

---

# Il Grand Final World Cyber Games

## World Cyber Games 2006: 'Beyond the Game'

Tenutosi lo scorso novembre al Suntec International Convention & Exhibition Center di Singapore, il Grand Final 2005 dei World Cyber Games (WCG) è stato **il più grande festival di videogiochi e computer** mai realizzato, dando così prova che i giochi virtuali possono essere un efficace mezzo di comunicazione per i giovani di tutto il mondo.

Le finali di quest'anno – vere e proprie Olimpiadi di videogiochi – vedranno radunarsi a Monza 700 giocatori provenienti da 70 paesi.

Come suggerisce lo stesso slogan ufficiale **"Beyond the Game"** (Oltre il gioco), l'obiettivo dei WCG è quello di favorire attraverso i cyber sport l'armonia e l'amicizia tra i giovani di tutto il mondo.

Durante le giornate di "sana" competizione, con eventi culturali e intrattenimenti vari, i giocatori di tutto il mondo hanno avuto la possibilità di creare una comunità in cui le barriere linguistiche sono state abbattute, favorendo così armonia e scambi internazionali che hanno permesso di buttare giù le basi per un vero festival culturale mondiale.

Dopo aver superato tornei regionali impegnativi, 679 giocatori provenienti da 67 paesi hanno preso parte alla Finale dei giochi 2005 di Singapore, mostrando le loro abilità e strategie in otto dei videogiochi più famosi al mondo. Le Finali sono state caratterizzate anche da una serie di esibizioni, conferenze sui giochi e eventi organizzati per coloro che cercavano qualcosa di diverso dalle gare.

Ricordando il successo delle Finali 2004 di San Francisco e delle Finali 2005 di Singapore, la commissione dei WCG quest'anno ha deciso di tenere le Finali a Monza, in Italia. È, infatti, nel famosissimo **Autodromo di Monza**, noto nel mondo delle corse per ospitare il Gran Premio di F1, che gli organizzatori contano di ampliare la fama dei WCG a livello internazionale.

## WCG 2006: Le Finali

<b>Tabella riassuntiva</b>	
<b>Titolo ufficiale</b>	WCG 2006 (World Cyber Games 2006)
<b>Data</b>	18-22 Ottobre 2006
<b>Località</b>	Autodromo Nazionale di Monza
<b>Partecipanti</b>	700 giocatori / 400 reporters / 500 tra ospiti e Staff (SPs, Sponsors, Istituzioni governative)
<b>Struttura dell'evento</b>	Game Festival: Torneo / Mostre / Conferenze Festival culturale: Cerimonie / Esibizioni ed eventi
<b>Città ospitante</b>	Monza, Italia
<b>Sponsor mondiale</b>	Samsung Electronics
<b>Istituzioni coinvolte</b>	Città di Monza (Italia) Ministero della Cultura e del Turismo (Corea)
<b>Tornei</b>	
<b>N. Partecipanti</b>	Circa 700 giocatori provenienti da 70 paesi
<b>Videogiochi ufficiali</b>	<p><b>6 Videogiochi per PC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>StarCraft®: Brood War™</li> <li>WarCraft® III: Frozen Throne™</li> <li>Half Life®: Counter-Strike™ 1.6</li> <li>FIFA Soccer 2006™</li> <li>Warhammer® 40,000: Winter Assault™</li> <li>Need for Speed™: Most Wanted</li> </ul> <p><b>2 Videogiochi per console Xbox</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Project Gotham Racing® 3 (Xbox)</li> <li>Dead or Alive® 4 (Xbox)</li> </ul>
<b>Premio finale</b>	TBD (*Premio Finali 2005: \$ 435,000)

---

## Il paese che ospiterà i World Cyber Games: l'Italia.

### Monza, Italia

Il comitato dei World Cyber Games ha scelto come sede del Grand Final WCG 2006 Monza (Italia), la città che ha ottenuto il punteggio più alto nel corso del processo di valutazione, battendo così molte altre città che avevano fortemente richiesto di ospitare le Olimpiadi, quali Sydney, Cancun e Shanghai. Monza è stata selezionata perché ha ottenuto il massimo punteggio nelle voci località, accessibilità e sostegno da parte del Comune.

“Forti dell’esperienza di accoglienza durante il Gran Premio e altre kermesse di carattere internazionale – spiega l’**Assessore Vincenzo Ascrizzi** – ci apprestiamo ad accogliere un altro grande evento, che richiamando molti turisti promuoverà il nostro territorio nel mondo. Il Grand Final dei WCG sarà una competizione sportiva che anziché dividere unisce, facendo incontrare giovani provenienti da ogni continente”.

A nord-est di Milano, Monza è bagnata dal fiume Lambro, nella regione della Lombardia. Dall’ 11 giugno del 2004 la città è diventata capoluogo della nuova provincia di Monza e Brianza. È la terza città più grande della Lombardia e il più importante centro economico, industriale e amministrativo della Brianza, cuore dell’industria tessile e dell’editoria. La città è famosa in tutto il mondo per l’Autodromo Nazionale di Monza, teatro del Gran Premio d’Italia, nonché casa della Scuderia Ferrari e, precedentemente, dell’Alfa Romeo.

La città di Monza ha messo a disposizione l’Autodromo Nazionale per le Finali 2006 dei WCG che, per la prima volta nella loro storia, si terranno nel continente europeo e, per di più, in un autodromo, promettendo così un’atmosfera ancora più elettrizzante per giocatori e spettatori. Per l’evento è previsto l’arrivo di circa **700 tra i migliori giocatori al mondo**, che parteciperanno alla competizione di e-Sports più prestigiosa del globo e ad un festival culturale che promuove l’armonia sociale tra i popoli.

---

## WCG 2006: I giochi ufficiali.

### StarCraft®: Brood War™ (PC)

**Distributore:** Vivendi Universal Games

**Produttore:** Blizzard Entertainment

**Genere:** RTS (Real Time Strategy)

**Uscita in commercio:** 1997



*StarCraft®: Brood War™* è un gioco di strategia simultaneo, nel quale tre diverse specie si contendono il dominio del mondo. Guidando le forze di Terran, Protoss o Zerg, il giocatore deve completare una serie di missioni, prestando attenzione a gestire le risorse, accumulare armi e difendere la base. Ogni specie è contraddistinta dalle proprie unità speciali, tecnologie, caratteristiche e abilità. Nella modalità multiplayer, fino a 8 giocatori possono sfidarsi faccia a faccia in una serie di giochi, tra cui Melee, Capture the Flag e Free for All. Gameplay può essere personalizzato usando il programma StarCraft's, che permette di modificare le caratteristiche del gioco, creare missioni e attacchi.

### WarCraft® III: The Frozen Throne™ (PC)

**Distributore:** Vivendi Universal Games

**Produttore:** Blizzard Entertainment

**Genere:** RTS (Real Time Strategy)

**Uscita in commercio:** 2003



*Warcraft III* racconta in dettaglio la storia della nascita di nuove fazioni e della trasformazione degli antichi eroi. Dopo la sconfitta della Burning Legion, i giocatori ritornano dall'orrenda guerra di Azeroth e si trovano a dover affrontare una nuova minaccia. Per ogni sfida c'è un eroe in più, con nuove abilità e poteri. I giocatori possono costruire nuovi punti per specifiche battaglie, mantenendo così le unità costantemente rifornite. La modalità multiplayer è stata ampliata e comprende supporto per nuovi gruppi e tornei, nonché ulteriori giochi. Gli 'Eroi Neutrali' (Natural Heroes) possono, su richiesta, andare in battaglia e aggiungere nuove abilità e poteri magici all'arsenale del giocatore.

### Half-Life®: Counter-Strike 1.6 (PC)

**Distributore:** Sierra Studios

**Produttore:** Valve Software

**Genere:** FPS (First Person Shooter)

**Uscita in commercio:** 2003



Counter Strike è un gioco di guerra avventuroso che mette in campo le forze anti-terroristiche migliori al mondo. Il videogame è per lo più un multi-gioco, e presenta una modalità "preparazione" che permette di prendere familiarità con il gioco stesso. Nonostante sia considerato un gioco FPS, la particolarità di questo videogame, che ne ha decretato il successo, è quella di

poterci giocare in più persone, come una vera squadra e non solo individualmente.

Il gioco è talmente realistico da offrire una forte esperienza a chi vi gioca, il che non fa che rendere il tutto ancora più eccitante.

### **Warhammer® 40,000: Winter Assault (PC)**

**Distributore:** THQ

**Produttore:** Relic

**Genere:** RTS (Real Time Strategy)

**Uscita in commercio:** 2004



Sono passati diecimila anni da quando il minaccioso Chaos ha rovesciato l'Epoca d'Oro dell'umanità. L'intera galassia è in fiamme; massacri e stragi sono all'ordine del giorno, mentre l'umanità si difende da antichi nemici. Truppe rinforzate si scontrano con un solo obiettivo in mente: sterminare l'avversario. Gioca ad una delle 4 sensazionali sfide utilizzando la modalità "uno-conto-uno" oppure quella multiplayer. Fede, abilità e strategia sono i requisiti per governare l'universo.

(Fonte: IGN, <http://pc.ign.com/objects/620/620554.html?fromint=1>)

### **FIFA Soccer 2006™ (PC)**

**Distributore:** EA Sports

**Produttore:** EA Canada

**Genere:** Sport

**Uscita in commercio:** 2005



Per la versione 06, i programmatori della EA Canada hanno introdotto nel gioco i dettagli di ogni squadra e di ogni giocatore, rendendolo la rappresentazione più completa e accurata del calcio FIFA che si sia mai vista. Sapere quando Thierry Henry fa il compleanno, comunque, serve solo per farsi due risate. Per i 'maniaci' di FIFA la bella notizia è che la versione 06 è un perfezionamento di quelle precedenti: gestione più funzionale, comandi migliori ed inoltre la presenza di un "party mode", ossia di una modalità di gioco che permette di sfidare gli amici in modo semplice e veloce. (Fonte: IGN, <http://pc.ign.com/articles/672/672813p1.html>)

### **Need for Speed™: Most Wanted (PC)**

**Distributore:** EA

**Produttore:** EA Canada

**Genere:** Sports (Racing)

**Uscita in commercio:** 2005



Need for Speed "Most Wanted" è l'ultimo videogame della EA che mescola assieme le parti migliori di tutti i giochi della serie Need for Speed. E quando si ha a che fare con una decina di videogames, il gioco si fa duro. Il nuovo arrivato in casa EA, oltre ad essere un gioco 'personalizzabile' come Need for Speed Underground, ripropone anche, in maniera ampia, gli

inseguimenti polizieschi della serie Need for Speed: Hot Pursuit. È presente l'opzione 'Rap Sheet' che è strettamente collegata alla stima che si ottiene giocando, muovendosi dalla "Black list" alla A-list. Si può giocare in più persone assieme, cercando di evitare contemporaneamente più di sei diversi tipi di macchine della polizia, percorrendo un mondo senza confini che cambia di continuo. (Fonte: IGN, <http://pc.ign.com/objects/740/740902.html>)

### **Dead or Alive® 4 (Xbox 360™)**

**Distributore:** Tecmo®

**Produttore:** Team Ninja

**Genere:** Fighting

**Uscita in commercio:** 29/12/2005



Sfruttando l'alta tecnologia della Xbox 360™, *Dead or Alive® 4* promette un'esperienza di gioco di massimo livello. Il videogioco racchiude in sé tutto quello che la Xbox 360 – console d'ultima generazione – ha da offrire, garantendo così sfide digitali di grande soddisfazione che possono essere caricate su ogni tipo di lettore di videogiochi.

Ancora una volta, *Dead or Alive 4* segna il limite tra le sfide on-line e quelle off-line. Utilizzando l'alta tecnologia del processore della Xbox 360, il videogioco ridefinisce grafica e audio del 3-D ad alta definizione, realizzando uno dei giochi più realistici e belli da vedere. Imbattute capacità di gioco on-line della Xbox Live™, nuovi e incredibili livelli interattivi, gruppi di personaggi nuovi e vecchi di prima categoria, e un sistema di conteggio DOA rendono questo gioco un must per i possessori della Xbox 360.

(Fonte: Xbox, <http://www.xbox.com/en-US/games/d/deadoralive4/default.htm>)

### **Project Gotham Racing® 3 (Xbox 360™)**

**Distributore:** Microsoft Game Studios

**realizzatore:** Bizarre Creations

**Genere:** Racing

**Uscita in commercio:** 29/11/2005



Project Gotham Racing® 3 è il top dei giochi con le super-macchinone, che vengono così portate nell'era dell'alta definizione e immerse in un mondo completamente nuovo, dove è lo stile a dettare legge nelle strade. Scegli e crea partite personalizzate; gioca on o off-line; guida ciò che vuoi, quando vuoi. Il tutto, però, con stile e avendo il coraggio di guadagnare Kudos davanti a grandi platee, cercando di vincere le medaglie che attestano le tue abilità nelle varie attività del gioco. Offrendo una vasta gamma di modalità di gioco, PGR 3 sfrutta tutte le qualità on-line della Xbox 360™.

(Fonte: Xbox, <http://www.xbox.com/en-ca/games/p/projectgothamracing3/>)

## I paesi che parteciperanno ai WCG

*Dopo che 67 paesi hanno preso parte alle Olimpiadi del 2005, per l'edizione del 2006 ben 70 nazioni hanno confermato la loro presenza.*

*\* Lista dei paesi in gara ai WCG del 2005*

<b>Continente</b>	<b>Nazione</b>
<b>Asia e Oceania (16 paesi)</b>	Australia, Cina, Taipei Cinese, Hong Kong, India, Indonesia, Giappone, Korea, Malesia, Nuova Zelanda, Filippine, Singapore, Tailandia, Vietnam, <b>Pakistan, Bangladesh</b>
<b>Europa occidentale (16 paesi)</b>	Austria, Belgio, Danimarca, Francia, Finlandia, Germania, Italia, Lussemburgo, Paesi Bassi, Norvegia, Portogallo, Spagna, Svezia, Regno Unito, Svizzera, <b>Grecia</b>
<b>Europa dell'est (20 paesi)</b>	Bulgaria, Repubblica Ceca, Estonia, Georgia, Ungheria, Kazakistan, Latvia, Lituania, Polonia, Romania, Russia, Serbia e Montenegro, Slovacchia, Ucraina, Uzbekistan, <b>Croazia, Bielorussia, Macedonia, Moldavia, Turkmenistan</b>
<b>America (10 paesi)</b>	Canada, Messico, USA, Argentina, Brasile, Colombia, Ecuador, Panama, Perù, Venezuela
<b>Medioriente &amp; Africa (5 paesi)</b>	Turchia, Unione Emirati Arabi, Iran, Sudafrica, <b>Egitto</b>

**\* Le seguenti nove nazioni hanno partecipato per la prima volta nell'edizione 2005:**  
Grecia, Croazia, Moldavia, Turkmenistan, Egitto, Bielorussia, Macedonia, Pakistan, Bangladesh



## Samsung Electronics, lo sponsor mondiale dei WCG.

Obiettivo della Samsung Electronics (sponsor dei WCG dal 2000) è quello di utilizzare la vetrina degli e-sports per promuovere la comunità dei videogiocatori e incrementare lo sviluppo dell'industria dei videogames. Attraverso i giochi, Samsung sta dando una mano ad abbattere barriere culturali e ad avvicinare paesi lontani, favorendo amicizia e spirito sportivo tra i giovani di tutto il mondo. Samsung crede che ci sia un urgente bisogno di promuovere un mondo cibernetico solido e dai giusti valori. Il suo sostegno ai WCG ha l'obiettivo di ottimizzare gli effetti positivi dei videogiochi, e di minimizzarne quelli negativi, favorendo così una cultura del gioco sana e resistente.

Attraverso i WCG i giocatori possono esprimere a pieno il loro talento, le loro abilità ed energie, trovando così autostima e realizzazione, oltre naturalmente a rappresentare il proprio paese.

Infine, le Olimpiadi sono un'opportunità per consolidare il legame tra Samsung e i futuri clienti del mondo cibernetico. Partecipanti e spettatori dei WCG, infatti, sono per lo più esperti delle tecnologie d'avanguardia e opinion leaders dell'industria informatica.

### Samsung e la sponsorizzazione dello sport

Per circa 20 anni, Samsung ha costantemente sponsorizzato e sostenuto una vasta gamma di eventi sportivi, tra cui competizioni di alto livello come i World Cyber Games, le Olimpiadi dei Giochi e i Giochi Asiatici. Sostenere lo sport è un veicolo di comunicazione indispensabile per aiutare a far comprendere la filosofia e i valori di Samsung. La capacità che ha lo sport di unire tra loro le persone, di spronarle a sfidarsi e di ricercare la giusta ispirazione si riallaccia proprio alla filosofia di Samsung, il cui obiettivo è quello di far progredire l'intera umanità attraverso l'utilizzo della tecnologia digitale. Lo sport, inoltre, dimostra anche l'impegno della compagnia nel promuovere la fratellanza globale e un forte senso civico.

### Samsung Electronics

Samsung Electronics Co., Ltd. è leader mondiale nel campo dei semiconduttori, delle telecomunicazioni, dei media e delle tecnologie digitali, con 2004 punti vendita e un volume lordo d'affari di 55,2 miliardi di dollari, e un introito netto di 10,3 miliardi di dollari. Con circa 113.000 impiegati che lavorano in 90 uffici di 48 paesi, l'azienda è costituita da cinque settori principali: Digital Appliance Business, Digital Media Business, LCD Business, Semiconductor Business e Telecommunication Network Business. Considerata uno dei marchi a crescita maggiore, Samsung Electronics è il maggior produttore mondiale di monitor a colori, TV, chip di memoria e TFT-LCDs. Samsung Electronics è sponsor mondiale dei World Cyber Game dal 2000. Per ulteriori informazioni visitare il sito [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

## Il logo dei WCG



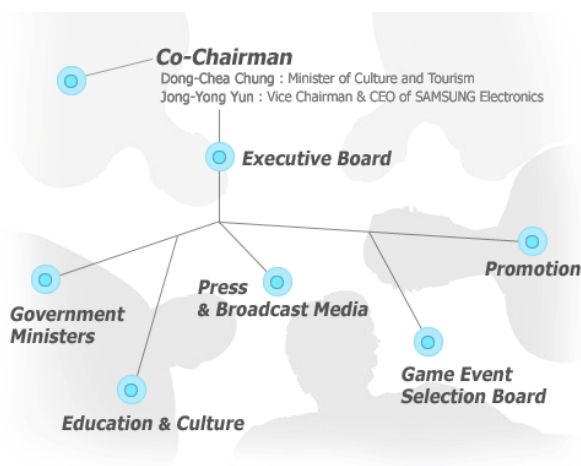
Il logo dei WCG rappresenta la condivisione di un sogno e l'amore per i giochi che accomuna i ragazzi di tutto il globo, grazie alla comunicazione multi-interattiva nel mondo cibernetico. I WCG guideranno lo sviluppo della cultura dell'intrattenimento digitale promuovendo l'armonia tra gli uomini attraverso gli e-sport: questa è una delle missioni di questo "Festival Mondiale della Cultura".

## La mascotte dei WCG: GamOn



"GamON", la mascotte dei WCG, riprende i colori che stanno per 'Virtualità, Realtà e Comunità'. GamON cattura l'immagine e lo spirito dei WCG: una sfida gioiosa in un festival armonioso.

## Il comitato WCG



**Il comitato WCG** è l'organo rappresentativo dei World Cyber Games, un consiglio internazionale nato per portare alla ribalta mondiale il primo e più grande festival della cultura dei videogiochi, nonché per dare l'opportunità di favorire e sviluppare l'industria mondiale dei videogiochi.



### **Come diventare importanti nel mondo cibernetico**

Organizzati per promuovere l'armonia tra i popoli attraverso gli e-sports, i WCG offrono ai giovani di tutto il mondo l'opportunità di incontrarsi e divenire una cosa sola. I WCG non sono solo dei tornei di videogiochi, ma anche un festival per favorire l'armonia e gli scambi culturali, raggruppando persone di tutto il mondo e superando le barriere linguistiche, culturali e nazionali. Così come le Olimpiadi promuovono l'armonia e la pace radunando, ogni quattro anni, i migliori atleti al mondo, così i WCG cercano di ottenere lo stesso risultato nel mondo cibernetico.



### **Festeggiamenti, armonia, entusiasmo e sfida**

Obiettivo dei WCG è favorire l'armonia, l'entusiasmo, la sfida e offrire grandi festeggiamenti non solo per i giocatori, ma per il mondo intero. I WCG si impegnano a dare speranza ed entusiasmo a tutti i popoli del globo mentre si procede tutti assieme verso il futuro.



### **Un festival culturale digitale completo**

Come leader dell'intrattenimento digitale mondiale, i WCG si sono prefissati l'obiettivo di promuovere la cultura digitale nel mondo attraverso gli e-sports. Oltre alla competizione, i WCG sono teatro di conferenze internazionali, di mostre e di eventi culturali, diventando così un festival di cultura digitale completo. I WCG migliorano di anno in anno, riconfermando così la loro attuale unicità.

Attraverso lo slogan "Beyond the Game" (Oltre il gioco), i WCG continueranno a svilupparsi, fino a diventare il festival più celebrato al mondo.

## L'evoluzione dei WCG

### La storia

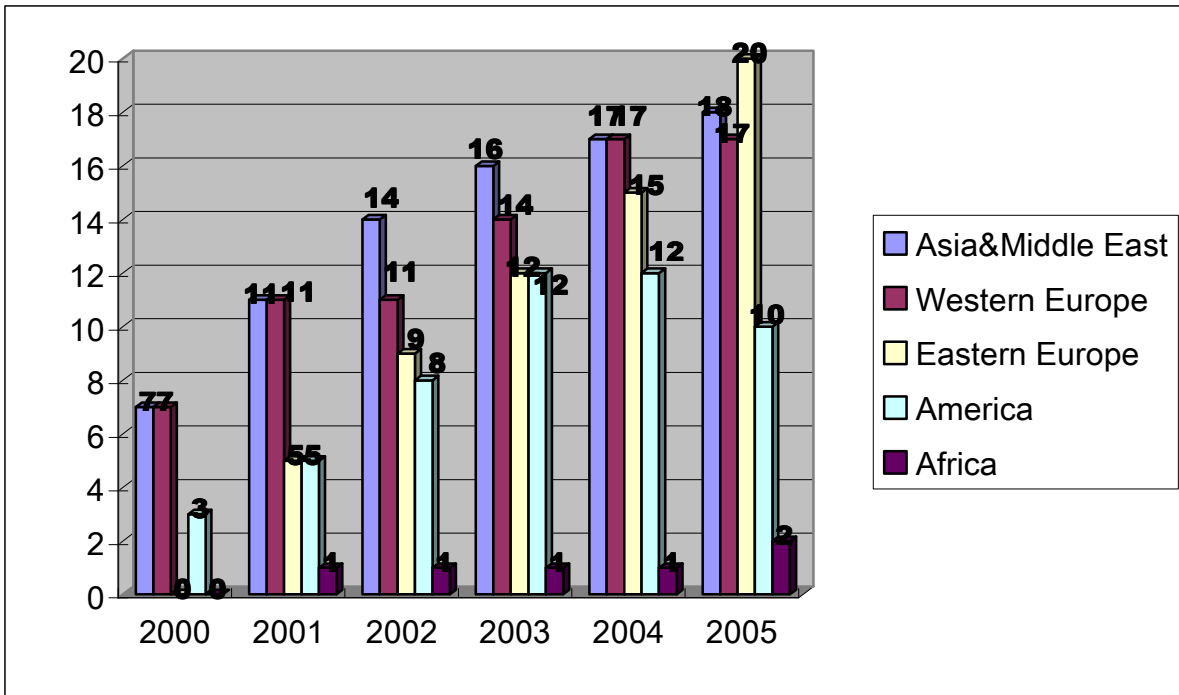
Anno	2000	2001	2002	2003	2004	2005
<b>Titolo</b>	WCG Challenge	WCG 2001 (the 1st WCG)	WCG 2002 (the 2nd WCG)	WCG 2003 (the 3rd WCG)	WCG 2004 (the 4 <sup>th</sup> WCG)	WCG 2005 (the 5 <sup>th</sup> WCG)
<b>Giochi ufficiali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Quake III: Arena</li> <li>♦ FIFA 2000</li> <li>♦ Age of Empires II</li> <li>♦ StarCraft®: Brood War™</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Quake III: Arena</li> <li>♦ FIFA 2001</li> <li>♦ Age of Empires II</li> <li>♦ StarCraft®: Brood War™</li> <li>♦ Unreal™ Tournament</li> <li>♦ Half-Life™: Counter-Strike</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Quake III: Arena</li> <li>♦ 2002 FIFA World Cup</li> <li>♦ Age of Empires II</li> <li>♦ StarCraft®: Brood War™</li> <li>♦ Unreal™ Tournament</li> <li>♦ Half-Life™: Counter-Strike</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ WarCraft® III: Reign of Chaos™</li> <li>♦ FIFA Soccer 2003™</li> <li>♦ Age of Mythology™</li> <li>♦ StarCraft®: Brood War™</li> <li>♦ Unreal™ Tournament 2003</li> <li>♦ Half-Life™: Counter-Strike</li> <li>♦ Halo™ (Xbox)□</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ WarCraft® III: Frozen Throne™</li> <li>♦ FIFA Soccer 2004™</li> <li>♦ StarCraft®: Brood War™</li> <li>♦ Unreal® Tournament 2004</li> <li>♦ Counter-strike™: Condition-Zero</li> <li>♦ Need for Speed™: Underground<sup>2</sup></li> <li>♦ Halo™ (Xbox)</li> <li>♦ Project Gotham Racing 2® (Xbox)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ StarCraft®: Brood War™</li> <li>♦ WarCraft® III: Frozen Throne™</li> <li>♦ Counter-strike™: Source</li> <li>♦ Warhammer® 40,000: Dawn of War™</li> <li>♦ FIFA Soccer 05™</li> <li>♦ Need for Speed™: Underground2</li> <li>♦ Dead or Alive® Ultimate (Xbox)</li> <li>♦ Halo 2™ (Xbox)</li> </ul>
<b>Premio Grand Final</b>	US \$200,000	US \$300,000	US \$300,000	US \$350,000	US \$420,000	US \$435,000
<b>Premi totale</b>		US \$600,000	US \$1,300,000	US \$2,000,000	US \$2,500,000	US \$2,500,000
<b>Nazioni</b>	17 Nazioni	37 Nazioni	45 Nazioni	55 Nazioni	63 Nazioni	67 Nazioni
<b>Partecipanti</b>	10.000	389.000	450.000	600.000	1.000.000	1.000.000
<b>Finali</b>	Ott 7- 15 (9 giorni)	Dic 5- 9 (5 giorni)	Ott 28-Nov 3 (6 giorni)	Ott 12-18 (7 giorni)	Ott 6-10 (5 giorni)	Nov 16-20 (5 giorni)
	Everland, Seoul	COEX Convention Hall, Seoul	Expo Park, Daejeon	Olympic Park, Seoul	Bill Graham Civic Auditorium San Francisco	Suntec International Convention & Exhibition Center, Singapore
	174 Giocatori	430 Giocatori	462 Giocatori	562 Giocatori	642 Giocatori	679 Giocatori
<b>Nazione/ aiuti governativi</b>			11 Nazioni	22 Nazioni	27 Nazioni	30 Nazioni

- Il numero di partecipanti include anche tutti i giocatori delle fasi preliminari

<sup>1</sup> Xbox game 'Halo™' – Prima console ufficiale dei Giochi

<sup>2</sup> Gioco per il PC 'Need for Speed™: Underground' e gioco per la Xbox 'Project Gotham Racing 2®' – Prima sfida ufficiale dei WCG

## Aumento del numero di partecipanti per nazione



## Graduatoria dei paesi in gara (2001-2005)

		Nazione	Oro	Argento	Bronzo	Totale
<b>WCG 2001</b>	<b>1</b>	<b>Corea</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
	<b>2</b>	<b>Germania</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
	<b>3</b>	<b>USA</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		<b>2</b>
<b>WCG 2002</b>	<b>1</b>	<b>Corea</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		<b>5</b>
	<b>2</b>	<b>Russia</b>	<b>3</b>			<b>3</b>
	<b>3</b>	<b>Germania</b>	<b>2</b>		<b>3</b>	<b>5</b>
<b>WCG 2003</b>	<b>1</b>	<b>Germania</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		<b>5</b>
	<b>2</b>	<b>Taiwan</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
	<b>3</b>	<b>Corea</b>	<b>2</b>		<b>1</b>	<b>3</b>
<b>WCG 2004</b>	<b>1</b>	<b>Paesi Bassi</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		<b>4</b>
	<b>2</b>	<b>Corea</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
	<b>3</b>	<b>USA</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		<b>3</b>
<b>WCG 2005</b>	<b>1</b>	<b>USA</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		<b>3</b>
	<b>2</b>	<b>Corea</b>	<b>2</b>		<b>1</b>	<b>3</b>
	<b>3</b>	<b>Brasile</b>	<b>1</b>	<b>2</b>		<b>3</b>

## Riepilogo Finali WCG 2005

### Generale

Categoria	Totale
Paesi in gara	67
Paesi con supporto governativo per i WCG	30 su 67
Premio finale totale dei WCG 2005	\$ 2,500,000
Premio finale dei primi tre classificati per ogni specialità WCG 2005	\$ 435,000
Giocatori in gara (tutte le nazioni)	1.250.000
Giocatori in gara Grand Final	679
Spettatori accorsi ai WCG (tutte le nazioni)	2.5 milioni
Spettatori del Grand Final WCG 2005	55,000
Reporters	403
Nazionalità dei Media	45 su 67

### Medagliere WCG 2005

	Oro	Argento	Bronzo
<b>Counter-Strike™ : Source</b>	Team 3D (USA)	K23 (Kazakistan)	Team_EG (Canada)
<b>StarCraft®: Brood War™</b>	Jae Hoon Lee (Korea)	Andrey Kukhianidze (Russia)	Peter Neate (Australia)
<b>WarCraft® III Frozen Throne</b>	Xiaofeng Li (China)	Dennise Chan (USA)	Manuel Schenkhuisen (Netherlands)
<b>Need for Speed™: Underground 2</b>	Giovani Magri (Brazil)	Danilo Barros (Brazil)	Konstantin Vanisov (Russia)
<b>Warhammer® 40,000 : Dawn of War™</b>	Kyung hyun Ryou (Korea)	Andre Zilio (Brazil)	Simon Pletzer (Germany)
<b>FIFA Soccer 2005™</b>	Daniel Rasche (Germany)	Gusev Victor (Russia)	Eduardo Moreno Torralbo (Brazil)
<b>Halo2™</b>	Team 3D (USA)	Team_EG (Canada)	Halo1style (France)
<b>Dead or Alive® Ultimate</b>	Tomoyuki Inui (Japan)	Wilson Chia (Singapore)	Dong Heon Han (Korea)

---

## L'organizzatore mondiale dei WCG: International Cyber Marketing

Nel mercato globale del 21esimo secolo, il divertimento interattivo è un'industria chiave della cultura dell'intrattenimento digitale. Di pari passo con la crescita del mercato, il volume complessivo dell'industria degli e-Sports come contenuto secondario dei giochi è in continua crescita. Consapevole delle mode del momento, l'International Cyber Marketing Inc. è stata fondata nel 2000 per organizzare il torneo di e-Sports per eccellenza, i World Cyber Games. La manifestazione è stata ideata con lo scopo di organizzare un festival di cultura digitale e di favorire l'armonia tra i giovani dal diverso bagaglio culturale.

ICM è anche organizzatore di conferenze e mostre sul business dei videogiochi, alle quali le multinazionali di videogames di tutto il mondo partecipano per accrescere la loro leadership nel campo dell'intrattenimento digitale, nonché per favorire il mercato mondiale dei giochi. La visione dell'International Cyber Marketing cresce di pari passo con il mercato, con la convinzione che il sogno un giorno diverrà realtà.

### La storia

#### 2000 World Cyber Games Challenge

- Viene fondata l'International Cyber Marketing Inc.
- Viene proposta la commissione dei WCG - WCGC Organizing Committee.

#### 2001 World Cyber Games 2001 al COEX di Seoul in Korea

Nasce la commissione organizzativa dei WCG 2001.

2002 World Cyber Game 2002 Expo Park, Daejeon, Korea

- "GamOn", la mascotte dei World Cyber Games Mascot, viene registrata.
- Ricevuta una targa di riconoscimento dalla City Government di Daejeon.

#### 2003 World Cyber Games 2003 Olympic Park, Seoul, Korea

- Per la prima volta al mondo viene adottato il concetto di "città ospitante" per un torneo di videogiochi.

#### 2004 World Cyber Games 2004 San Francisco, USA

- Prime Finali fuori dalla Corea

#### 2005 World Cyber Games 2005 Singapore

- Prime Finali asiatiche fuori dalla Corea