



**COUNTER STRIKE®**  
**ОТ ПРОСТОГО ШУТЕРА ДО**  
**КИБЕРСПОРТА**

*Презентацию выполнили студенты группы УГИ-443414:*

*Антонов Константин и Шмыков Антон*

# Общая информация



**Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO;** с англ. — «Контрудар: глобальное наступление») — многопользовательская компьютерная игра, разработанная компаниями Valve и Hidden Path Entertainment. Последняя основная игра в серии игр *Counter-Strike*; как и все игры серии, она посвящена противостоянию террористов и подразделений специального назначения.

Выход на ПК под управлением Windows, на компьютерах Mac и игровых приставках Xbox 360 и PlayStation 3, состоялся 21 августа 2012 года. В 2014 году была выпущена на Linux, а в 2016 году — стала доступна, в рамках программы обратной совместимости, на Xbox



# История разработки

Первые новости о разработке игры появились вместе с официальным анонсом — 12 августа 2011 года. Слухи о том, что компания Valve, ответственная за серию игр *Counter-Strike*, разрабатывает новую часть игры (последней на тот момент основной игрой серии, не считая отдельной версии, направленной на азиатскую аудиторию, была *Counter-Strike: Source* 2004 года) распространились несколькими днями ранее.



# История разработки

В анонсе игры сообщалось о том, что разработчики обещают сохранить основы игрового процесса «классической» версии игры — *Counter-Strike 1.6*, а также добавить новые карты для многопользовательских сражений (среди которых будут ремейки старых карт с улучшенной графикой), модели бойцов и оружие. В числе прочих усовершенствований ожидалась онлайн-таблица рекордов и система автоматического подбора соперников.



# Причины популярности

С 2012 года CS:GO приобрели почти 14 миллионов пользователей. Интерес людей объясняется простотой игрового процесса, быстрой адаптацией, и командным духом соревнований.

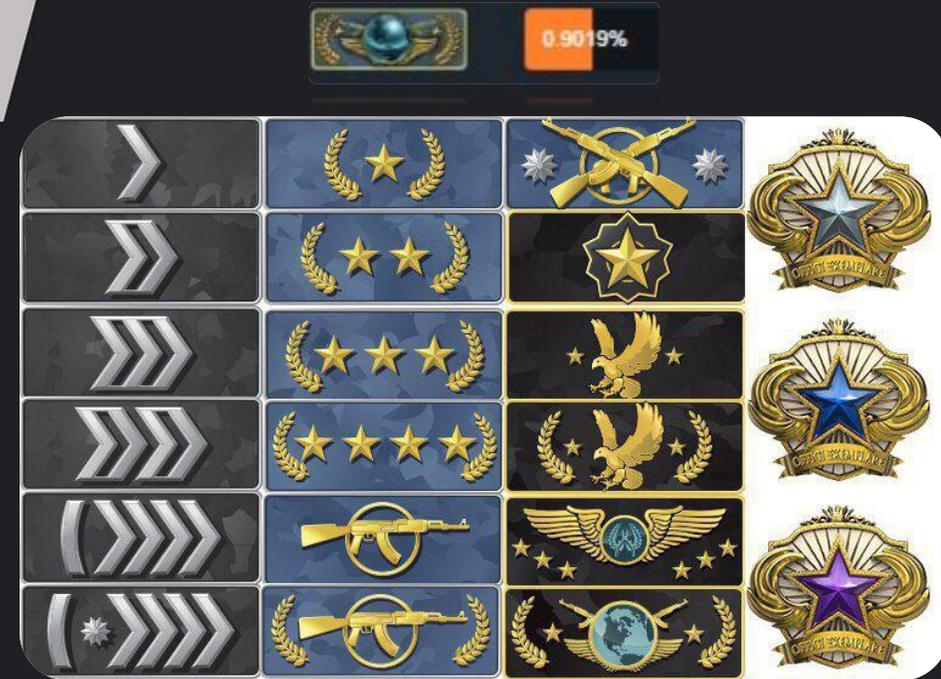


# Система званий и рангов

**Все ранги CS: GO можно разделить на три группы:**

1. Новички, с Серебро - 1 до Серебро Великий Магистр.
2. Начинающие, с Золотая звезда - 1 до Магистр Хранитель Элита.
3. Игроки выше среднего, с Заслуженный Магистр - Хранитель до Всемирная Элита.

Хотя с переходом на измененную систему рейтингов в конце 2015 года, и стало меньше игроков со званием Всемирная элита, давайте будем честны - ни одного игрока, играющего лишь на матчмейкинге, невозможно назвать ни топовым игроком, ни



# Грейдирование и внешний вид скинов



Каждый скин в CS GO имеет своё качество. Под качеством мы подразумеваем поношенность оружия, целостность краски, которая была на него нанесены и прочие подобным факторам. Всего имеется 5 видов качества оружия. Конечно же каждый из вас может подумать, что чем выше качество скина, тем дороже он стоит, но эта теория не всегда работает. Дело в том, что порою всяческие потёртости и царапины краски, идут оружию и что его внешний вид лучше чем у новенького скина и по этому, цена на это качество несколько выше остальных.

А пока, давайте мы рассмотрим какие же бывают виды качеств:

- ✓ Прямо с завода (самый лучший)
- ✓ Немного поношенный
- ✓ После полевых испытаний
- ✓ Поношенный
- ✓ Закаленный в боях (самый худший)



# Распределение ролей в команде



Не все знают, что в CS:GO, есть игровые роли. Знать их необходимо всем игрокам, которые намерены играть в команде.

Прежде чем разрабатывать собственные стратегии для игры, вам необходимо распределить роли между товарищами по команде. Каждому игроку в коллективе необходимо научиться грамотно исполнять свою роль.

Рассмотрим каждую роль на примере киберспортивной команды Virtus Pro.



# IGL - Капитан



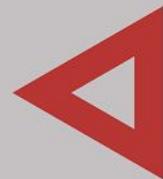
**Цель:** координация действий команды, анализ игры противника, подбор нужной тактической основы. Играет важную роль в моральном состоянии команды. Большую часть игры находится позади, концентрируясь на карте, внося изменения в тактике.

## **Виктор «TaZ» Войтас**

31 год. Ингейм-лидер команды. Играет на позициях стрелка и игрока поддержки.



# SNIPER - Снайпер



**Цель:** опен-фраги, контроль необходимых зон, прикрытие тиммейтов. Должен перемещаться вместе с командой и быть там, где необходимо прикрытие его команде.

**Януш  
«Snax» Погожельски**

24 года. Основной снайпер команды. Совмещает свою роль с позициями стрелка.



# ENTRY – Энтри-фраггер

*Цель:* сбор информации на точках, контроль передвижения команды противника, а так же опен-фраги. Всегда выходит первым, вне зависимости от количества хелс-поинтов, армора или девайса. Должен иметь высокий уровень стрельбы, знание позиций и отменную реакцию.

**Павел «byali» Белински**

23 года. Играет на позициях энтри-фраггера.

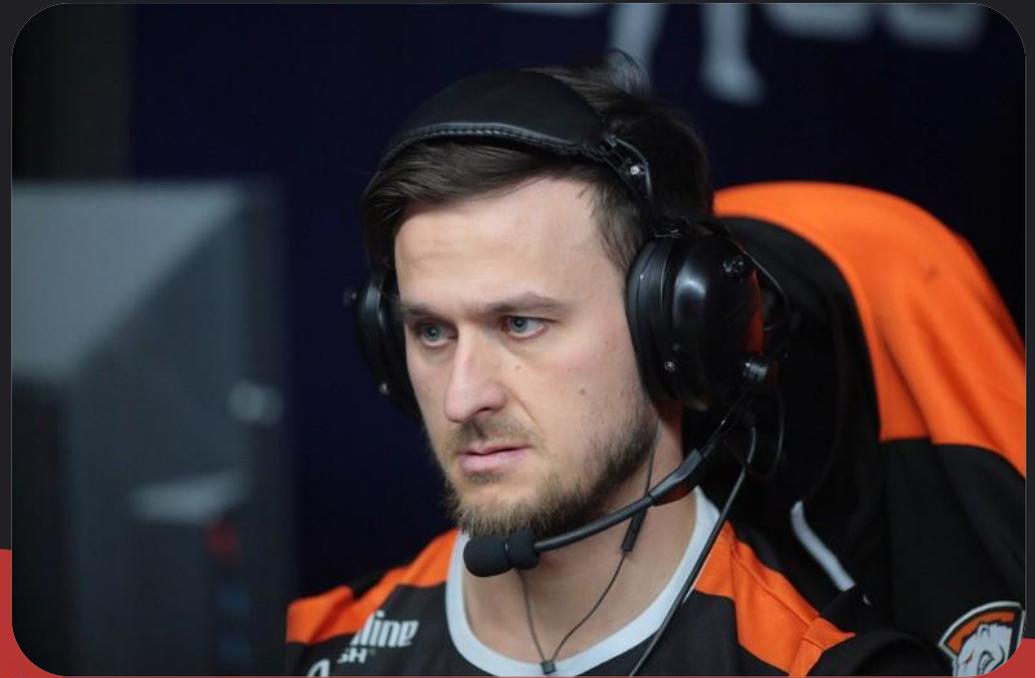


# Support - Прикрывающий

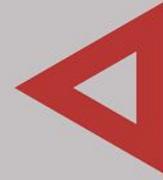
**Цель:** выполнение "черной" работы, раскидки, клатч моменты. Обязан всегда иметь при себе моменталки, двигается вместе с ENTRY, обязан прикрывать его, в случае его гибели разменять по возможности соперника. На роль подойдет игрок со средним скилом, но знающим все раскидки.

**Ярослав «pashaVipers»  
Яжомбковски**

29 лет. Второй снайпер + игрок поддержки



# LURK – Кемпер (Люркер)



*Цель:* сбор информации для отхода команды, должен находиться в неожиданных местах, чтобы перехватывать противников, перетягивающихся на другой плент. Зачастую убивает противников в спину. Роль подойдет для пассивных игроков, у которых средние айм и реакция. Именно этот класс часто меняет ход раунда. Этот человек должен знать карту посекундно.

## **Филип «NEO» Кубски**

30 лет. Играет на позициях стрелка и игрока поддержки.



# CS:GO Major



Организация ELEAGUE объявила даты и место проведения первого major-турнира по CS:GO в 2018 году. Турнир пройдет с 19 по 28 января в Атланте и Бостоне.

Групповая стадия The ELEAGUE Major 2018 пройдет с 19 по 22 января на ELEAGUE Arena в Атланте. Восемь лучших команд группы отправятся в Бостон на арену «Агганис», где с 26 по 28 января состоится плей-офф. Призовой фонд турнира составит 1 000 000 \$.



# Сколько зарабатывают киберспортсмены?

Сегодня ни для кого не секрет, что профессиональные киберспортсмены зарабатывают за свои выступления деньги. При этом здесь стоит отличать зарплату и доход. Ведь деньги игрокам платят не только лишь за участие в турнирах и победы. В частности, доход киберспортсмена состоит из:

- ✓ зарплаты, выплачиваемой на основании контракта, плюс призовые за победы на турнирах;
- ✓ рекламные контракты;
- ✓ монетизация собственной аудитории в соцсетях



## TOURNAMENT EARNINGS IN 2017

powered by  
**LEON**

1.		SK GAMING	\$1,557K	11.		MOUSESPORTS	\$418K
2.		FAZE CLAN	\$1,515K	12.		FNATIC	\$396K
3.		ASTRALIS	\$1,463K	13.		NIP	\$362K
4.		ENVYUS	\$1,093K	14.		LIQUID	\$359K
5.		VIRTUS.PRO	\$891K	15.		IMMORTALS	\$330K
6.		GAMBIT ESPORTS	\$831K	16.		OPTIC GAMING	\$273K
7.		G2 ESPORTS	\$617K	17.		NAVI	\$270K
8.		CLOUD9	\$543K	18.		RENEGADES	\$267K
9.		KINGUIN	\$494K	19.		TYLOO	\$213K
10.		NORTH	\$461K	20.		HEROIC	\$194K



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

