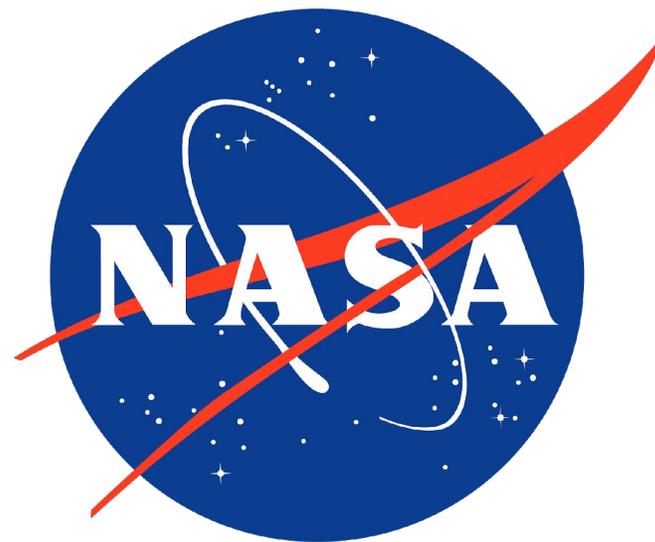


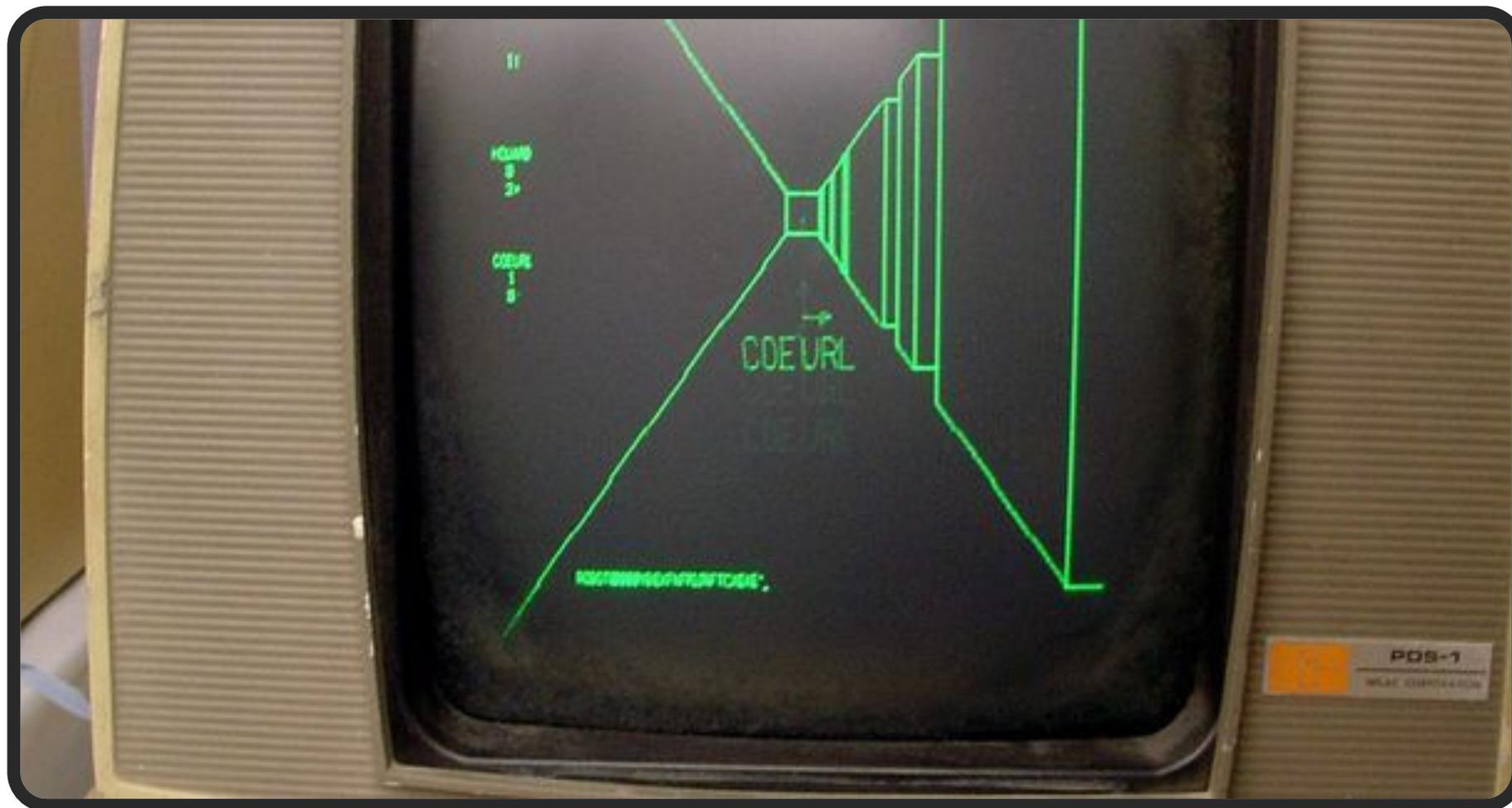
# История развития киберспортивных шутеров.

---

# Причём тут Nasa?

Именно в  
исследовательском  
центре Nasa  
появился первый  
шутер, который не  
только положил  
начало киберспорту,  
но и самому жанру.





# Maze War

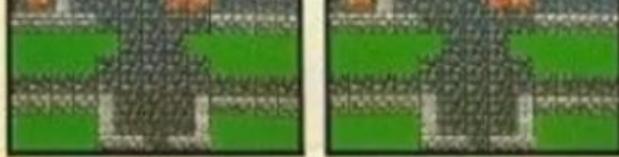
1973г.

# Что отличает войну от игры?

---



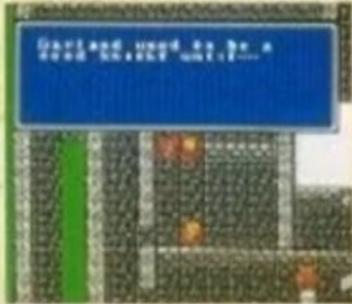
**RULES**



any Adventure Game. When you wish to cancel the conversation press A again.



Face the guard to begin your conversation. Press A to talk. Then press A again when you finish reading the message.

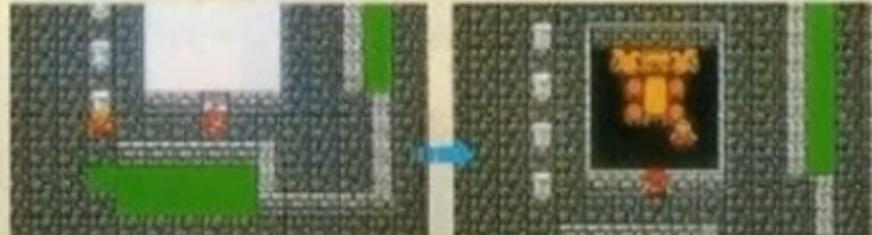


You will meet a great variety of people as you travel on. Some will tell you all that you need to know while others will present a mystery.

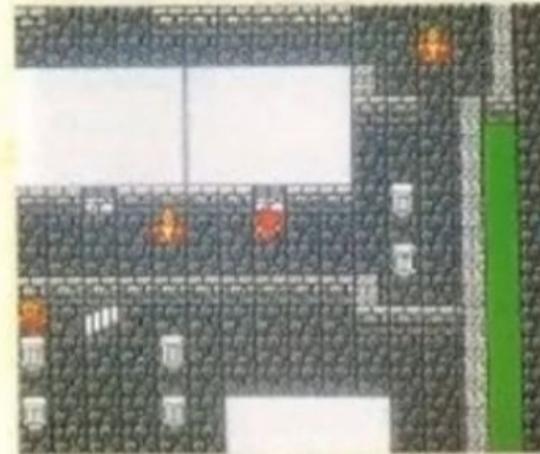
### Use the door

## ENTER THE CLOSED ROOMS

Many areas will be closed off to your view upon first entering the castle. Do not worry though, many of these can be opened to reveal what is hidden inside. If a door does not open, push A to investigate the trouble.



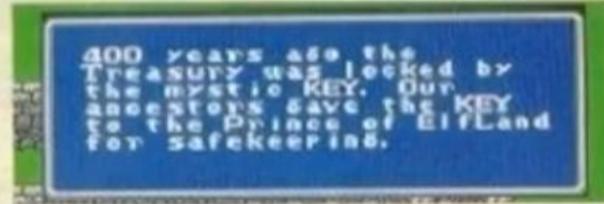
Walk towards the door, and continue through. The ceiling will disappear allowing you to guide the Warriors to what awaits inside.



You push and push against the door, but it just won't open.



Pushing A to investigate, you find that the door has been locked.



To enter the treasury you must locate the mystic KEY. After the Elf Prince gives it to you, return here to gain access.

### Use The Stairs

## CLIMB TO THE SECOND FLOOR

To climb up or down a stairway, walk across the top of it. The screen will close on the current scene, re-opening on that of the next floor. Make sure to search out and investigate all of the stairways that you find on

# Final Fantasy I

Бумажные правила в комплекте.

# Геймплей Maze War

1. Игроки сражаются на разных концах карты в виде лабиринта
2. Имеют одинаковое оружие
3. Ищут друг-друга в лабиринте
4. Убивают





# DOOM

Deathmatch



# Quake

Киберспорт в 3D

1996г.



# Battle Zone

1980г.

ILLSeaBass

ILLSeaBass



# Midi Maze

1987г.



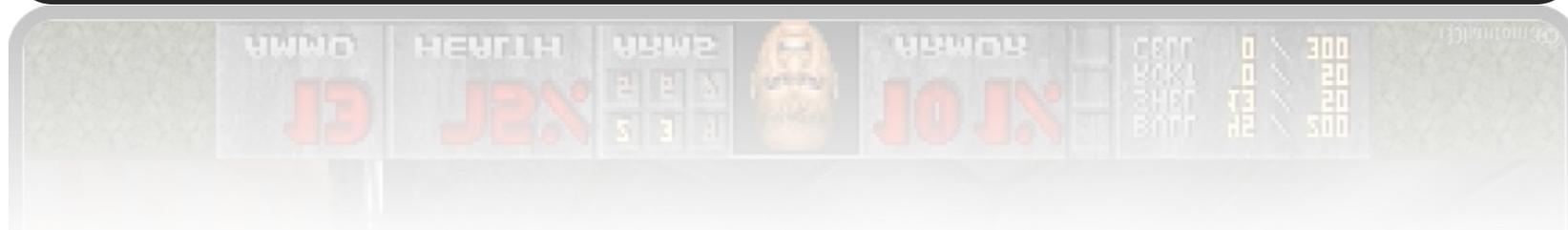
# Catacomb 3D

Студия It Software разработала первую игру с полигонами и текстурами.1991г.

# DOOM 1993г.

Игра поражала своей графикой и геймплеем. Вот что отличало Doom от других шутеров:

- Динамическое освещение
- Динамичный геймплей
- Полноценные текстуры
- Выверенные механики
- Реалистичная графика
- Интересный геймдизайн





# Star Wars Dark Forces

Последняя игра, которая имитирует 3D. 1995г

Atari

# Duke Nukem 3D

В 1995м году выходит Duke Nukem 3D, который открыл эпоху свободного обзора.

Отныне мы спокойно можем перемещать прицел в 4х направлениях.

Это привнесло нам новый геймдизайн, в котором игроки могут занимать высокую позицию.

Однако в игре попрежнему встречались 2D спрайты.



# Descent

Также в 1995м году выходит игра которая уже обладает полноценным 3D, где 2D спрайт использовался только для отображения кабины корабля.

Игра привнесла многое в киберспорт. Она показала нам соревновательный режим и командный бой.

В соревновательном режиме для выигрыша нужно было одержать победу в нескольких играх.

Также игрокам приходилось перемещаться в полноценном 3D пространстве.



# Quake

1996ой год ознаменовал выход первого Quake.

Quake отличала огромная динамика и множество механик. Именно Quake подарил нам Rocket Jump и Bunny Hop, кроме этого было огромное количество разных механик, которые находили сами игроки. Разработчики даже не подозревали об их наличии.





# Half-Life

Основана на движке Quake  
1998г.

# Counter-Strike 1.6

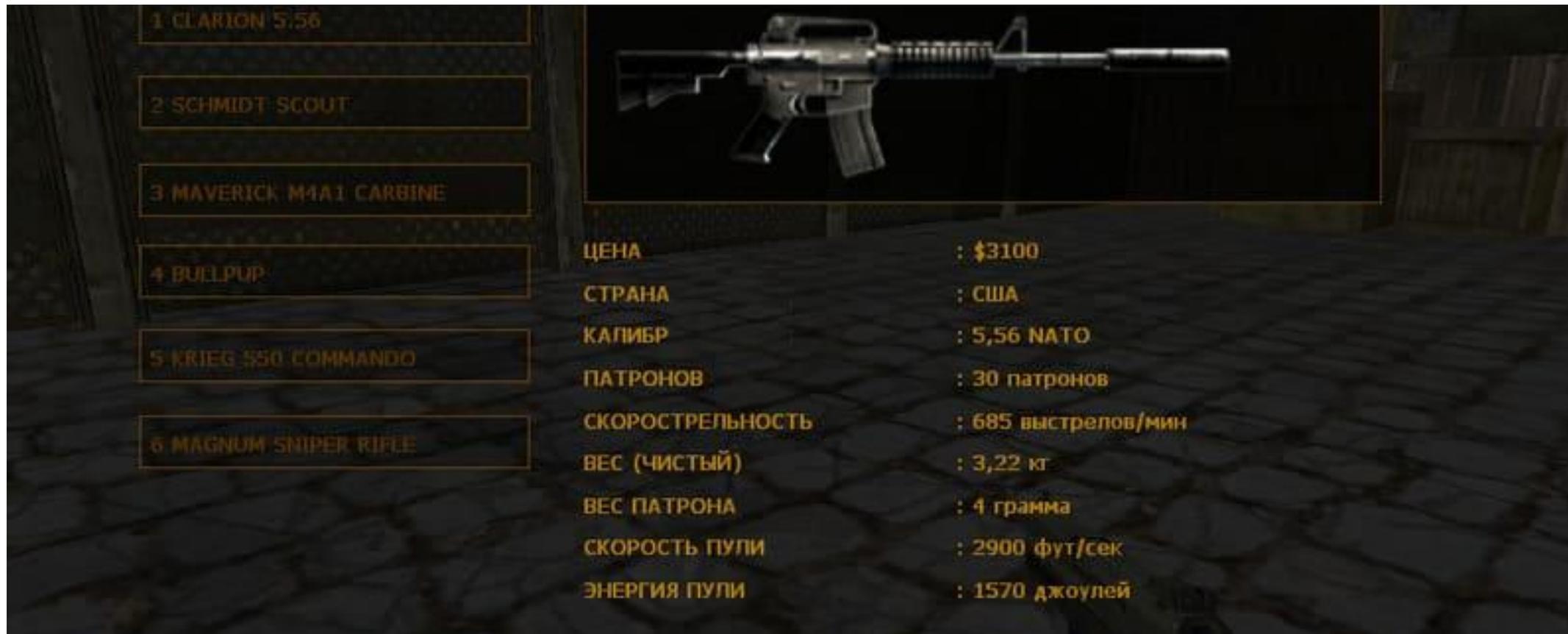
Вышла в 1999м году.  
Зарождалась как модификация для Half-Life 1, следовательно имеет такой же движок как и Quake, возможно с небольшими модификациями.

В отличие от Quake, в Cs имеются паттерны отдачи оружия, также присутствует разброс на ходу.

Из-за этого игрокам приходилось стрелять преимущественно из фиксированного положения.

Cs полностью опирается на командное взаимодействие.



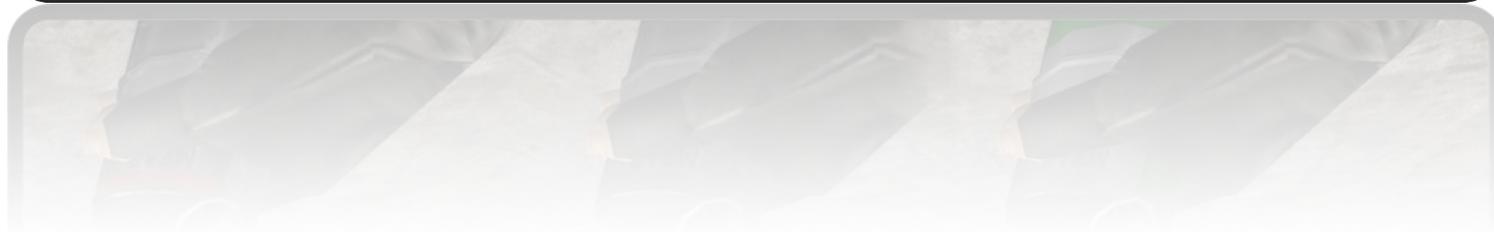


## Экономика

Cs 1.6 первая киберспортивная игра с внутриигровой экономикой. Это очень сильно повлияло на геймплей и является одной из главных механик игры.

# Тактика

Cs 1.6 обладает определённым набором тактически-стратегических инструментов, которые сильно влияют на геймплей и делают его гораздо интереснее. Я говорю про различные типы гранат.

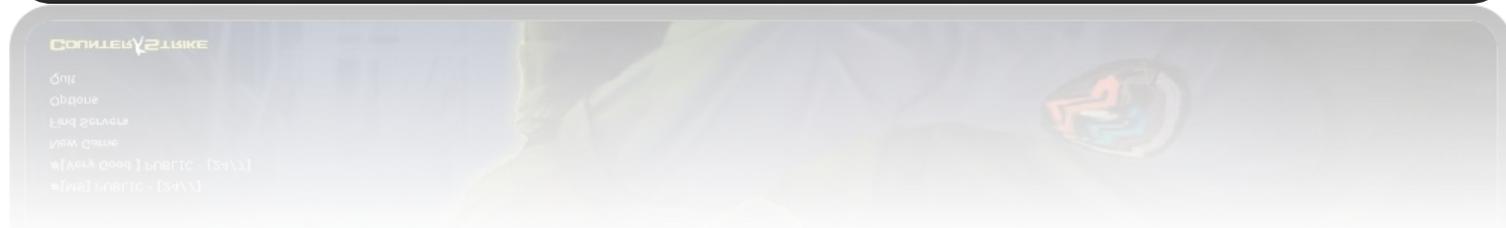


# Игровые режимы

Cs 1.6 привнесла огромное количество игровых режимов. Помимо сделанных разработчиками, cs обладает ещё и модифицированными серверами, где режимы делают уже сами игроки с помощью модов и плагинов. Примеры игровых режимов:

1. Закладка бомбы
2. Командный бой
3. Дезматч
4. Спасение заложников
5. Зомби

И т.д



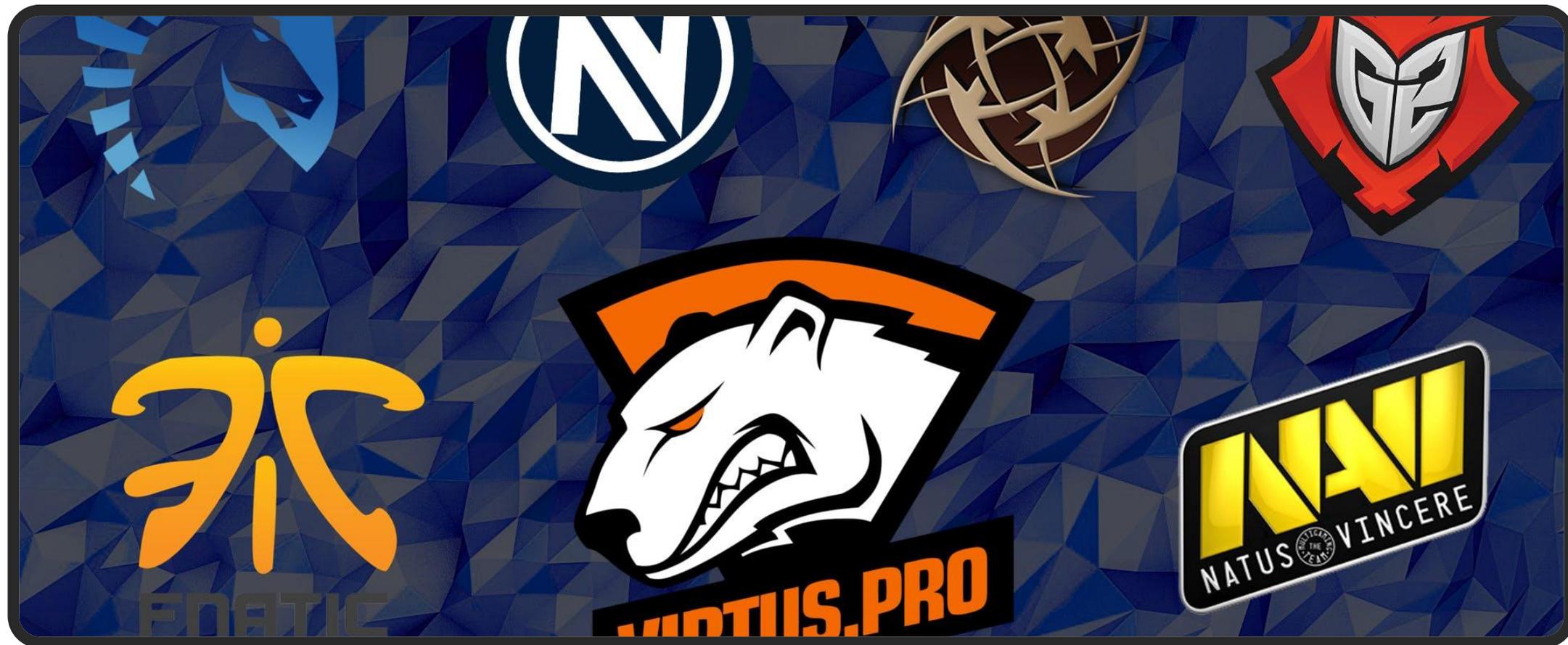


# Что делает шутер киберспортивным?

Киберспортивный шутер должен обладать следующими параметрами:

1. Выверенный баланс карт
2. Выверенный баланс оружия
3. Баланс сторон
4. Особый геймдизайн
5. Особая структура карт
6. Наличие элементов, подразумевающих соревнование (скилл стрельбы, тактика и т.д.)
7. Соревновательный режим игры
8. Специально сформированные правила игры





# Первая киберспортивная организация

Twin galaxies 1981г.

# С чего всё началось?

В 1980м году Уолтер Дэй решил объехать практически всю Америку, записывая лучшие результаты на аркадных автоматах в крупных сетях.



# Twin Galaxies

Вернувшись домой, в 1981м году Уолтер создаёт организацию Twin Galaxies, которая специализируется на фиксировании лучших результатов в различных играх аркадных автоматов.

Лучшим игрокам выплачивались призы.

Помимо этого Уолтер Дэй обещал игрокам запись их результатов в Книгу рекордов Гиннеса, что добавляло почёта и также добавляло денежных призов.

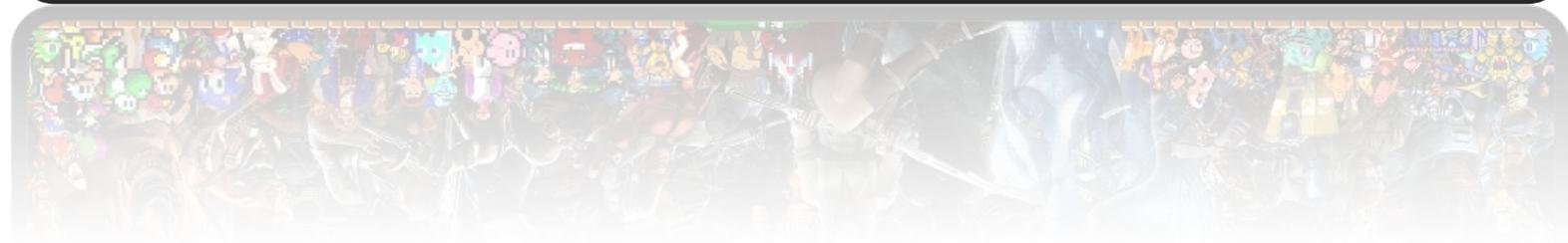
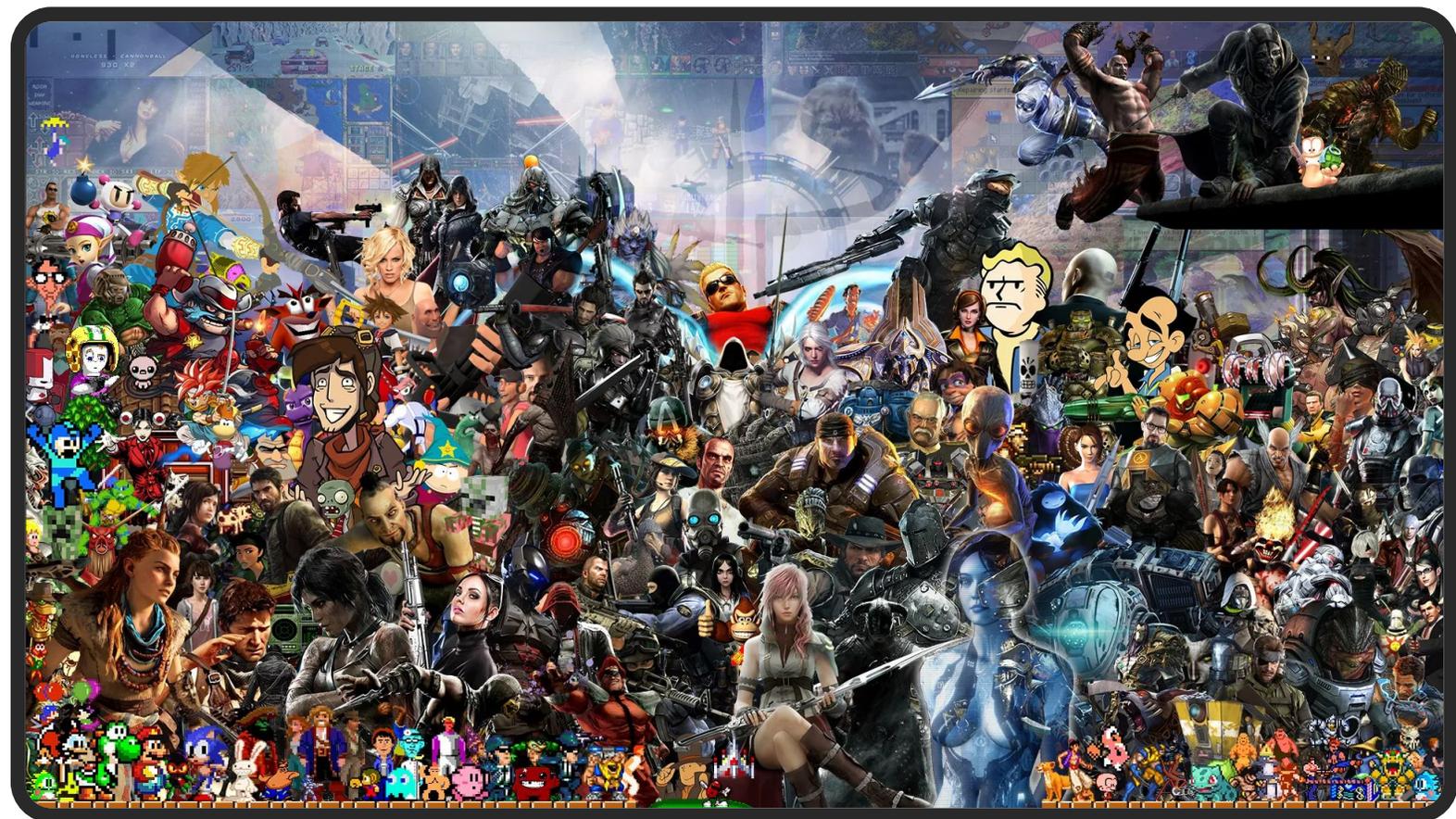


# Что мы имеем сейчас?

За последние 20 лет особо ничего нового не менялось в киберспорте. Выходят новые игры, но в них примерно те же механики, которые просто полируются и немного модернизируются. Скелет был заложен уже давно, поэтому сейчас в играх в основном меняется только графика и улучшаются механики и игровые движки.

Добавляются новые режимы и прочее, но сильно ничего так и не изменилось.

Однако появилось большое количество киберспортивных организаций, которые имеют даже свои собственные команды.





Спасибо за внимание.