

Презентация «Мои таланты»



ВЫПОЛНИЛ: ГРИЦЕНКО ДАНИИЛ 5А КЛАСС
УЧАСТНИК Д/О «МАКСИМУС»
РУКОВОДИТЕЛЬ: БОНДАРЬ ОКСАНА ИВАНОВНА

МБОУ СОШ №3 г.Донецка

Обо мне



- Меня зовут Даниил, я учусь в 5 А классе и состою в д/о «Максимус»
- Мое хобби-киберспорт
- Мои любимые игры: *Team Fortress 2, cs go, dota, paladinc, roket lige*

Киберспорт



- **Киберспорт** (также известен как компьютерный спорт или электронный спорт) — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр.

История развития



Первый киберспортивный турнир прошел в 1972 году

Уже в первых видеоиграх существовали режимы, в которых люди могли соревноваться друг с другом, а не с компьютером. Например, в 1958 году вышла игра Tennis for Two, в которой два человека могли перебрасываться виртуальным теннисным мячом.

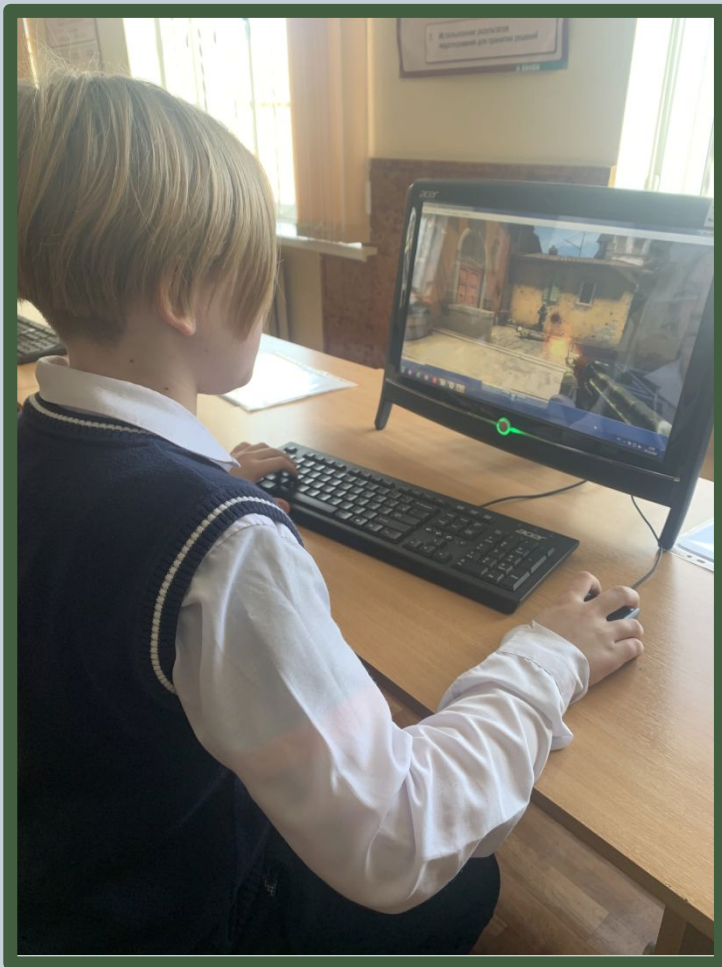
В 1972 году 24 студента Стэнфордского университета решили провести турнир по игре Spacemar. Победителем стал студент-биолог Брюс Баумгарт, которому достался главный приз – подписка на журнал Rolling Stone. Турнир по Spacemar считается первым киберсоревнованием в истории.

В 1990-х индустрия компьютерных игр начала расти. Появилось много *шутеров*, по которым постоянно проводились мелкие соревнования.

Шутер – жанр компьютерных игр. В шутерах игроки выступают в качестве стрелков. Чаще всего для победы надо поразить всех противников.

Самые популярные киберспортивные игры – Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) и League of Legends (LoL). Соревнования по этим играм собирают самую большую зрительскую аудиторию и привлекают многих спонсоров.

Мои игры



Counter-Strike:Global Offensive