

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
сельского поселения «Поселок Тумнин»
Ванинского муниципального района
Хабаровского края

Научно-исследовательский проект на тему:

«Развитие киберспорта в России»
дисциплина «Информатика»

Выполнил: Шамоев Тимур,

Ученик 11 класса

Научный руководитель: Вракова Н.А.

учитель математики и информатики.

THE
OFFICE OF THE
ATTORNEY GENERAL
STATE OF NEW YORK
ALBANY

IN SENATE,
January 12, 1906.

REPORT
OF THE
ATTORNEY GENERAL
FOR THE YEAR 1905.

ALBANY:
J. B. LIPPINCOTT & CO.,
PRINTERS.
1906.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1. Содержание проекта.....	5
2. Классификация игр, принятых к соревнованиям, и их описание.....	7
3. Киберспорт в России и бывших странах СНГ	10
4. Плюсы и минусы киберспорта	16
5. Программирование Игр	18
6. Интересные факты и достижения в истории киберспорта.....	20
7. Анализ анкетирования, с целью выявления отношения общественности к киберспорту	22
Заключение	25
Информационное обеспечение:	26
Приложение.....	27

THE JOURNAL

1. The first part of the journal is devoted to a general survey of the state of the art in the field of the subject. This part is intended to provide the reader with a comprehensive overview of the current state of knowledge and to identify the main areas of research and the key players in the field.

2. The second part of the journal is devoted to a detailed analysis of the various methods and techniques used in the field. This part is intended to provide the reader with a thorough understanding of the different approaches and to enable them to choose the most appropriate method for their own research.

3. The third part of the journal is devoted to a critical evaluation of the results of the various studies. This part is intended to provide the reader with a clear and concise summary of the findings and to highlight the strengths and weaknesses of the different approaches.

4. The fourth part of the journal is devoted to a discussion of the implications of the results for the field as a whole. This part is intended to provide the reader with a broader perspective on the significance of the findings and to suggest directions for future research.

5. The fifth part of the journal is devoted to a bibliography of the works cited in the journal. This part is intended to provide the reader with a comprehensive list of the sources used in the journal and to enable them to locate the original works for further study.

Введение

*Развитие нации – зависит от уровня образования...
Киберигры – это цветы образовательных индустрий.*

Ким Дэ Чжун

Киберспорт возник в тот момент, когда один человек получил возможность соревноваться с другим в компьютерной игре. Неотъемлемой составляющей популярных состязаний является зрелищность, что в контексте компьютерных игр означает графику и динамичность процесса. Первой подходящей под данные требования игрой стала легендарная **Doom 2** с командными схватками.

По-настоящему киберспортивной оказалась её более продвинутая в техническом плане продолжательница **Quake**, изначально заточенная под совместную игру (многопользовательская игра — мультиплеер).

Популярность **Quake** способствовала основанию в 1997 году **Профессиональной лиги кибератлетов** (CyberathleteProfessionalLeague — CPL). Так появился киберспорт, а вместе с ним новые лиги WCG, ESL и их региональные варианты.

7 июня 2016 года на интернет-портале правовой информации опубликовали приказ о внесении «компьютерного спорта» в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. Он вступит в силу спустя 10 дней после публикации, то есть 17 июня. Однако в СМИ узнали об этом только 8 числа.

«Компьютерный спорт» определили в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта. В него входят те виды спорта, которые не являются национальными или «развиваемыми на общероссийском уровне».

Под Киберспортом подразумеваются соревнования, где спортивными дисциплинами являются специальные компьютерные игры. Другими словами — это спорт высоких технологий, суть которого заключается в состязании людей друг с другом. Современные многопользовательские компьютерные игры позволяют состязаться людям друг с другом в реальном времени на виртуальной

арене при помощи специальных девайсов. Киберспорт развивает координацию и интуицию, способность к концентрации. Анализ, просчитанные действия, контроль над ситуацией – вот залог успеха!

В реальном времени «Киберспорт» является деятельностью лиц, организующих спортивно-развлекательные мероприятия для молодежи по компьютерным играм и извлекающих из этого прибыль.

«Несомненно, сегодняшний день является большим праздником для всех поклонников киберспорта, — заявил президент Федерации компьютерного спорта Александр Горбаченко. — Статус официального вида спорта предъявляет новые требования к деятельности нашей Федерации с точки зрения качества организации и проведения соревнований и возросшей социальной ответственности.

1. Содержание проекта

Форма деятельности: научно-исследовательский проект.

Актуальность: Киберспорт — один из самых динамично растущих видов современного спорта. Уже сегодня число его поклонников во всем мире не уступает количеству любителей наиболее популярных видов традиционных спортивных соревнований.

Киберспорт стал массовым движением, объединяющим многие миллионы людей, независимо от их национальности, возраста и гражданства, и очевидно, что с каждым годом его ряды будут только множиться по мере дальнейшего роста парка персональных компьютеров. Так или иначе, в настоящее время предпринимаются меры по включению компьютерного спорта в программу Олимпийских игр. Единственная проблема заключается в том, что мощность современных игровых компьютеров постоянно возрастает, и компьютерные игры вслед за этим видоизменяются, появляются новые хиты на игровом рынке, которые постепенно вытесняют старые игры.

Актуальность этой темы бесспорна, так как сейчас огромное количество людей все свое свободное время проводят за компьютерами. Проблема компьютерных игр до сих пор вызывает недопонимания между новым и старым поколением.

Поэтому целью нашей работы стало: изучить, что же такое киберспорт и отношение общественности к нему.

Гипотеза: Компьютерные игры можно использовать не только для развлечения, но и с пользой.

Задачи:

1. Создать предпосылки к самостоятельному изучению разбираемой темы;
2. Провести опрос по данной теме и проанализировать результаты.
3. Выявить положительные и отрицательные стороны киберспорта.

Объект исследования — Отношения людей к данному виду спорта.

Предмет исследования – Компьютерные игры и их роль в развитии современной личности.

Для решения намеченных задач были использованы следующие методы исследования:

- а) анализ литературы и материалов в сети ИНТЕРНЕТ;
- б) анкетирование опрашиваемой аудитории;
- в) мотивация личности к познанию и творчеству;
- г) анализ результатов.

Предполагаемый результат: участник должен представить отчет по результатам исследовательской работы в виде пояснительной записки и презентации и выступить с докладом на защите, которая будет проходить в школе.

2. Классификация игр, принятых к соревнованиям, и их описание

Всё многообразие игр и соревнований по ним условно делится на семь классов, различающихся свойствами пространств, моделей, а также игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками спортсменов.

От первого лица с ведением счёта по набранным фрагам (FPS по фрагам). В этих играх моделируется трёхмерное пространство, подобное реальному. Игра ведётся от первого лица, то есть игрок не видит своей модели, а наблюдает поле игры её «глазами», тогда как модели других игроков, находящихся на том же поле, видны со стороны.

Победа присуждается игроку или команде путём сравнения числа фрагиrowаний (поражения моделей) соперника (команды соперника). Решающую роль играет координация модели (способность игрока ею управлять), реакция, угадывание расположения и движения модели противника и знание поля игры (как физических особенностей, так и расположения дополнительных объектов).

От первого лица с начислением очков по выполненным миссиям (FPS с миссией). Это также игры от первого лица. Однако, в них число фрагиrowаний не играет роли. Счёт ведётся по выполненным заданиям (миссиям), осуществлению которых препятствует соперник (команда соперника). Преимущественно это – командные игры. В них также важны все перечисленные в предыдущем классе игровые навыки, но добавляется ещё один – скоординированность действий команды, особенно когда каждый член команды выполняет чётко определённую функцию в игре.

Стратегические игры в реальном времени (RTS). В этих играх спортсмен, играя от третьего лица, управляет действиями совокупности подвижных (несамостоятельных или полу самостоятельных) и неподвижных единиц в реальном времени, стремясь частично или полностью вывести из строя аналогичный набор единиц соперника. Пространство в этих играх чаще всего двухмерное, а его физические свойства ограничиваются набором препятствий и наличием точек мгновенного перемещения в другое место на карте. Решающую роль в соревно-

ваниях играет оптимальный выбор между развитием собственных единиц и атакой с предугадыванием действий соперника.

Пошаговые стратегии. Игры, в которых спортсмены стремятся частично или полностью вывести из строя совокупности несамостоятельных единиц друг друга, изменяя игровую ситуацию (делая ходы) по очереди. Эти игры практически полностью аналогичны шахматам и шашкам. В них необходимо продумать действия на несколько шагов вперёд, что часто занимает много времени. Отдельные встречи длятся до нескольких суток.

Технические симуляторы. Игры, в которых спортсмен, управляя игровым техническим средством, симулированным компьютером, от первого лица, пытается превзойти соперника в выполнении задания (при этом соперник может ему препятствовать) или вывести из строя средства соперника частично или полностью. Фактически это – аналог технических видов спорта с той лишь только разницей, что и пространство и модели игроков могут быть наделены особенностями, не встречающимися в реальной жизни. Более того при осуществлении состязания часто отсутствует перестраховка и осторожность, которые в реальной жизни связаны с возможностью травматизма.

Спортивные симуляторы. Игры, симулирующие "традиционные" виды спорта, в которых спортсмен, играя от третьего лица, управляет командой самостоятельных единиц и, при противодействии аналогичной команды единиц соперника, пытается выполнить игровое задание. Поражение единиц сторон исключено.

Ролевые игры (RPG). Игры, в которых спортсмен управляет своим ролевым, заранее подготовленным к соревнованиям персонажем (или одним из нескольких заранее подготовленных персонажей), стремясь при этом нанести полное поражение аналогичному персонажу (модели) соперника. Пожалуй самый необычный со спортивной точки зрения класс игр. Здесь одновременно присутствует необходимость чётко контролировать действия модели во время финального поединка и продуманность решений при подготовке персонажа (модели) к финальной стадии путём взаимодействия с объектами пространства.

Время на подготовку («прокачку») персонажа обычно гораздо больше времени финальной стадии соревнований и может составлять до месяца, тогда как поединок — длиться несколько секунд.

Такое деление игр на классы, как уже отмечалось, условно и связано не только со схожестью игр внутри одного класса и, как следствие, с лёгкостью перехода спортсмена от одной игры к другой в рамках класса. В нём играют роль также такие факторы как массовость и популярность отдельных игр. То есть налицо взаимное влияние публичного признания отдельных игр и системы их спортивной классификации и проведения соревнований. В таком взаимодействии заключается объективность развития компьютерного спорта без отдачи приоритетов отдельным коммерческим производителям программного обеспечения.

Среди классов игр отсутствуют привычные одномерные и двухмерные игры с простейшей графикой, такие как, например, тетрис. Это обусловлено огромным количеством этих игр и частым присутствием в результатах фактора везения. Однако уже сейчас всё чаще появляются и становятся популярными сетевые версии наиболее популярных игр и больше людей вовлекается в пока любительские или даже шуточные соревнования по ним. Возможно, в скором времени список классов игр дополнится восьмым — играми с простой графикой (простейшими играми).

3. Киберспорт в России и бывших странах СНГ

Страны бывшего СССР никогда не отставали по развитию компьютерного спорта от стран дальнего зарубежья. Временные экономические трудности, обусловленные вызванным перестройкой кризисом 90-х годов, отразились на распространении компьютерных технологий в среде индивидуальных пользователей, а социальные проблемы – на специфичности киберспортивного сообщества (изначально это в большинстве компьютерщики из крупных фирм и институтов, имеющие доступ к казённой технике) и на восприятии киберспорта как субкультуры – чего-то альтернативного и нетрадиционного. Однако это с лихвой компенсировалось несоответствием законодательных систем СССР и Запада, а также прогрессивностью «чёрного» рынка, которые, помимо всего прочего, позволили новейшим компьютерным технологиям (как в области «железа», так и в области ПО, в том числе и игрового) достигать своего пользователя в России и других странах бывшего СССР подчас гораздо раньше, чем на Западе.

Уровень игры спортсменов из России считается одним из лучших в мире, наравне с такими странами как США, Германия, Швеция, Франция, Южная Корея – факт неоднократно доказанный победами наших спортсменов на международных соревнованиях. Первый же выезд российской команды «Формоза» за рубеж на общеевропейский турнир в Лондон в 2000 году (игра Quake3) неожиданно для всех увенчался победой наших игроков. Практически на всех регулярно проводящихся турнирах за рубежом российские спортсмены занимают призовые (если не первые) места.

Самой крупной победой наших спортсменов на сегодняшний день стало более чем успешное выступление на играх WCG-2002, откуда медали за первые места в наиболее популярных в мире играх – Counter-Strike и Quake 3 уехали в Россию. В компьютерном спорте страны бывшего СССР пошли по традиционному спортивному пути. При отсутствии крупных организаторов соревнований

сообщества игроков организовывались самостоятельно, сначала на базе многочисленных компьютерных клубов, а затем в членские организации, созданные по общепринятым спортивным канонам. Изначально возникновение спортивных федераций по компьютерному спорту многими игроками воспринималось исключительно отрицательно, что свойственно отношению представителей субкультуры к про государственным структурам.

Однако возникновение национальных общественных организаций компьютерного спорта обуславливается отсутствием широкого спонсорского финансирования соревнований, что делает государство единственным источником поддержки движения. А для этого необходима систематизация и документальное отражение массовости компьютерного спорта именно как спортивного движения – спортивной дисциплины, носящей общественно полезные черты и имеющее широкое применение в прикладных сферах.

Первая общественная организация – Федерация компьютерного спорта появилась в г. Санкт-Петербурге, затем – в Москве. Но они так и не пришли к созданию единой общероссийской структуры. Возникшая в том же 2000 году молодёжная общественная организация «Федерация компьютерного спорта Украины» также не снискала широкой поддержки игроков в своей стране и постепенно прекратила своё существование. В марте 2001 года Министерством Юстиции РФ была зарегистрирована Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России» (ФКС России). А в июле того же года по документам, разработанным ФКС России, компьютерный спорт был признан в России официальным видом спорта.

К сожалению, в сам приказ №449 от 25 июля 2001 года вкралась неточность, позволяющая неоднозначно трактовать его текст. Фраза «...признать компьютерный спорт как (дисциплину) вид спорта...» не даёт определённости, является ли компьютерный спорт спортивной дисциплиной или самостоятельным видом спорта. В результате процедуру признания компьютерного спорта как вида спорта пришлось повторить, и в ноябре 2003 года комиссия Госкомспорта России снова признала этот вид спорта.

А в 2017 был опубликован приказ Министерства спорта о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. 13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел — «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне».

Однако даже тот приказ стимулировал создание упорядоченной структуры организаций компьютерного спорта на территории России и в странах ближнего зарубежья, а также начало формирования иерархической структуры соревнований, которая затем отразилась на системе разрядных норм и требований в компьютерном спорте (Единая Всероссийская спортивная классификация). В настоящее время в Российской Федерации существует 66 региональных отделения ФКС России, которые более чем в 70% случаев идут рука об руку с местными Федерациями или другими организациями компьютерного спорта уровня субъекта РФ. В различных регионах такие организации встречают разную поддержку от администраций субъектов, молодёжных и спортивных комитетов. Проблемы с централизованным финансированием Федерации решаются с трудом.

Членские взносы с игроков составляют малую долю от необходимых затрат и не могут быть увеличены в силу невысокой финансовой состоятельности контингента. Несмотря на то, что существование признанной официальной структуры всегда более привлекательно для спонсора, чем хаотичная разрозненность отдельных, не имеющих статуса турниров, на местном уровне всё же проводятся мероприятия, носящие характер шоу или разовых турниров без ведения какой-либо статистики, что определённым образом подрывает работу по упорядочению движения и вывода его на нормальный путь развития.

Более того, как ни странно, существование крупной организации, руководящей или влияющей на развитие компьютерного спорта в России, оказалось

неинтересным для коммерческих корпоративных организаций, имеющих представительства в России, в силу нескольких причин. С одной стороны, особенно для фирм, имеющих отношение к компьютерной технике, киберспортсмены и их зрители – целевая аудитория. С другой же, реклама именно среди этой аудитории вряд ли принесёт большие прибыли в силу её ограниченной платежеспособности. Массовые разовые мероприятия, тем не менее, пользуются спросом у крупных рекламодателей, но дополнительные расходы, связанные с «бумажной», организаторской работой не рассматриваются спонсорами как необходимые на данном этапе. Как пример сложившегося положения можно рассматривать проведение российских отборочных соревнований к международному турниру в Корее WorldCyberGames, когда вместо международного соглашения корейского организатора с национальной федерацией по виду спорта, агентом проведения соревнований является рекламное агентство, обеспечивающее, за деньги спонсора, освещение мероприятия в СМИ и громкое шоу в Москве, напроць не обращая внимание на спортивную составляющую соревнований.

Таким образом, ФКС России существует без поддержки каких-либо спонсоров или государства, исключительно за счёт сил и средств энтузиастов компьютерного спорта и, тем самым, доказывает перспективность движения и наличие большого количества соревнующихся. И на сегодняшний день крупные российские соревнования собирают по нескольким сотен человек, в том числе из-за рубежа, а некоторые из них стали регулярными.

Кубок Урала, Пермский Период, Кубок Сибири, Турнир на приз IT-Format, регулярные чемпионаты и кубки субъектов РФ, – это далеко не полный список проводимых ФКС России соревнований.

Вслед за Россией Федерации компьютерного спорта стали образовываться и в других странах бывшего СССР. Одной из первых стала ФКС Армении, подписавшая соглашение о сотрудничестве с ФКС России – первое международное соглашение организовала Республиканская белорусская ФКС, заявившая о ежегодном проведении Кубка СНГ (Кубка стран Восточной Европы), проходящего в рамках республиканской выставки «Перспективные Технологии

и Системы» в г. Минске. В отборочных соревнованиях Открытого международного турнира «Золотая Мышь» приняли участие также федерации Грузии, Казахстана. А в феврале 2003 г. была образована (заново) ФКС Украины, что фактически стало последним шагом перед готовящимся объединением движения на территории бывшего СССР, при этом уже в конце 2003 года ФКС Украины добилась признания компьютерного спорта у себя в стране.

Национальные организации компьютерного спорта за рубежом, сформировавшиеся в виде классических федераций или лиг (членские организации) на данном этапе не являются крупными организаторами соревнований. Их основные задачи – объединить спортсменов своей страны, оказывать им поддержку при выезде на зарубежные соревнования, организовывать национальные чемпионаты и первенства.

Сегодня существует инициативная группа, образованная этими организациями, по созданию международной федерации по виду спорта. Среди наиболее активных её участников стоит отметить Французскую Федерацию Киберспорта (FFCS), Австралийское Игровое Сообщество (AGC), ФКС России и Китайскую Профессиональную Лигу (CPGL). Китай, кстати, является третьей страной, после России и Украины, где компьютерный спорт (киберспорт) признан официальным видом спорта (январь 2004 года).

Помимо перечисленных организаций членские структуры существуют в Румынии, Канаде, Норвегии, а также в США (уже упоминавшаяся CAL). Последние из сформировавшихся на данный момент организаций – Германская Федерация е-Спорта (DESpV) и Болгарская Федерация е-Спорта (БФЕС).

Перспектива – объединение национальных федераций в одну международную организацию, признание компьютерного спорта на мировом уровне, проведение Чемпионатов и Кубков Мира.

Процесс создания Международной федераций компьютерного спорта можно разбить на несколько этапов:

- Проведение международной конференции, посвящённой компьютерному спорту, на которую из года в год приглашается всё большее количество

во участников – основных организаторов международных и национальных соревнований, национальные организации компьютерного спорта, ведущие производители программного обеспечения и компьютерной техники, используемых в компьютерном спорте.

- Объединение национальных организаторов в международную структуру, составление уставных документов, регистрация и приглашение других стран присоединиться к Федерации. Съезд проводится в рамках Конференции.

- Разработка нормативных документов (правил, рекомендаций и пр.) по компьютерному спорту для принятия членами Федерации, перевод на английский язык уже существующих положений.

- Подача заявления в Генеральную Ассоциацию Международных Спортивных Федераций (GAISF) о вступлении.

- Проведение первых официальных всемирных соревнований по компьютерному спорту (Чемпионат Мира, Кубок Мира).

- Признание Федерации и вида спорта в МОК, работа над включением компьютерного спорта в программу Олимпийских игр.

На данный момент существуют все предпосылки для того, чтобы создание международной федерации компьютерного спорта было инициировано Россией. Именно в России компьютерный спорт первым официально признан видом спорта. Мы обладаем наиболее полной базой спортивно-методической документации. По образу и подобию ФКС России созданы федерации компьютерного спорта практически во всех сопредельных русскоязычных странах, а наши спортсмены показывают одни из лучших результаты на проводящихся сегодня международных соревнованиях.

Создание международной федерации со штаб-квартирой в г. Москве выгодно в первую очередь государству и станет одним из немногих случаев, когда Россия является ведущей в каком-либо виде спорта, имеющем всемирное распространение.

4. Плюсы и минусы киберспорта

Перед тем, как с головой окунаться в игровую индустрию, стоит хотя бы узнать, какие же недостатки и какие преимущества она притянет за собой и стоит ли вообще киберспорт вашего внимания именно как настоящий профессиональный вид деятельности. Начнем, конечно, с минусов.

- **Недопонимание**

Первым фактором я специально поставлю недопонимание социума, ибо именно он является чаще всего главной преградой в достижении успеха области киберспорта. Зачастую оно исходит со стороны старшего поколения, что, собственно, и не удивительно. Тут уж им не докажешь, что ты – начинающий киберспортсмен, а твоя команда покоряет турниры, набивая скилл. Можно привести в пример даже несколько случаев участников TheInternational 2011 года: Клинтона Лумиса (Onlinekingdom) буквально выгнали из дома, а Бенедикту Лиму (scythe) пришлось делать выбор между экзаменами в университете и участием в турнире. Согласитесь, выбор совсем не из легких, но что поделать, нужно уметь чем-то жертвовать ради такой-то мечты (конечно, если вы дошли до уровня International). Кстати, такие факты были выбраны из документального фильма «FreeToPlay», который настоятельно рекомендую, если вы решили все-таки углубляться в жизнь киберспорта.

- **Непостоянство**

Даже если вы стали победителем масштабных турниров, это совсем не значит, что вы продержитесь на такой планке, получая все новые и новые чеки. Бытует мнение о том, что максимальный возраст для киберспортсменов – 25 лет, так как далее реакция все ухудшается, соответственно уровень падает, а за ним и победы, приносящие заработок. Хотя знаете, такой недостаток после 25 лет вполне себе можно перекрутить в свою сторону, ибо киберспорт – не только прямое участие в турнирах. В такой огромной индустрии всегда есть место, в первую очередь, комментаторам (тот же, всеми любимый, Вилат), далее журна-

листам, аналитикам, продюсерам и т.п.. А теперь, перейдем к достоинствам киберспорта :

- **Доступность**

Главным плюсом на самом деле можно считать именно доступность. Все, что нужно для того, чтобы попасть хоть в какой-никакой киберспорт – иметь достаточно неплохой компьютер ну и подключение к интернету, дальше все в ваших руках. Бесспорно, года вам явно не хватит для достижения хоть каких-либо результатов. Некоторые люди с раннего возраста начинали познавать азы той или иной игры, переходя, допустим, от Варкрафта к Доте 2, от КС 1.6 к Го с уже набитыми скиллами, что дает им неоспоримое преимущество. К тому же, к доступности можно отнести нередкие турниры, на которых можно проявить себя, ибо даже в моем университете 2 раза в год проводятся такие вот соревнования по Доте2 и КС (с призовым фондом, конечно же).

- **Командность, развитие тактики и стратегии**

Ну этот плюс точен и неоспорим. Что может объединять людей сильнее, чем общее дело, так еще и с немалым заработком? Хотя нет, не буду объединять это именно деньгами, ибо мне сразу же вспоминается 2014 год и летние ночи, когда мой переполненный скайп просто разрывался в 4 утра от криков «Нави дави!» и моими воплями в финале «TheInternational». Если так объединяет обычный просмотр матча по скайпу, то что тогда говорить о настоящих полноценных турнирах где от работы в команде зависит исход? В общем, суть вы уловили. Конечно никакая хорошая игра не обходится без построения тактики проведения матча и, скажу вам на опыте, что-что, а логически думать игры просто вынуждают. Каждое движение должно быть обдуманным, каждая клавиша нажата в нужный момент, каждый выстрел/скилл должен попасть точно в цель. Тут уже хочешь не хочешь, а мыслить придется.

5. Программирование Игр

С уверенностью можно сказать, что программирование игр — одна из сложнейших задач в сфере ИТ. Дело в том, что для создания хорошего проекта необходимо обладать довольно обширным объемом знаний. К примеру, нужно знать несколько языков программирования, уметь писать простой и понятный код, в котором нет ничего лишнего, и т.д. Именно по этой причине разработкой игр занимаются крупные геймер команды, которые состоят из сотни специалистов в различных областях. Конечно, имеются и исключения из правила. К примеру, небезызвестный программист Маркус "Нотч" Перссон в одиночку создал "Майнкрафт" — игру, которая является одним из самых прибыльных проектов за последние 10 лет. Но для того, чтобы разработать что-то подобное, нужно быть настоящим асом своего дела и иметь за плечами огромный опыт. Каждый programming language имеет свою четкую область применения.

Наиболее универсальным языком в плане программирования игр является C++. Большинство современных игр и движков для них пишутся именно на нем. В чем же особенность данного языка? Пожалуй, одно из главных достоинств C++ заключается в огромном количестве всеобъемлющих библиотек. Благодаря этому посредством данного языка можно написать все что угодно: от маленькой инди игрушки до крупного проекта AAA класса. Но, к сожалению, C++ очень сложен в освоении. Новичок вряд ли сможет разобраться в этих дебрях. Именно по этой причине лучше начать свое знакомство с миром программирования с чего-нибудь попроще.

Python — это, пожалуй, лучший выбор для начинающего геймдева. Во-первых, синтаксис языка довольно прост. Для того чтобы начать программировать на Пайтоне, достаточно прочитать tutorial и обладать нативным уровнем английского. Во-вторых, возможности данного языка программирования достаточно широки. Конечно, Пайтону не угнаться за C++ в плане функциональности. Тем не менее посредством Python можно создать вполне достойный софт (в том числе и игру). К примеру, на Пайтоне написаны такие игры, как "Батл-

филд" (2005), "Цивилизация 4", "Симс 4" и много других проектов, которые стали настоящими хитами.

Java — еще один претендент, который определенно достоин внимания. Пожалуй, главное достоинство данного языка — полная кроссплатформенность. Это означает, что софт, написанный посредством "Ява", поддерживается всеми операционными системами ("Виндовс", "Линукс", "Андроид" и т.д.). Это позволяет быстро переделать игру под любую платформу. Помимо этого, Java дает программисту массу возможностей. За примерами далеко ходить не нужно. Вышеупомянутый "Майнкрафт" был написан именно на "Яве".

Пожалуй, сама известная программа для разработки игр — GameMaker. Она предназначена для создания двухмерных проектов. Делать игры можно без навыков программирования. Вместо строчек кода пользователю предоставляют набор готовых действий. Все, что нужно сделать — создать объекты и определить правила взаимодействия между ними. Также стоит подметить, что рисовать спрайты можно прямо в GameMaker без использования посторонних программ. Поэтому софт является вполне самодостаточным. Мало того, Гейм Мейкер не обидит и продвинутых юзеров, которые обладают навыками программирования. Ведь в программе есть возможность добавлять свой исходный код. Посредством GameMaker можно создавать игры с видом сверху (РПГ, тактический шутер и т.д.) и сбоку (платформер). Construct 2 — это еще один конструктор для разработки 2D-игр.

Главная особенность данной программы — мультиплатформенность. Посредством "Конструктора" можно создавать игры для iOS, Android, Windows, Web и т.д. В плане функциональности Construct 2 ничем не уступает тому же "Гейм Мейкеру".

Программирование игр — очень трудоемкий процесс, который длится месяцами, а то и годами. Поэтому если вы хотите стать профессиональным геймдевом, то необходимо развивать в себе такие качества, как терпение и сила воли.

6. Интересные факты и достижения в истории киберспорта

Организация SuperLeagueGaming в декабре 2015 года организовала и провела в США первый Национальный чемпионат по игре Minecraft, победителем которого стал 10-летний школьник по имени Джулиен Уайлтшир. По словам победителя, он тратит всё своё свободное время на Minecraft, благодаря чему и смог победить в соревновании. Кстати, в первом чемпионате США по игре Minecraft приняло участие более 1 000 игроков из 40 разных городов. Все они демонстрировали судьям свои творческие навыки, а также умение работать в команде.

На пути к победе за шесть недель турнира Джулиену пришлось столкнуться с большим количеством соперников. Среди них были как его одноклассники, так и более старшие игроки в Minecraft.

Как сказал главный директор компании Super League - John Miller: "Мастерство Джулиена, творчество и командная работа в этом сезоне удивила всех присутствующих. Мы заметили у Джулиена отточенную способность работать в команде, волю к победе и другие важные социальные навыки. Также геймер успел продемонстрировать свои навыки в математике и естественных науках, без которых ему вряд ли удалось бы победить."

Джулиен выиграл стипендию в 5000 долларов и трофей под названием "Super Bolt". Его команда также вышла на первое место, забрав с собой еще 10 000 долларов. Турнир состоял из трех этапов: постройка лучшего проекта, дезматч и режим Crystal Crater.

Россияне из Team Spirit стали чемпионами The International 2021 по Dota 2. Заключительный матч с китайцами из PSG.LGD закончился со счётом 3:2. Это третий финал TI в истории, который завершился с таким счётом. В групповой стадии у Team Spirit возникли проблемы. Состав проиграл два первых матча и оказался на последнем месте турнирной таблицы, однако смог победить в не-

скольких играх подряд и выйти в верхнюю сетку плей-офф. Итоговая статистика групповой стадии: 5 побед и 3 поражения.

В плей-офф TeamSpirit проиграла первый же матч с InvictusGaming со счётом 1:2 и упала в нижнюю сетку. После этого началось победоносное шествие россиян. Они выбили из турнира Fnatic (2:0), двукратных чемпионов мира OG (2:0), соотечественников из Virtus.pro (2:1), отомстили IG (2:0) и расправились с TeamSecret (2:1).

TeamSpirit заработала \$ 18,2 млн призовых, что сделало её участников самыми богатыми игроками в Dota 2 в СНГ. На втором месте расположилась PSG.LGD с \$ 5,2 млн призовых, а на третьем — TeamSecret с \$ 3,6 млн.

В Новомосковске, Туле есть ряд компьютерных клубов, которые развивают киберспортивное направление своей деятельности.

К ним относятся: [Ace Arena](#), [Роскиберспорт](#), [Colizeum](#)

	ArenaArsenal, компьютерный клуб Тула, Пушкинская улица, 23, строение
	Ace Arena Новомосковск, улица Кукунина, 9Г, корп. 1, стр. 1
	Роскиберспорт Новомосковск, Октябрьская улица, 29/18
	Colizeum Тула, улица Чапаева, 34А

7. Анализ анкетирования, с целью выявления отношения учащихся, учителей МБОУ СОШ «Поселок Тумнин», к киберспорту.

Исследование проводилось среди учащихся и учителей школы, жителей поселка Тумнин

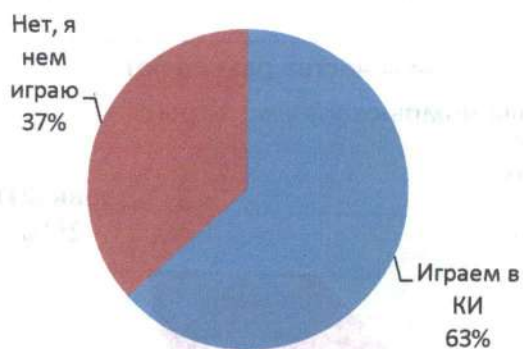
Был проведен опрос с целью выявления отношения к киберспорту.

Для этого были заданы 6 вопросов и предложены варианты ответов:

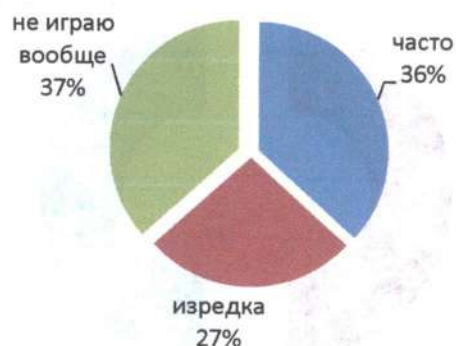
1. Играете ли вы в компьютерные игры? Если да, напишите наименование компьютерных игр	Да нет не особо
2. Часто ли вы играете в компьютерные игры?	Да нет не особо
3. Знаете ли вы что такое Киберспорт?	Да Нет
4. Считаете ли вы киберспорт спортом?	Да Нет
5. Как вы считаете, какие положительные качества развивает киберспорт?	А) ловкость Б) логику В) внимание Г) у киберспорта нет положительных качеств
6. Хотели бы Вы стать участником команды, участвующей в чемпионатах по киберспорту?	Да Нет Затрудняюсь ответить



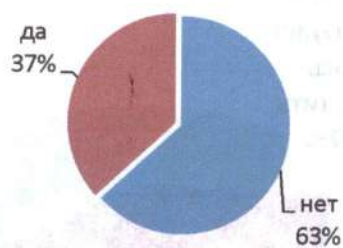
Ответы респондентов на первый вопрос распределились так: 63% играют в КИ и 37% не играют.



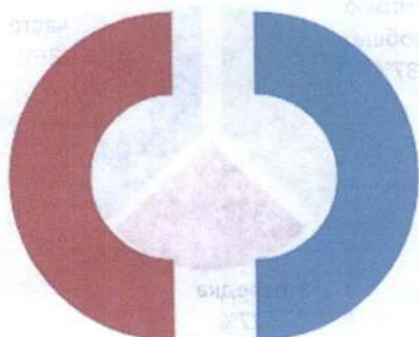
На вопрос: Часто ли вы играете в компьютерные игры? Молодёжь ответила так:



На вопрос: Знаете ли вы что такое Киберспорт?

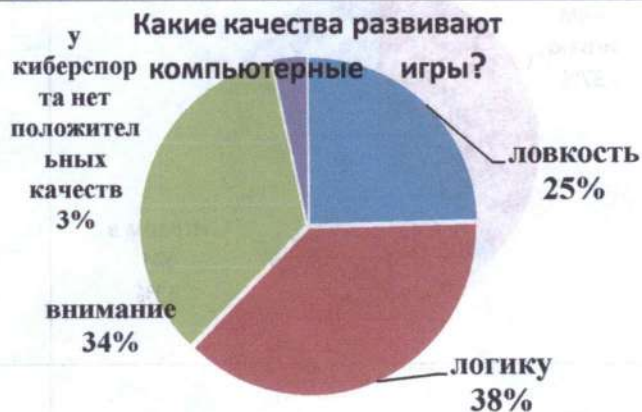


На вопрос «Считаете ли вы киберспорт спортом?» мнения разделились ровно пополам:

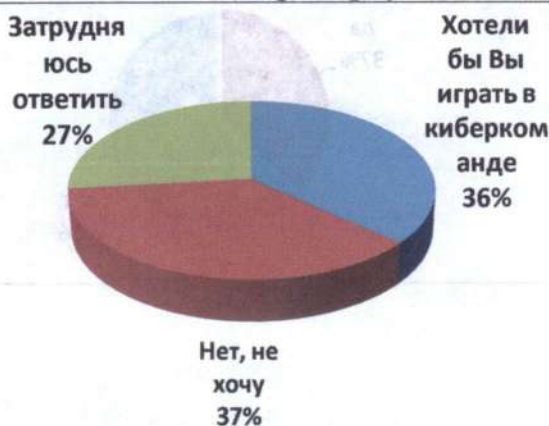


■ да, я считаю ■ нет, не считаю

В ответах на вопрос о положительных качествах, которые развиваются при игре в компьютерные игры, единодушия не прослеживается:



В ответах на шестой вопрос: «Хотели бы Вы стать участником команды, участвующей в чемпионатах по киберспорту?» единодушия не возникло.



Заключение

В настоящее время можно говорить о том, что компьютерные турниры стоят наряду с обычными видами спорта, такой «вид спорта» интересует молодежь, в том числе студентов нашего техникума.

Киберспорт в России движется поступательно, но верно. Уже через несколько лет отечественный зритель может получить продукт, достойный называться настоящим шоу, сравнимый с профессиональным спортом. А пока стремительное развитие индустрии привлекает новых спонсоров, обзаводится поддержкой и увеличивает конкуренцию. Такими темпами киберспорт обязательно займет свое почетное место. И мы уже не сможем относиться к нему как к детской забаве.

Информационное обеспечение:

- 1 Киберспорт / Роланд Ли; [пер. с англ. А.В. Соловьева].– Москва :Эскмо, 2018.– 352 стр.
- 2 <https://cyberspark.ru/kibersport-v-rossii-razvitiye-problemy-i-priznanie/> - Киберспорт в России: развитие, проблемы и признание. АЛЕКСАНДР ПЕРЕПЕЛОВ 31.03.2020
- 3 <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/sovietcybersport/963405.html> Киберспорт признали спортом. Что это значит? 9 июня 2016, 09:00
- 4 Г. Ф. Пеньковский Основы информационных технологий и автоматизированного проектирования в строительстве. Конспект лекций, Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, 2019
- 5 <https://www.championat.com/> Новости. Чемп.Play. Российская команда TeamSpirit выиграла чемпионат мира по Dota 2 и получила \$ 18 млн Денис Абрамов 17 октября 2021, 20:49 МСК
- 6 <https://www.tsn24.ru/news/sport/est-li-v-tule-kibersport-rasskazyvayut-igroki-i-organizatory-turnirov/> -06 ноября 2021, 01:07 Тульская служба новостей TSN24
- 7 <https://kinf.ru/novomoskovsk/kibersport/>-Рейтинги, реальные отзывы и рекомендации по выбору в справочнике «Киберспорт в Новомосковске»
- 8 <https://arsenalarena.vsite.biz> – официальный сайт ArenaArsenal, компьютерный клуб

Анкета

1. В какие компьютерные игры вы играете? Если да, напишите наименование компьютерных игр	Да нет не особо
2. Часто ли вы играете в компьютерные игры?	Да нет не особо
3. Знаете ли вы что такое Киберспорт?	Да Нет
4. Считаете ли вы киберспорт спортом?	Да Нет
5. Как вы считаете, какие положительные качества развивает киберспорт?	А) ловкость Б) логику В) внимание Г) у киберспорта нет положительных качеств
6. Хотели бы Вы стать участником команды, участвующей в чемпионатах по киберспорту?	Да Нет Затрудняюсь ответить

Анкета

1. Какие компьютерные игры вы играли? Если да, назовите их.	Да	Нет	Не знаю
2. Играли ли вы в компьютерные игры?	Да	Нет	Не знаю
3. Хотите ли вы это делать еще?	Да	Нет	
4. Хотите ли вы играть еще?	Да	Нет	
5. Как вы считаете, какие игры лучше всего играть?	А) поскорее Б) потихоньку В) внимательно Г) не играть вообще		
6. Хотите ли вы стать участником в конкурсе, посвященном играм?	Да	Нет	