

STARCRRAFT®



StarCraft

- Серия научно-фантастических игр в жанре RTS разработанная Blizzard Entertainment.
- Повествует о противостоянии трёх рас: терранов, протоссов и зергов.
- Одна из первых киберспортивных дисциплин, популяризировала киберспорт.
- «Народная игра» Южной Кореи.
- Первая игра побывавшая в космосе.



Первые версии

- В июне 1996 года на выставке E3 Blizzard презентовали первую версию Старкрафта, сделанную на движке Warcraft II.
- Игра была раскритикована, так как была сырой, а совсем рядом был показан многообещающий проект Dominion: Storm over Gift 3.
- Проект начали переделывать с нуля.

Релиз

- Релиз состоялся 31 марта 1998 года.
- Игра произвела фурор, став самой продаваемой компьютерной игрой года.
- К 2007 году было продано 10 миллионов копий.
- А так же получила премию AAGAD (*Academy of adventure gaming arts and design*) в номинации «Лучшая стратегическая компьютерная игра 1998 года».
- Помимо РС, игра вышла на Nintendo 64.





StarCraft: Brood War

- В ноябре того же года вышел аддон Brood War.
- Были добавлены новые кампании за каждую расу, а так же новые юниты и технические улучшения.

Разнообразие механик

- Игра предлагала возглавить одну из трёх рас, имевших радикально отличающиеся игровые механики, чего не было до Старкрафта.
- Игровой процесс можно разделить множество «мини-игр», начиная от расположения строений на базе до макро\микромикроконтроля, что придавало геймплею глубины.
- Даже багам игры находились применения, один из самых известных примеров – «стек муталисков».



Терраны

- Люди, потомки землян, сосланных в качестве преступников колонизировать новые планеты, попавшие в сектор Копрулу из-за поломки навигационных компьютеров кораблей.



Протоссы

- Высокоразвитая раса, наделённая мощными пси-способностями.
- Делятся на три фракции: Кхалаи, Тёмные тамплиеры и Талдаримы.



Зерги

- Раса, созданная из различных видов насекомых древней расой зел-нага после того, как те не удовлетворились результатами эксперимента с протоссами. Чрезвычайно развиты биотехнологии — живыми организмами являются все «здания» и «механизмы». Большая часть расы не обладает разумом, оставаясь на уровне животных, разумными является относительно небольшой ряд особей, которые управляют всей совокупностью зергов — роем, состоящим из стай.



Первая игра в космосе

- В 1999 году во время миссии шаттла «Дискавери» по первой стыковке с МКС astronaut Дэниел Бэрри прихватил с собой в космос копию... Starcraft'a!
- Сейчас эта копия находится в музее в головном офисе Blizzard



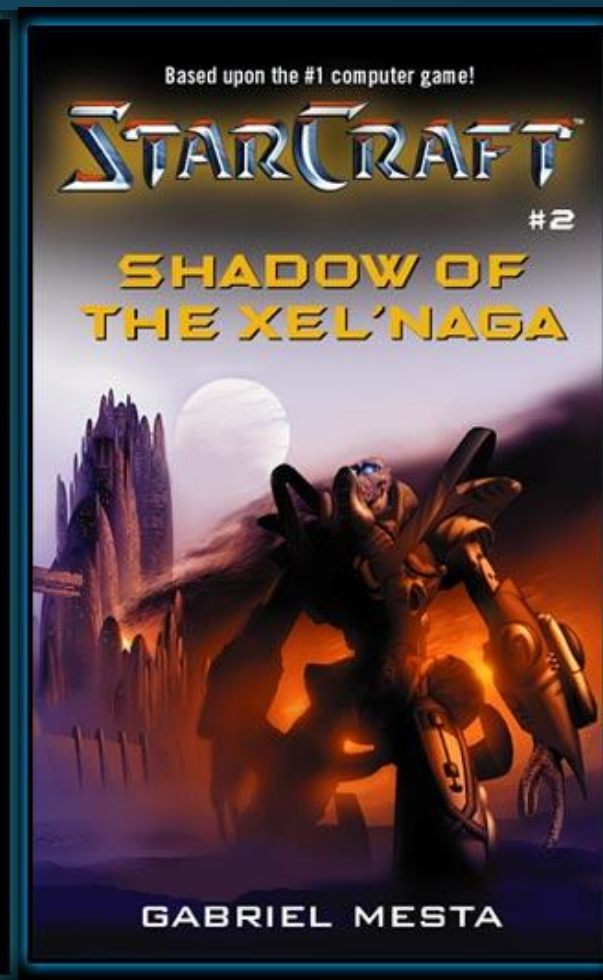
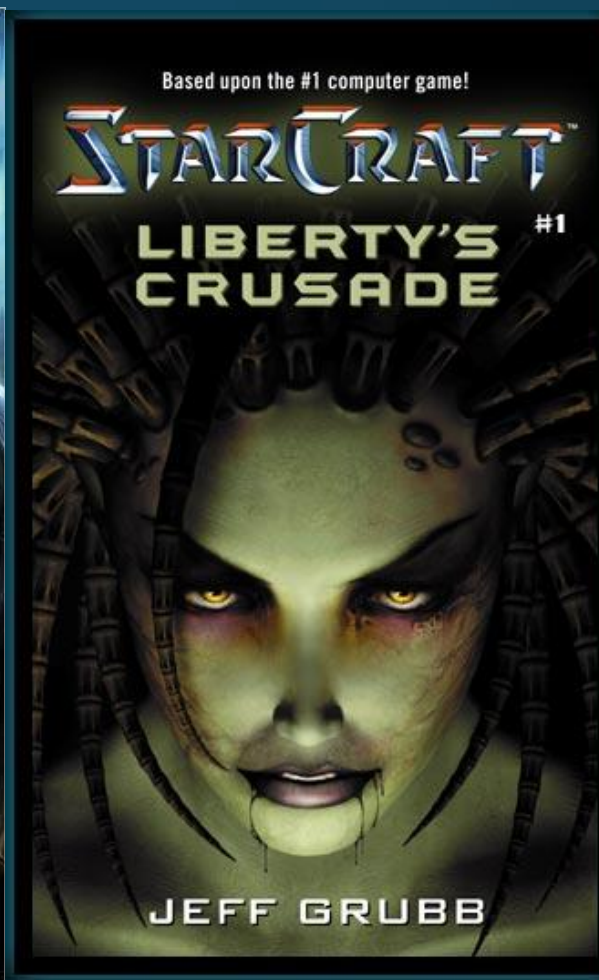


Редактор карт

- Игра предлагала редактор карт с обширными возможностями.
- Так одной из пользовательских карт была прародительница популярного в последние годы жанра MOBA – Aeon of Strife

КНИГИ

- Было выпущено большое количество книг и комиксов по мотивам игровой вселенной.



Киберспорт

- Игра пользовалась большой популярностью в компьютерных клубах, особенно в корейских pc bang'ах.
- В 1999 году был проведён сезон корейской лиги OnGameNet StarLeague (OSL), игры которой транслировались по телевидению.
- Позже появились командные чемпионаты, в 2005 объединившиеся в общий чемпионат – Proleague.
- Многие крупные корейские компании, такие как SK Telecom или Samsung, имели собственные команды в этой дисциплине.
- На финале Proleague 2005 года собралось около 100 000 зрителей.



StarCraft: Ghost



- В 2002 году Blizzard анонсировали тактический шутер от третьего лица.
- Рассказывалась история девушки-призрака с псевдонимом «Нова»
- Разработка игры затянулась. В её ходе вышло новое поколение консолей, игру пришлось переделывать.
- Игра не пережила производственный ад, в 2006 году проект был заморожен.
- По мотивам игры была выпущена книга, а Нова стала полноценным персонажем второй части, позже получив свою сюжетную кампанию в дополнении Nova Covert Ops.

StarCraft II

В середине 2000х была начата работа над продолжением.

Было решено разделить игру на три части, так в августе 2010 года вышла первая часть трилогии – Wings Of Liberty.



StarCraft II: Wings Of Liberty

- Кампания за терранов, главным героем является Джеймс Рейнор.
- Внешне игра очень напоминала первую часть, но всё же имела значительные изменения в геймплее.
- Из-за этого игра не смогла вытеснить первую часть в Корее, но зато в остальном мире имела огромный успех.
- Карты в мультиплеере стали симметричными, ареноподобными, сражения перестали носить затяжной характер, вместо стратегии акцент был смещён на механику игрока.



StarCraft II: Heart of the Swarm

- Кампания за зергов, повествование ведётся за зергов.
- Каждой расе было добавлено несколько юнитов.



StarCraft II: Legacy of the Void

- Кампания за протоссов, главный герой – иерарх Артанис.
- Были так же добавлены новые юниты, но мультиплеер претерпел больше изменений, таких как увеличение начального количества рабочих до 12, что увеличивало темп игры.



Набор миссий за Нову, выпускался тремя наборами по три миссии.

StarCraft II: Nova Covert Ops





Спасибо за
внимание!