

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №8  
имени К.К Рокоссовского»

Индивидуальный Итоговый проект

Тема:

«Киберспорт»

Автор проекта: Алфёров Алексей

Класс: 9Б

Руководитель: Гладких Светлана Васильевна

Преподаватель по информатике

# Введение

- ◆ Первые компьютерные игры с которые поддерживались режимом сетевой игры появились еще в середине 90-х и практически сразу привлекли к себе внимание. Таким образом играть можно в игру с нормальным живым соперником, а не с запрограммированным. Практически сразу игроки начинают объединяться в команды и проводить соревнования. Сегодня же киберспорт официально признан, и соревнования в рамках CPL (Cyberathlete Professional League -- Профессиональная лига кибератлетов) привлекают к себе все большее внимание.
- ◆ Цель исследование: изучить понятие киберспорт, и какие виды игр существуют на данный момент.
- ◆ Гипотеза: Я, предполагаю, что киберспорт активно влияет на молодёжное общество, и вскоре станет местом работы для многих, но также и пагубно влияет на современное общество.
- ◆ Актуальность: киберспорт — это активноразвивающееся современное молодёжное движение.

# Раздел 1 (теоретический). Зарождение киберспорта

Зарождение киберспорта Соревновательный гейминг берет свое начало вместе с первыми компьютерными и аркадными играми. Уже тогда на самом старте там была жесткая конкуренция. Несмотря на то, что игроков было мало, в то же время конкуренция была очень высокой. Вскоре были организованы первые турниры. Первое широко известное киберспортивное мероприятие состоялось в 1972 году в Стэнфордском университете. Тогда в турнире 24 игрока сражались за подписку на журнал Rolling Stone, который спонсировал это мероприятие. Игровая компания Atari также имела опыт проведения соревнований.



# как стать киберспортсменом

Чтобы стать киберспортсменом также потребуются: Хорошее рабочее место. Важно позаботиться о наличии мощного компьютера с удобной мышью, качественной клавиатурой, комфортным креслом, оптимальным освещением и др. От окружающей вас обстановки во многом будет зависеть концентрация во время игры. Аналитические навыки. Очень важно не просто играть, а проводить разбор всех действий и анализировать ошибки. Следует изучать и игры других киберспортсменов. Особое внимание уделяйте действиям признанных профессионалов. Для этого предварительно изучите рейтинг киберспортсменов. Посмотрите, как профи взаимодействуют с командой, изучайте их стратегии и повторяйте. Условия для качественного отдыха и общения с семьей. Не нужно полностью погружаться в киберспорт! Следует регулярно проводить время с близкими, качественно отдыхать.



# Проблемы киберспорта

Слабый ростер команд У всех на слуху только топовые команды, такие как NaVi, Virtus.pro, forZe. Однако есть целая плеяда команд, которые выступают на ТИР-2 уровне. Например, Spirit, pro100, Team Empire, ROX, Winstrike, The Pango. Пересчитывать их придется долго, поскольку таких команд уж очень много. А сколько перспективных команд варятся в регионах? А ведь именно из регионов вышли самые крутые игроки, которые сейчас представляют большие команды. К сожалению, региональными турнирами сегодня занимается только Winstrike. Без спонсирования трудно пробиться в российский сегмент киберспорта. И это основная проблема индустрии. Токсичность Российское комьюнити по-своему прекрасно. Однако есть одна проблема — это токсичность. Вы наверняка сталкивались с мнением иностранцев, встречавшихся во время матчей. Они крайне негативно относятся к русским из-за чрезмерной токсичности нашего комьюнити. Более того, такие игроки встречаются и на профессиональном уровне.

# Популярные команды по киберспорту

1. Natus Vincere
2. Cloud9
3. Team Liquid
4. Fnatic
5. Evil Geniuses



# Na`Vi

Na`Vi — команда, которую знают все, кто хоть немного интересуется киберспортом. Именно они в 2010 году одержали сразу 3 крупные победы в турнирах по CS. Это были Intel Extreme Masters, Electronic Sports World Cup и World Cyber Games. Na`Vi стали первой командой, которой это удалось. Рекордной стала и сумма их выигрышей за год турниров: она составила \$215 тысяч.

Украинская мультигейминговая киберспортивная организация. В настоящее время имеет подразделения по Dota 2, CS:GO, PUBG, Fortnite, Apex Legends, Rainbow Six Siege и Quake Champions.

**Дата основания:** 19 декабря 2009 г.

# Популярные игры для киберспорта

1. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
2. PALADINS
3. WARFACE
4. CALL OF DUTY
5. TEAM FORTRESS 2
6. QUAKE CHAMPIONS
7. MORTAL KOMBAT 10-11
8. HEARTHSTONE
9. FIFA
10. WORLD OF TANKS
11. HEROES OF THE STORM
12. STARCRAFT II
13. DOTA 2
14. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
15. LEAGUE OF LEGENDS

# Что такое Steam

- ◆ Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ, разработанный и поддерживаемый компанией Valve. Steam выполняет роль средства технической защиты авторских прав, платформы для многопользовательских игр и потокового вещания, а также социальной сети для игроков. Программный клиент Steam также обеспечивает установку и регулярное обновление игр, облачные сохранения игр, текстовую и голосовую связь между игроками.
- ◆ **Год выхода:** 2003 г.

# COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Многопользовательская компьютерная игра, разработанная компаниями Valve. Выпуск игры для персональных компьютеров на операционных системах Windows и macOS, также игровых приставках Xbox 360 и PlayStation 3 состоялся 21 августа 2012 года. Версия игры для Linux была выпущена в 2014 году, а в 2016 году игра, в рамках программы обратной совместимости, стала доступна на Xbox One. В 2018 году была выпущена бесплатная версия с возможностью игры с реальными игроками и с ботами. Позже, в декабре того же года игра стала полностью бесплатной.

Игра стоит на первом месте в топ Лучшие игры по количеству игроков в стиме.

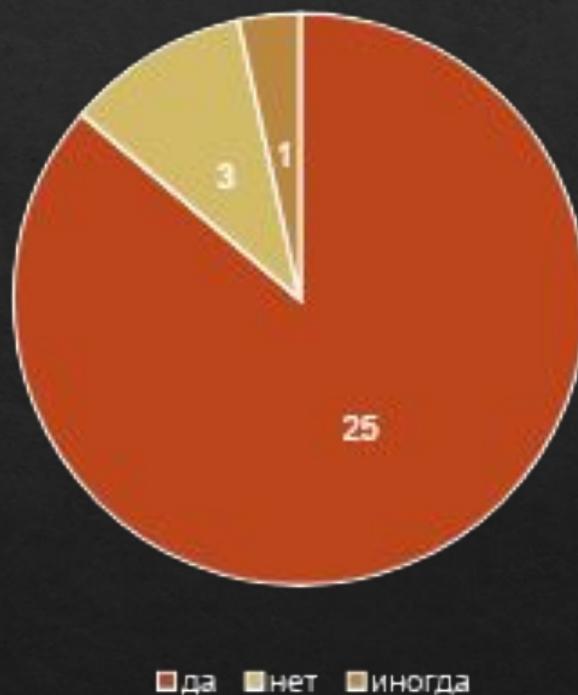


# Слухи о том что в школах хотят сделать уроки по киберспорту

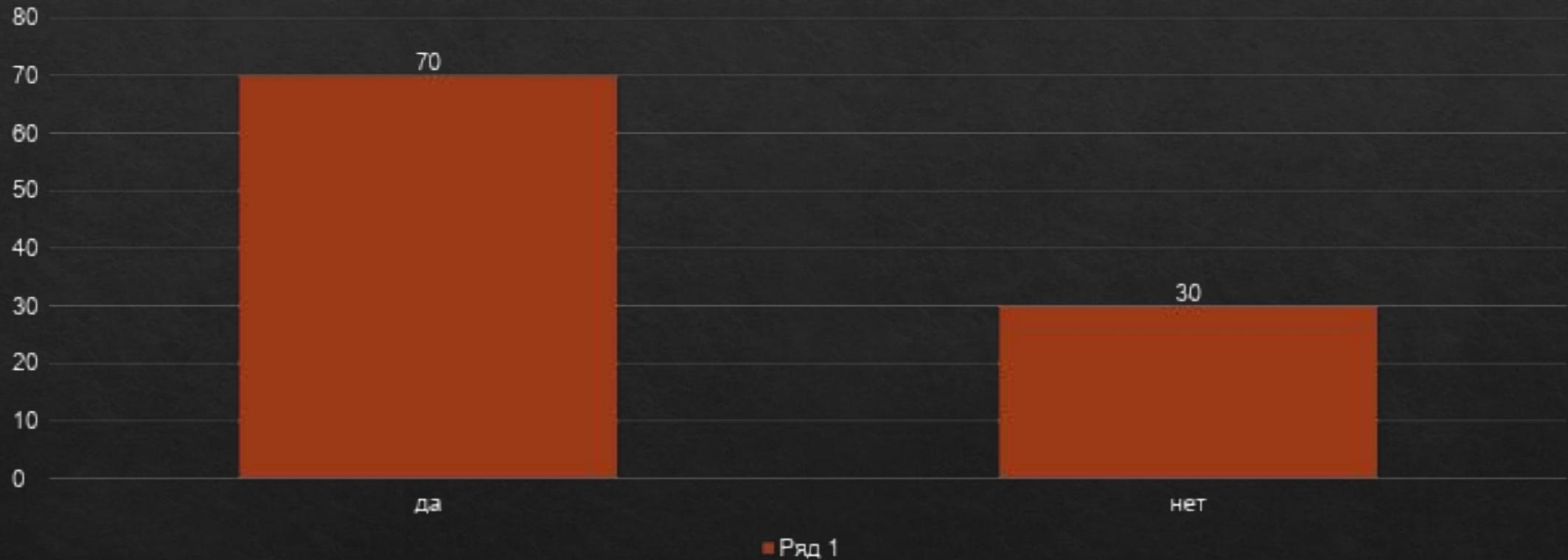
В середине августа стало известно, что Институт развития интернета предложил организовать факультатив по киберспорту в школах России. Инициатива была направлена непосредственно министру просвещения Ольге Васильевой. Авторы предложили провести пятилетний эксперимент во всех российских регионах. Методику занятий и сами игры при этом следует согласовывать с школами, родителям, учителями и с Федерацией киберспорта России. Кроме того, предлагается проводить школьные турниры по киберспорту и различные всероссийские чемпионаты. Среди дисциплин, по которым планируется проводить занятия, есть крайне популярные FIFA, Minecraft, World of Tanks, Dota 2, Hearthstone и другие. По большинству представленных в списке игр проводятся крупные международные турниры, а сами игры являются общепризнанными киберспортивными дисциплинами.

## Раздел 2 (Практический) Исследование на тему: «играют ли ваши друзья или знакомые в компьютерные игры?»

График моего опроса



# Хотите ли вы стать профессиональным киберспортсменом?



# Заключение

Как и все в мире, киберспорт развивается бешеными темпами, такими, какими не развивался еще ни один спорт в мире. За несколько лет он превратился из увлечения небольшого количества игроков в профессиональный спорт, официально признанный многими странами мира.

Гипотеза - я, предполагаю, что киберспорт активно влияет на молодёжное общество, и вскоре станет местом работы для многих, но также и пагубно влияет на современное общество.

