせに余念がない。ボクにも仲間はいる。近所の友人と組んでいるゲームチームのメンバーだ。こいつらも、もともとはライバル関係で厳しい試合を通じて仲良くなった仲間だ。
そうだ、ボクはこんな強力な仲間たちと練習をしてきてこのアリーナまで来ているのだ、ボクが負けるわけがない。
会場のライトが落ちてアナウンサーたちが大きな声で私の名前を読み上げる。観客たちのボルテージが上がり歓声が会場を揺らす。

これは今から20年前、私が小学生だった頃の夢です。こんな夢を見ていたのは私だけではなくだと思います。ファミコンに夢中になった子供なら誰もが一度はあこがれた世界でしょう。

時代は流れて、写真と見間違えようコンピュータグラフィックスのゲームが家庭で楽しめる時代になり、インターネットがつながると世界の情報が簡単に手に入るようになりました。大人になった私たちは、ここで驚くべき出会いをします。

巨大なコンピュータゲーム大会を夢見たのは我々日本人だけではなくたのです。海の遥か向こうアメリカ・ダラスでCPLという巨大な大会があり、世界中のサイバーアスリートたちがCPLを目指して腕を競い合っているというではないですか。20年前の私たちが夢が現実におきているのです。エキサイティングとはこのことを言うのだと思いました。

コンピュータゲーム業界全体が脱産業時代を迎え、行く末を模索している昨今。
"e-sports"と名前を変えたコンピュータゲームが、さなぎの皮を破り健全な成虫になろうとしています。デジタル時代のエンターテイメントの真骨頂として"e-sports"は美しい羽を広げる時がきましたのです。

世界中が日本予選をインターネットを通じて注目しています。さあ、誰もが驚くドラマをCPL2003夏季大会日本予選から生みだしましょう。

それが新しい時代の幕開けの合図になるのです。



CPL2003夏季大会日本予選、開催おめでとう【CPL】

4649 コメント 2003年7月06日(日) Posted by Yossy e-sportsニュースサイト
negitaku.com 管理者

「俺はCPLを開催するぞ！ジョジョーっ！」というような内容のメールを犬飼さんから受け取ったのが数ヶ月前のこと。
この世界にちょっとでも足を踏み込んでいる人間ならば、CPL予選が日本で開催されるなんて誰も思わないし、言われても信じるわけがありません。
そんな始末なので、「ああ、ウソだぜ！だがマヌケはみつかったようだな！」というオチがついて笑い話になるのだらう、と思っていたんですけど、犬飼さんの妄想でもジョークでもなく本日でたくCPL予選が開催されているわけです。
これが日本ゲーム界の歴史に残るイベントとなるのは間違いありません。そんな大会に小冊子作成という形で参加できたのはとても感激です。最後に、AceGamerのみなさん、インタビューに協力してくれた選手の方々、そしてnegitaku.comのBATとLineWorker、色々いとお協力ありがとうございました！



cyberathlete
professional league



CPL2003 夏季大会 日本予選 決勝戦 スケジュール表

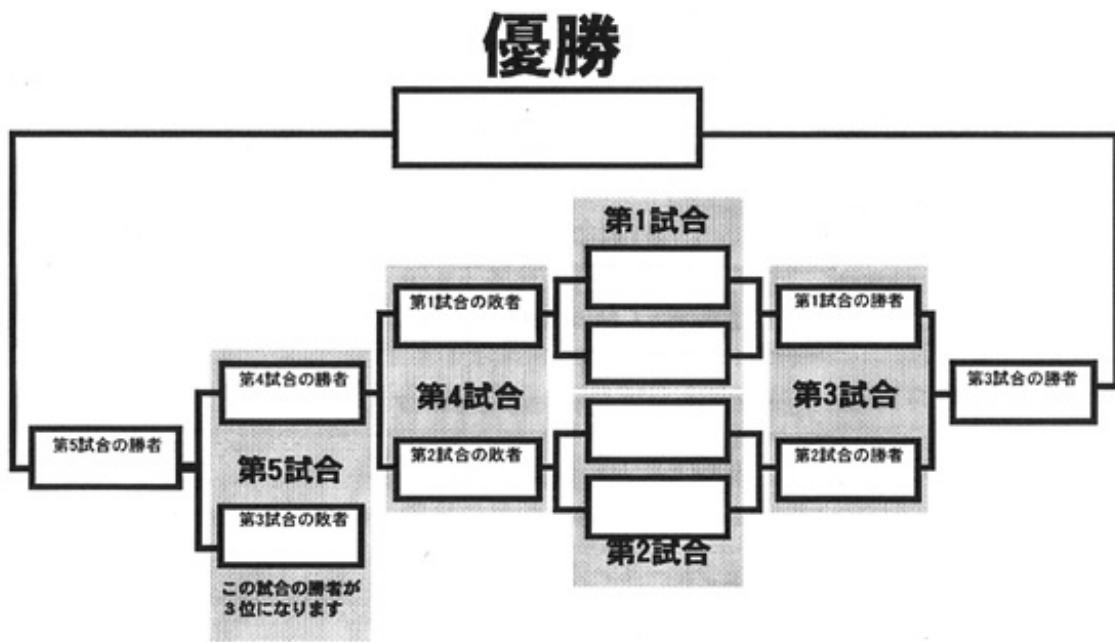
7月6日 日本予選決勝戦のスケジュールです

当日は下記スケジュールを元に進行しますが試合進行と番組録画の都合により前後する場合がありますのでご了承ください。尚、第2会場でご覧いただける中継もこのスケジュールを元に進行いたします

08:00	選手受付開始
09:00	選手受付終了
09:30	選手ミーティング 組み合わせ抽選
10:00	開場 第1試合/第2試合ウォーミングアップ
10:30	第1試合/第2試合開始
11:00	第3試合/第4試合ウォーミングアップ
11:30	第3試合/第4試合開始
12:00	第5試合ウォーミングアップ
13:30	第5試合開始
15:00	LEDZONEコーナー 決勝戦ウォーミングアップ
15:30	決勝戦開始
16:30	プレイオフウォーミングアップ (プレイオフは敗者復活枠より勝ち進んだチームが決勝戦で勝利した場合には行われず)
17:00	プレイオフ開始
18:00	表彰式 (プレイオフがない場合は表彰式は16:30開始になります)



優勝	<input type="text"/>
準優勝	<input type="text"/>
3位	<input type="text"/>
4位	<input type="text"/>



会場の壁にトーナメント表が貼られています

第一回戦の組み合わせは決勝戦当日くじ引きにより決定されます。
 会場に貼られたトーナメント表を確認して、上記の表にご記入ください。
 お気に入りのチームを見つけて応援しましょう！

ダブルイリミネーション方式トーナメント

オリンピックの柔道などでおなじみの敗者復活式トーナメントです。
 世界のe-Sportsトーナメントでは採用されることが多く、CPL本戦でもこの方式が採用されます。
 1回戦で負けたチームと勝ったチームに分かれ、勝者側トーナメントと敗者側トーナメントに分かれます。1回負けても敗者トーナメントで勝ちつづければ決勝戦に進むことができます。試合に2回負けると離脱になる形式です。

第1会場

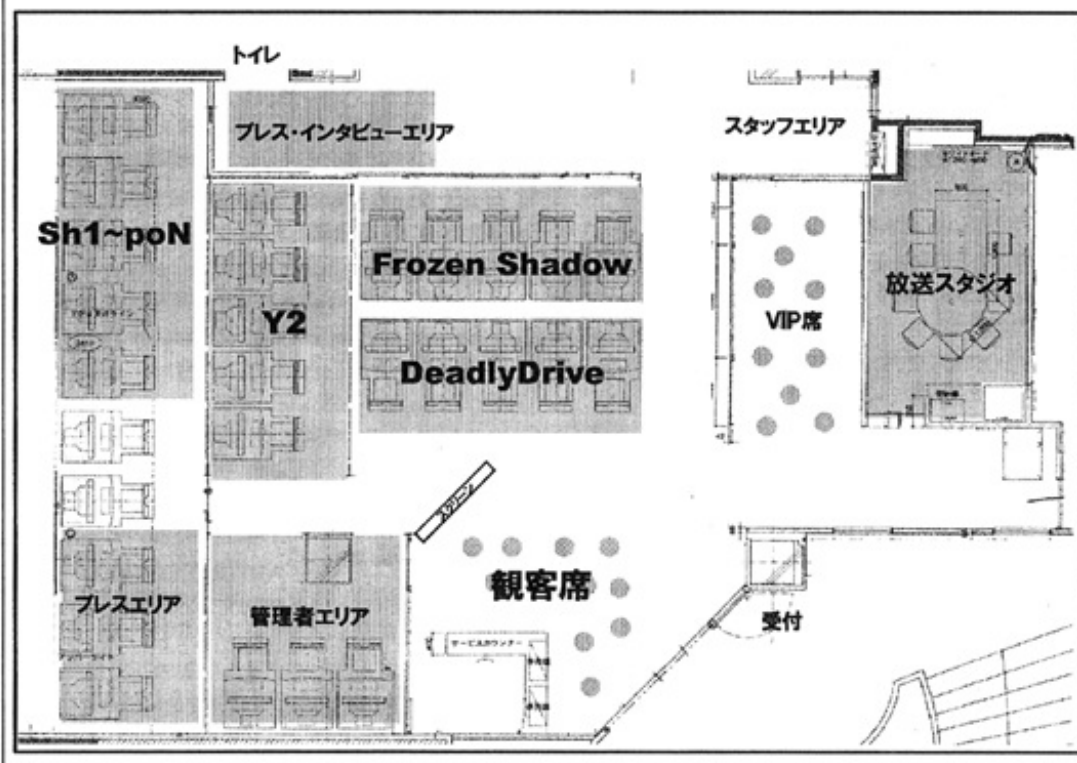
LED ZONE

第1会場は選手たちが戦う会場です。放送ブースを特設して世界にインターネット放送されます。

インターネットでリアルタイム観戦できる！



選手が試合を行うLED ZONEの店内



第一会場の観客席は大変狭くなっております。受付にて入場を制限させていただく場合がございますのでご了承ください。
歩いてすぐの日本工学院専門学校に大きなスクリーンで観戦できる第2会場をご用意いたしました、ぜひ第2会場でお楽しみください。

第2会場

日本工学院専門学校 5号館

第2会場では大型スクリーンとHLTV
CS体験コーナーでゆったりとお楽しみいただけます



第2会場の様子

HLTV観戦コーナー

第1会場での試合のプレイデータをリアルタイムで受信して見られるシステムです。好きな視点を選んで、チャットしながら観戦できます

大画面観戦コーナー

第1会場の放送スタジオから全世界に発信されている映像が特別ハイクオリティな画像を大画面でゆったりとごらんになれます。みんなで日本代表を応援しよう！

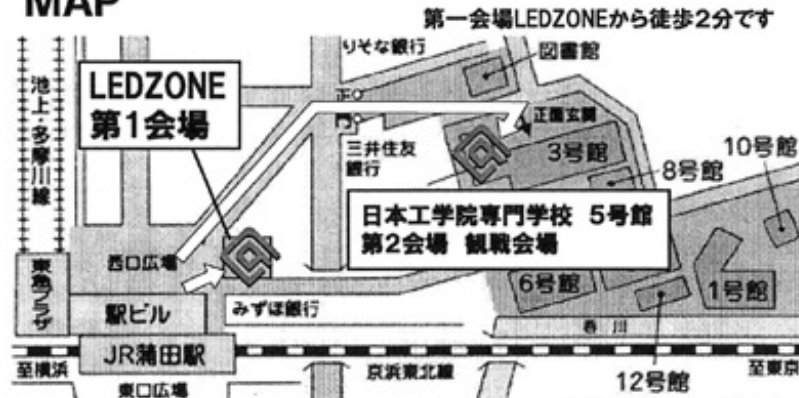
カウンターストライク体験コーナー

CPLの競技種目カウンターストライクが体験できるPCが設置されています。



5号館 噴水前のガラス張りの教室が第2会場です

MAP



LEDZONE
レッドゾーン

日本工学院専門学校

BAWLS
GUARANA
High Caffeine Guarana Beverage
Village Center, Inc.

VIDIA.

Net One Systems

PCI-

intel.

portal island inc.
ポータルアイランド

CPL 2003夏季大会 日本予選は以上の企業のご協賛により運営されています。

編集: AceGamer.net
協力: negitaku.com
CPL2003夏季大会 日本予選 決勝戦
エキサイティング ガイドブック

正誤表

【訂正】7ページ中段

CPL本戦のベスト32になることが決定している。
→ CPL本戦のベスト64になることが決定している。

【訂正】11ページ

平山崇臣 22歳 → 平山崇臣 18歳
山本篤史 21歳 → 山本篤史 22歳

【訂正】20ページ

11:00 第3試合/第4試合ウォーミングアップ → 11:30
11:30 第3試合/第4試合開始 → 12:00
12:00 第5試合ウォーミングアップ → 13:00

【訂正】21ページ 第5試合

この試合の勝者が3位になります
→ この試合の敗者が3位になります