

# FPS — Lurkmore

Шаблон:Rename

«Story in a game is like a story in a porn movie.

It's expected to be there, but it's not that important.

»

— *John Carmack*

«jUTISPeCK: «igjk is hacker»

Server: «Happy fragin»!

»

— *Battlefield BC2, no, exceptions*

**FPS** (англ. *first-person shooter*) — жанр видеоигр, «стрелялка от первого лица», иногда также «**сортирная мочилка**».

## Основные характеристики

### Универсальные

1. Игрок управляет некоторым персонажем, то есть водит его по игровому миру и совершает им действия.
2. В игре как минимум присутствует и используется как основной вид от первого лица.
3. Реальное время, то есть никакой походовости или действий во время паузы.
4. Основной инструмент взаимодействия персонажа с окружающим его миром — оружие, как правило огнестрельное.

### Классические FPS

1. Вид только от первого лица.
2. Сюжет можно смело игнорировать — всё равно будет понятно, что делать (мочить) и куда идти (куда получится, ибо больше некуда). В **особо каноничных** случаях на задротских уровнях сложности получится идти только очень уж продуманным путём, который надо сначала найти. Непродуманные пути ведут к тому, что патроны кончаются намного раньше, чем враги, так что «куда получится» не означает «куда попало». Тем не менее, если ты куда-то смог живым пролезть и вылезти — это единственный критерий правильного выбора.
3. Геймплей сфокусирован на истреблении недругов (монстров), то есть практически всего, что шевелится. Меткая стрельба и, в особо каноничных случаях, умеренный процент тактики.
4. Состояние персонажа представлено одной характеристикой — здоровье, которое есть число больше нуля с нормой 100. Повреждения снижают здоровье, но больше никакого эффекта не оказывают.
5. Здоровье мгновенно восстанавливается при использовании аптечки.
6. Куда смотришь, туда и стреляешь.

### Описание

Игры этого жанра, как правило, характеризуются **унылым** сюжетом или полным отсутствием одного. По требованиям к игроку они в большинстве своём схожи с консольными файтингами: либо весь игровой процесс завязан на реакция, либо (в случае хороших **представителей**) рефлексы составляют основу для довольно **простой**, но весьма динамичной тактики. Причём люди, должными навыками **не обладающие**, разницы не видят. Главное отличие FPS от консольных файтингов — более лёгкий процесс погружения в игру благодаря, собственно, виду от первого лица.

Такие системные требования делают этот жанр игр крайне популярным среди самых различных **масс** (обратное неверно — выключить мозг на полчаса обычно могут все, а после тонн матана так ещё и очень приятно).

### Доисторические



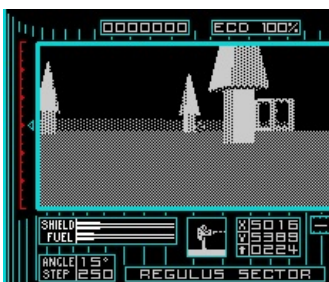
Elite (1984) на DOS. Решётка, но всё же полноценное 3D™, хуле

Elite (1984) на DOS. Решётка, но всё же полноценное 3D™, хуле



Driller (1987) на Спектру Представьте глаза человека лохматых восьмидесятых ТАКОЕ

Driller (1987) на Спектруме. Представьте глаза человека в лохматых восьмидесятых, видевших ТАКОЕ



Eclipse была 3D без всяких псевдо-, на 48К памяти. 1988 г. передает привет школите, так-то<sup>[1]</sup>.

Параллельно с этим, на ПК начали набирать популярность игры с геймплеем от первого лица. От первого лица рисовались ролёвки, часть квестов, даже экшены — и хотя напрямую такие игры нельзя отнести к жанру 3D-шутеров, но опыт на них, тем не менее, нарабатывался, и он впоследствии был использован в построении геймплея шутеров. Другое дело, что геймплей там достаточно сильно отличался: передвижение чаще всего было дискретным, а для выстрела нужно было кликнуть мышкой на объекте, копируя видеотир, коих, на тот момент, в буржуинляндии хватало.

## Исторические

### Зарождение

Один из первых шутеров — Hovertank, созданный в сумрачных лабораториях id Software, вышел в 1991 году. По большому счёту,

Самая старая игра, которую можно считать FPS, была написана аж в 1973 году неким Стивом Колли на миникомпьютере Imlac PDS-1 и называлась **Maze War**. Лабиринт со стенами без текстур, поворот угла зрения строго под 90 градусов, другие игроки отображаются в виде глаза. Структура графики представляет собой набор чередующихся статичных изображений, что делает почти невозможным ориентирование в пространстве без миникарты внизу экрана. Позже была портирована на Xerox Alto, а уже оттуда её вместе с мышкой и окошками спёрли на **Мак**. Можно посмотреть геймплей на **ТыТрубе**, почитать подробнее можно [тут](#).

Первые широко известные в узких кругах, прототрёхмерные протозутеры от первого лица и их подобия появились ещё в середине восьмидесятых на **Спектруме** и вероятно, на прочих восьмиразрядных домашних компьютерах. В [этой стране](#) некоторые олдфаги таки играли в них года эдак с 1988-ого. Неполный список произведений: *Driller*, *Dark Side*, *Zig Zag*, *Castle Master*, *3D Kit Game* и, возможно, имеются ещё. В играх были трёхмерные объекты на основе **каркасной модели** графики, в лучшем случае, с использованием геометрических поверхностей с примитивной пиксельной текстурой, выстраивающихся в зависимости от угла зрения, образуя подлинную трёхмерную графику. В других образцах графика строилась на спрайтах, существующих исключительно в одной проекции — всегда прямо, изменялся с расстоянием только размер объекта, псевдотрёхмерность придавалась за счёт сужающегося вдаль коридора или линейных текстур земли. В действительности игр с псевдотрёхмерной графикой было уже тогда немало (вроде *Total Eclipse 2* и т. п.), но это были уже: или не шутеры, или не от первого лица, или просто не трёхмерные игры. Сейчас об этих играх помнят, в лучшем случае, **3,5 олдфага**. Кстати, упомянутая Total



3D Monser Maze (1981) на ZX81. Задача — съебаться из той жопы, куда сами и попали, а именно — из лабиринта от плотоядного динозавра. Сейчас вас **зохováют**

3D Monser Maze (1981) на ZX81. Задача — съебаться из той жопы, куда сами и попали, а именно — из лабиринта от плотоядного динозавра. Сейчас вас **зохováют**



Might and Magic One (1986) на DOS. Фаерболы в наличии

Might and Magic One (1986) на DOS. Фаерболы в наличии



в нём был реализован каноничный шутерно-трактористский геймплей со стрейфом и бегом, пусть и достаточно корявый. Какие-то потуги типа «Eidolon» встречались и раньше на всяких эплах и спектрумах, но были ещё угрюбнее. Мегапопулярным жанр FPS стал с появлением игры от той же id Software под названием **Wolfenstein 3D**. Несмотря на претенциозное название, её божество почти никакого 3D в игре не было, а были только плоские лабиринты без единой лесенки и плоские же **фоншты**, которых можно и нужно было убивать. С другой стороны, для того дикого времени сама идея игры с видом «из глаз» была новаторской и революционной, и жаловаться на качество графики никому даже в голову не приходило. На момент выхода Вольфа уже наличествовало **довольно много** РПГ с видом от первого лица (да та же **Might and Magic**), в том числе и с риалтаймовыми боями, не говоря уже про симуляторы типа Элиты, так что хотя продукт от id не был революционным, но он был достаточно оригинальным и весьма доставляющим. А главное — при полной аркадности геймплея наконец-то подобрали нормальные, по сравнению с предшествовавшими Catacombs 3-D, time constants, и в игре наконец-то появилось во что играть: мир «Вольфа», не в пример предыдущим потугам, требовал реакции и расчёта не хуже пинг-понга.



**Мне пиздец! Это же Гитлер!** Состоит из 4 плоских спрайтов шага, 2 — стрельбы и ещё нескольких — смерти, всё это в двух ипостасях и в ОДНОЙ проекции, поэтому смотрит он всё время прямо **на тебя**

Геймплей Вольфенштейна пришёлся по нраву другим разработчикам, поэтому игру начали если не решительно клонировать, то растаскивать на цитаты. К примеру, если по геймплею франшиза от Бифесды Terminator 2029 (1992) ещё сильно напоминала видеотир с возможностью передвижения (пусть и с куклой повреждений, намного большим выбором оружия, но дурными картами и геймплеем), то Terminator: Rampage (1993) уже безбожно копипастил Вольф и даже мог похвастаться более удачной графикой. Параллельно с этим начали появляться практически полностью шутероподобные РПГ (Shadowcaster, 1993), практически survival horror (Bram Stoker's Dracula), которые хотя и обладали более развитым сюжетом, но при этом состояли из броджений чуть более, чем полностью, а из шутинга чуть менее, чем никак. В отличие от того же Дума, в настоящий момент эти игры почти неиграбельны.

Почувствовав перспективу созданного ими жанра, ребята из id Software решили ковать **железо**, пока горячо (и конкуренты ещё не отдупились), и создали **Doom**. В нём были такие же плоские противники, но, благодаря революционному новому движку, архитектура уровней стала значительно более разнообразной, добавилось переменное освещение и прочие прелести, а главное: стрелять стало намного интереснее, в геймплее нужно было куда больше думать о процессе шутинга, чем раньше. Враги же превратились из карикатурных фрицев во вполне правдоподобную нечисть — Ромеро, наконец-то, научился рисовать. Короче, это был не только уже почти настоящий 3D (ну вот ещё бы взаимная высота тварей учитывалась да комнаты над комнатами строить можно было...), но и почти настоящий шутер, пусть и без мауслука. Doom почти мгновенно стал **эпичным**, вывел id Software в лидеры индустрии, ну, и само собой, принёс немалый **профит**. Последнему весьма поспособствовало и распространение его по новаторской тогда концепции shareware: свободно распространяемую урезанную версию не видел тогда, наверное, только слепой. Разумеется, он начал порождать клонов. Клоны были уже у Wolfenstein, но их **мало кто помнит**, тот же Blake Stone и далее по убывающей до лютого гиперговнища типа NiteMare3D, автор которого обладал подозрительным внешним сходством с **Чудиновым**. Разрабатывали игры и у нас, была поделка полностью отечественной разработки «Подземелья Кремля», движок которой был написан на **Турбо Паскале**. Игра вышла настолько фейл, что даже вин, про неё писали в журналах того времени, в стиле «нет, вы посмотрите на этих уёбков». (К слову, визуально-то игра была весьма неплоха, где еще вы могли отравиться **мухоморами** или пристрелить Бабу-Ягу? Но вот сам геймплей в плане баланса и архитектуры уровней был безбожно зафейлен).

Собственно, FPS — политкорректности ради изобретённый термин, а до 1996 года все шутеры называли Doom-clones или 3-D Actions (кинематографично имея в виду «Экшн» = «Боевик»). В Doom же появились сетевые режимы — «Вынесем-их-вместе» Co-Operative и «Кто-кого» Deathmatch. Над первым id просто не работали, выпустив его неиграбельно унылым, поскольку, как гласит их чистосердечное признание, с первого тестового выстрела увлеклись вторым. Потенциально Co-Op (в правильных юзерских модах) — чертовски интересная штука, где для продвижения на два метра надо минут пять прорабатывать тактику и строить планы атаки (а без голосовой связи вообще ловить нечего), но тогда мир про это ничего не узнал, ибо было не допилено, да и сейчас не знает, потому что поздно. Зато DM основал, считай, новый вид спорта.

Пока id Software развивал успех Doom второй частью культовой франшизы, конкуренты упорно пытались допиливать в простой жанр бледжек и шлюх. Довольно большая часть поделок оказалась заслужено забытой историей или разобранной на элементы геймплея, но встречались и вины, которые зачастую пусть и не были забыты, но до бессмертной славы Дума не дожили. К числу оных следует отнести:

- **System Shock** — винрарнейшую игрульку с ролевыми элементами и относительно вменяемым сюжетом
- Heretic — вполне годный перенос концепции в мир меча и магии
- Hexen — очень похожее внешне на Heretic продолжение, тем не менее имело новаторскую структуру

урвоней (не лабиринт с выключателем/порталом как в Doom, а система хабов. Алсо, добавили классы, Falling damage и прыжок!)

- Strife - годная поделка на допиленном движке Doom, тем не менее представляющая собой open-world шутер, с диалогами, различными концовками, и не менее угарным геймплеем и винрарной музыкой. Так-то!
- Descent — первый полностью трёхмерный шутер, отличавшийся своеобразным управлением типа «мауслук на нападке» и достаточно винрарным геймплеем
- Star Wars Dark Forces — один из винрарнейших с точки зрения дизайна, подачи сюжета и заставок шутеров тех времён. Был любим многими олдфагами, так как во многом удельвал Дум в качестве сингла, но отличался отсутствием мультиплеера. Стоит добавить, что в Dark Forces оригинальный движок<sup>[2]</sup> от id Software был немного допилен, что позволяло ставить одну комнату над другой.
- Rise of the Triad — поделка от 3D Realms 1994 года. Отличалась скудностью вооружения (пистолет, два пистолета, автомат да over 9000 видов базук, хотя были ещё режим собаки, позволявший кусать врагов и режим бога, обеспечивающий легальное читерство и метание фаерболлами. Использовала сильно допилены движок от Вольфа. Имела винрарный мультиплеер и унылый сингл. Алсо, в 2013 году вышел ремейк, признанный редкостнейшей хуитой.
- Chasm: The Rift же! Создана в 1997 году [укрской](#) конторой Action Forms на собственном же движке. Примечательна чётко проработанным сюжетом, качественными картинкой, музыкой и звуком (чего стоят визги кабанов и крики скоморохов, звон пуль о доспехи), разнообразием уровней и их прорисовкой. Можно отстреливать врагов по кускам.

Следующим шагом на пути прогресса стал культовый [Duke Nukem 3D](#) от 3D Realms. Движок Дюка, [Build engine](#), использовал принципиально другой подход к созданию игрового пространства. В отличие от Дума, использовавшего BSP с предварительным просчётом геометрии уровня и компиляцией, в Дюке была создана секторно-портальная технология, которая просчитывала «уровень на лету» и позволяла делать с оным не поддающийся описанию [майндфак](#) (а вот с точки зрения редактирования принципиальной разницы в них нет, смотрите хотя бы редактор XWE). Школота, конечно же, разницы не видит и упорно продолжает считать, что Дюк сделан на движке Дума. И хотя это всё ещё не полное 3D (комната над комнатой делалась слегка натужно), стараниями создателей игра была полна [винрара](#) за счёт геймплея, удачно сочетавшего [кровь и мясо](#) с юмором и приколами. Весьма неплохи были и другие игры на этом движке — [Blood](#), [Redneck Rampage](#), [тысячи их](#). Also на движке Build, было слеплено жалкое подобие командного шутера N.A.M. про доблестную разделку пендосами узкоглазых во Вьетнаме. Оружие в N.A.M. было сплошь срисовано с реального, а главгерой дох с двух попаданий, но ни на Operation Flashpoint, ни на Counter-Strike N.A.M. таки не тянет, [Nuff Said](#).

А потом ~~пришёл лесник~~ из недр id Software появился [Quake](#). Вот это был действительно технологический прорыв: теперь всё было в 3D — уровни, противники, оружие и даже ~~небо, даже Аллах~~ сам игрок и его ~~сраная пушка~~, и даже пламя у факелов. Кроме того, режим игры *deathmatch* увеличил свою и без того неимоверную популярность в 9000 раз. Собственно, соревнования с себе подобными и стали основной идеей всех последующих FPS серии Quake, ведь никакие толпы монстров не сравнятся с живыми противниками ни по умениям, ни по удовольствию, испытываемому от убийства. Мало того — id Software проявили нехилую для того времени дальновидность и позволили играть через Интернет, что хотя очень сильно повлияло на игроков как бывшего СССР и околицы так и по прочему шару и вывело набив фрагов на глобальный уровень. Киберспорт начал выносить мозги, компьютерные клубы начали гроздьями появляться вокруг спальных районов, и в воздухе начали носиться мысли о том, что такими темпами скоро все будут играть в одну игру.



Превед!

На этом месте вы можете подумать, что глядячи на успех Кваки, все разработчики должны были положить на одиночные режимы и стройными рядами начать клепать исключительно сетевые мочилки с невнятным сюжетом. (*спойлер*: Хуй там! Хотя...)

## Качественный скачок

Всего через два года некая студия с говорящим именем [Epic Games](#) (в девичестве EPIC MEGA GAMES) выпустила [Unreal](#) — первое мэйнстримовое мочилово с сюжетом<sup>[3]</sup>. Нет-нет, сам сюжет был довольно-таки рудиментарным, всю игру можно было пройти, вообще не узнав о его существовании. Но если же смотреть по сторонам и читать сообщения на карманном переводчике, то множество переплетающихся историй легко заткнут за пояс дегенеративные сюжеты подавляющего большинства [современных шутеров](#). По сравнению с той же первоквакой, присутствие и действия игрока были легко объяснимы безо всяких слипгейтов и прочей [атсральной поебени](#). В первый и последний раз массовый игровой движок не был копиястой с продукции Кармака и Ко: [изворотливые монстры](#), динамическая музыка (сама по себе [довольно винрарная](#)) и просто охуенная картинка. С другой стороны, системные требования превосходили типичный компьютер того времени чуть более, чем в два раза, [неотлаженный сетевой код](#) тоже не способствовал популярности игры среди широких [задротских](#) масс... одним словом, неудивительно, что в [этой стране](#) Нереального по достоинству оценили лишь немногие [эстетствующие педрилы](#), включая

Гоблина, kekeke.

Казалось, что вот уж теперь-то точно в FPS на идейном уровне доолго не появится ничего нового — графика, к 2000-му году, плавно перешла с 320×200×256 цветов на 1024×768×32 бита, текстурки стали понарядней, но принцип оставался тем же — убей всё, что движется (kill'em all, убей-их-всех), а потом завали босса. (*спойлер*: И снова хуй там!)

Следуя всем законам диалектического развития, на этом унылом фоне должна была появиться (и таки появилась, и совершенно предсказуемо стала эпичной) некая игра с *настоящим сюжетом*. Как вы наверно уже догадались, речь пойдёт о всем известной [Half-Life](#). Это была первая за много лет ориентированная прежде всего на одиночный режим игра, в ней была «атмосфера» и о чудо — [сложная и закрученная сюжетная линия](#)! (по крайней мере, в это свято верят фанаты HL) Хотя, сюжет прослеживался с трудом, но вот повествования как в HL (то есть без видеовставок, сообщений и прочей хуйты) не было нигде. Также Half-Life одной из первых получила нормальный ИИ. Короче, Халфа возродила несколько зачихшие одиночные режимы, и с тех пор эти игростроительные ветки развиваются параллельно. На самом деле, сюжет в шутерах появлялся и ранее (см. SiN<sup>W</sup> см. System Shock, SiN появился в один год с халвой, да и Unreal успел в мае выйти, т.е. раньше халвы, но ты де не помнишь, школоло потому что тебя не было), просто в Халф-Лайфе разработчики из Valve догадались сделать одно без преувеличения гениальное решение: интегрировать сюжетные сценки в процесс геймплея, написав скрипты для NPC. Эта идея настолько понравилась всем разработчикам, что тут же стала стандартом жанра.

«[НА НА НА, ОН WOW](#)», скажет понимающий читатель после предыдущего абзаца, и будет прав — потому что снова, как и в случае с Анрылом, «ориентированная прежде всего на одиночный режим игра» в итоге породила ориентированную исключительно на мультиплеер мочилку уровня WCG-дисциплины (и соответственно дала пищу миллионам задротов по всему миру). Речь, естественно, идёт о [Counter-Strike](#). Так что «параллельное развитие» всё же не настолько параллельно. Also, как ни странно, но в течение пары лет после выхода Халф-Лайф на свет независимо появилось довольно много винрарных шутеров, которые зело любимы олдфагами, от [System Shock 2](#) до [Deus Ex](#).

Кстати, в FPS игрок чаще всего играет не за полноценного (руки, ноги, голова, туловище) человека, а лишь за сферического мутанта из одного глаза и рук, что держат оружие. Убедиться в этом можно посмотрев себе под ноги — и не увидать их, ибо игр этого жанра, где они будут присутствовать, крайне мало. Тем не менее, в период ревущих (во всех смыслах) 2000-х ситуация изменилась до неузнаваемости: например Dark Messiah of Might and Magic, недавние, периода 2008-2012 г.г., а оттого еще хорошие, годные шутеры [Left 4 Dead](#), The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay/Assault on Dark Athena, Aliens vs. Predator (2010), Condemned: Criminal Origins, Turok (2008), антология Call of Juarez, [Crysis](#), Mirror's Edge, Armed Assault 2 (Arma 2), Duke Nukem Forever, а также F.E.A.R., где видно чуть более, чем всё, или некоторые шутеры от третьего лица с возможностью вида от первого типа [Hitman](#), который ВНЕЗАПНО буквально возродился в 2010-х. Почему такой мутант выглядит снаружи и в отражениях не инвалидом, объясняется только веществами. В малоизвестной и достаточно кривой игрушке Trespasser эта задача была решена изящным фансервисом — главная героиня при попытке поглядеть вниз утыкается взглядом в *спрайт* неплохую полигональную модель с собственными сиськами четвёртого размера с татуировкой-сердечком, наливавшимся кровью когда ухудшалось состояние здоровья. Сделано это для улучшения тех же FPS — себя ты будешь разглядывать, если тебе дать, очень уж вблизи, и полигонов на себя любимого понадобится в 4 раза больше, чем на тебя-же-с-точки-зрения-врага.

## Ревущие нулевые

Предсказания из предыдущего абзаца таки-сбылись: развитие и популярность десматча породило толпу уже откровенно заточенных под мультиплеер FPS, одиночный режим в которых зачастую был просто выпилен за ненадобностью. Весьма своеобразная ирония заключается в том, что сделали это на пару и практически одновременно две компании, которые столько сделали для сингла: 30 ноября 1999 года Epic Games выдали на-гора Unreal Tournament, а 2 декабря 1999 года iD Software выкатила Quake 3. Шутер окончательно стал киберспортом.

В первой половине нулевых окончательно формируются основные шутерные жанры: ШПВМ, такие как блокбастеры Call Of Duty и близкие им по духу Medal Of Honour и иже с ними. Редкие исключения в виде шутеров, ориентированных на сингл (преимущественно от Monolith) только подтверждают правило.



Квейк 3 такой эпичный

## Консоли

FPS на консолях появились вслед за [пека](#) и шли вначале с существенным отставанием в графике. Даже не

потому, что мощности не позволяли, а из-за того, что архитектура графических процессоров не была заточена под подобные извращения. Если не учитывать всякие пошаговые [рогастики](#), которые были ещё на [Денди](#), то первыми FPS можно назвать BloodShot и Zero Tolerance на [Cere](#). Но там жанр так и не развился, хотя на [SNES](#) был портирован целый [Дюк Нюкем](#) (под девизом «косо, криво, лишь бы живо»). В целом — жанру не дала разгуляться именно матчасть, никто и не подозревал, что приставки будут мучить для подобных целей.

Потом появились консоли новых поколений, где такие извращения уже поддерживались аппаратно. Другое дело, что игрались они плохо, в первую очередь — из-за контроллера. В одной далёкой-далёкой стране Японии эту проблему частично решила фирма Nintendo, запилив для джойстиков Nintendo 64 хитрожопый контроллер с аналоговым джойстиком посередине и курком под указательный палец, что позволило даже поставить на этой приставке хороший (по меркам платформы) шутер Golden Eye, однако вследствие того, что уже тогда 99% пользователей платформы состояли из школоты, то шутеры на консолях не прижились.

В далёком 1998 году у Билли Гейтса родился хитрый план: сделать свою собственную PlayStation, [только с жёстким диском и сетью](#). Это решало бы сразу целый ряд проблем с сохранением и настройкой игр, сетевым мультиплеером и всем остальным. Но на этом хитрый план не останавливался.

- Во-первых, в комплект с приставкой входил геймпад с двумя аналоговыми thumb'стиком, двумя триггерами.
- Во-вторых, в стартовый комплект игр входил шутер Halo.
- В-третьих, у Хало на тот момент ещё не было мультиплеера.

Буржуи оценили. Таким образом, 2000-е ознаменовались восхождением консолей как основной игровой платформы.

Следует также отметить, что немалую роль в популяризации шутеров на консолях стала популярность third-person action с большим количеством стрельбы, например, той же Лары Крофт или GTA VC/SA-без преувеличения, символа геймдевелопмента начала "нулевых". Пусть до классических ПК-шутеров этим играм было далековато, но стрелять консольщики потихоньку учились.

Одним из непредвиденных побочных эффектов этого процесса стало появление жанра «консольные шутеры». Незнакомый с темой читатель, исходя из описания в начале статьи, мог бы заключить, что FPS — жанр в корне казуальный, к игроку не требовательный и, стало быть, на консолях должен прижиться легко, быстро и безболезненно. Однако это не совсем так. Жанр развивался, усложнялся и увеличивал требования к игрокам. И требования эти в начале 2000-х включали, во-первых, специфические навыки и рефлексы (быстрое и точное перенаправление огня, быстрое переключение оружия, умение делать максимум вещей одновременно и в сложной комбинации, при перезарядке прятаться за стену/столб, поворачивая прицел от стены/столба, и т. д.), во-вторых, интеллектуальный навык, называемый англосаксами [situation awareness](#), который, в частности, включает постоянное верчение головой даже во время боя. Отними эти характеристики, и годный FPS превратится в рельсовый шутер<sup>[4]</sup>. FPS в развитии этих требований ограничивался только возможностями устройств ввода и вывода. На персоналках это клавиатура с 108 кнопками, мышь с её возможностью произвольного позиционирования и монитор с разрешением от 1024x768, а на консолях — геймпад и экран телевизора.



Номад смотрит на тебя как на корован

Поскольку на консолях всего этого богатства не было, то разработчикам пришлось изгаляться. Во-первых, хоть-не-хоть, а пришлось вновь сосредотачиваться на сингле: Xbox Live! ещё не выпустили, да и большинство консольных игроков предпочитало мультиплеерить перед телевизором. Во-вторых, неслабо прокачанные в мультиплеере скиллы среднестатистического любителя компьютерных шутеров сделало производство сбалансированного сингла довольно-таки нетривиальной задачей, а такого сингла, который бы ещё при этом и казуалов не отпугивал — задачей нетривиальной вдвойне. Но, в-третьих, наличие по умолчанию большого числа кнопок прямо-таки намекало, что режимов стрельбы может быть много, магии тоже может быть много, да и вообще — чё мелочиться! Даже больше: использование джойстика для передвижений и наличие кнопок под пальцами позволило наконец-то по-человечески сделать режим рукопашного боя, который в шутерах на ПК был реализован довольно-таки коряво. Кроме того, во всё это дело было добавлено множество находок типа прилипания к преградам.

В итоге всё это потихоньку бурлило-бурлило, консольщики били себя в грудь и размахивали двумя эксклюзивами: Halo — на Xbox, [MGS](#) — на PS2, ПКшники пинали достаточно корявые консольные порты на ящике за графику и управление, превознося Far Cry и Doom 3, пока Майкрософт не выпустила приставку Xbox 360 с крутым мультиплатформенным инструментарием и весьма винрарной на момент выхода графикой, Epic Games запилило под всё это дело весьма мощный мультиплатформенный движок, и на консолях появился Gears of War, фактически, ставший первым эталонным консольным шутером в

вакууме. И понеслось.

## Подвиды FPS

### Классические FPS

Игры из серий [Doom](#), [Quake](#), [Unreal Tournament](#), тысячи их! Характеризуются полным отсутствием реализма, беготнёй належке с десятью стволами одновременно (по самым скромным подсчётам весящих около 200 кг), невлиянием повреждений на геймплей (вам прострелили обе руки? — ничего, стрелять будете; вам оторвало ногу ракетой? — но разве нога об этом знает, да и **не было их** в большинстве случаев, бегите дальше!), и возможностью чинить весёлый кровавый беспредел без остановок. Тому способствуют **совершенно случайно** раскиданные по локации аптечки, броня, оружие и боезапас к нему. Враги, как правило, меняются от простых солдат в начале до киборгов, мутантов, демонов, **ОБЧР** (смотря сколько веществ закупили разработчики) к концу. Основное употребление данных игр, как нетрудно догадаться, — deathmatch и произошедшие от него дуэли и командный deathmatch. В связи с популярностью жанра разработчики игр часто клепают всякий трэш, не заслуживающий внимания. Ещё одна негативная тенденция жанра (и не только FPS) — концентрация на графике, при этом игровая механика делается на скорую руку. На выходе как правило получается **унылое говно** в красивой обёртке.

### Шутеры-блокбастеры

Основная статья: [Шутер про Вторую Мировую](#)

Мейнстрим FPS нулевых и ранних 10-х (где-то до 2013-15 г.г.). Не обязательно про Вторую Мировую. Не обязательно популярны и успешны. Обязательны киношные штампы и минимум свободы действий у игрока. Классический подход компьютерных игр «мы тебе игровой мир и набор фиш, а ты сам как хочешь развлекайся» здесь заменён на насильное развлечение с помощью скриптов, заготовленных сценек и зрелищных взрывов.

В современном мире почти всегда кроссплатформенны и скрещены с тем, что в этой статье выше названо консольными шутерами, со всей вытекающей ущербностью вроде маркеров «в кого стрелять», «куда идти». Вопиюще аркадны в игровой механике при том, что стремятся к поверхностному реализму. Достаточно яркий пример — смерть с нескольких попаданий (ИРЛ люди редко умирают с одного выстрела, выживаемость при попадании пули в грудь - 92%, в голову - 8%, в конечности около 99%, лол). Эта

особенность, изначально зародившаяся в тактических шутерах как элемент стремления к реализму и хардкорности, действительному реализму и тактичности геймплея способствует довольно мало, как то доказала **контра**. При этом мало какая игра осмелится добавить, например, free-aim, нормальную систему повреждений, отдачи, передвижения и т.д. Либо в современных AAA-конторах сидят откровенные идиоты, либо напротив - умные люди, которые знают, что подобные новшества отпугнут игроков. Скорее всего, истина где-то посередине. Однако не все так плохо (см.ниже). Анимация оружия представляет из себя отдельную тему. Смена магазина за полсекунды (ирл такое вряд ли сделает даже оочень крутой спецназовец), а вот болтпулл (дёрг затвора) может длиться от секунды и больше, опять же, ради **КРУТОСТИ** анимации. В системе повреждений та же хуйня. Последствия огнестрельных ранений делятся на: смерть, не смерть. Заражение крови? Повреждения внутренних органов с соответствующими, кхм, изменениями? Переломы костей? Не, не слышали. Максимум кровотечение, лол. Причём реализовать всё это относительно просто и при отсутствии ФГМ геймдизайнеров не будет превращать игру в лютый хардкор, однако обыватели о подобных мелочах не знают, так что в этом жанре ещё долго не будет новшеств в плане геймплея...



Типичный современный FPS

[SHOOTER GUY! by Miracle Of Sound](#)

Песня от лица ГГ типичного FPS-блокбастера

По каким характеристикам можно задетектить представителя:

- 1) Айронсайты ака целик-мушка. Без этого действия дальность поражения оружия составляет максимум пять метров. Каким образом пули начинают вылетать, аки фотоны из лампы накаливания, в совершенно рандомные стороны, когда сам ствол направлен прямо к противнику - неизвестно. Пусть даже при стрельбе навскидку (хотя в игре это непременно называется "стрельба от бедра", хотя в таком случае оружия вообще не было бы видно на экране). Доходит до того, что игоры, в которых этот механизм отсутствует, орут об этом на каждом шагу, за примерами бегать далеко не надо.
- 2) Оружие мало чем отличается. 75% арсенала составляют автоматы, остальное оружие крайне ситуативно или вообще не нужно, урон одинаковый и убивает с пары попаданий. Пистолет-пулемёт с

9 мм патроном может короткой очередью скосить противника в бронежилете. При этом множитель урона в голову  $\leq 4-5$ , чтобы игрок не слишком напрягался в этом плане. Броня чаще всего отсутствует, либо реализована очень убогими методами а-ля "уменьшение получаемого урона на 50%", хотя ирл это может быть и 90%, и 10%, а то и вовсе отрицательное значение в зависимости от дохуя факторов.

- 3) Обилие «тактических» звуков. Трясётся и щёлкает оружие, шелестит боевой костюм во время бега, звук прицеливания можно услышать за километр. Само по себе не является чем-то плохим, но увы, приедается. Звуки выстрела обычно резкие, не слишком громкие, с длинным эхо (даже в закрытых помещениях), при этом в 90% случаев похожи на реальные лишь отдалённо. В особо запущенных случаях центр перестрелки по уровню децибел едва превышает офис во время работы (кто ирл бывал в бою - знает, что там риск повредить слух не меньше, чем повредить тело о вражескую пулю).
- 4) Общая поповость геймплея как такового. Отсутствие стелс-элементов, различных новшеств в игровой механике. Синглплеер — непрекращающийся отстрел манекенов, множитель урона которых меньше такового у игрока раз в десять, мультиплеер — отсутствие баланса, а зачастую и геймплея.
- 5) Регенерация здоровья. Изначально появилась в CoD2 как способ повысить динамику геймплея, именно с этой части серии противников стало не просто дохуя а ОЧЕНЬ дохуя. Ловишь очередь? Посиди за укрытием. ИРЛ подобное времяпровождение приведёт к смерти от потери крови, но всем как обычно.
- 6) Минимум кастомизации от юзеров. >90% всего экшна - не динамика, которую написал умный дядя-программист, а тупо одноразовые скрипты, написанные для определённых карт.

Тем не менее, попадались в своё время и доставляющие экземпляры, которые популярность поджанру и заработали. Да и сейчас, ввиду мэйнстримовости поджанра, появляются нестандартные интересные ответвления или же элементы его внедряются в более сложные и инновационные игры. Хотя, если говорить совсем серьёзно, развитие жанра в целом хоть и стартовало-таки в начале 10-х, но так и застопорилось где-то на втором Red Orchestra образца АЖ 2012 г.

Но ВНЕЗАПНО прогресс попер уже с 2013-14 гг, через 1,5 года после RO2 вышли продолжения в виде Rising Storm (2013) и RS2: Vietnam (2017), тогда же выпала хорошая, годная Insurgency (2014) и её продолжение Insurgency: Sandstorm (2018-19, вотпрямцаз) и куча Remastered-ов к Халве aka Black Mesa Source (пилится АЖ с 2012) и до кучи Call Of Duty. Ну и просто 9000 допов и модов, особенно к сталкеру (Народные Солянки) и др.

## Командные FPS



В эту статью нужно добавить как можно больше **косплееров-лесбиянок**.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.

FPS, завязанные на командной игре. Полноценной одиночной игры обычно нет, посему весь кайф извлекается только в мультиплеере. Характеризуются слабым или отсутствующим реализмом, требованием наличия верхнего **моска** у игрока, и, даже если противник имеет численное преимущество, можно выиграть за счёт грамотной тактики.

## Тактические FPS

Основные особенности: управление небольшим подразделением 2-10 человек, намеренно низкий темп игры, низкие требования к рефлексам игрока, высокие требования к интеллекту игрока. Более детально: смерть с 1-2х попаданий; нельзя прыгать; бегать и стрелять одновременно нельзя или бессмысленно; стрейфить для уклонения от огня ненужно и бессмысленно; 10-секундные перестрелки на дистанции в несколько десятков метров без единого попадания с обеих сторон — нормальное дело, но при этом максимум гарантий того, что если уж ты попал в жопу, то хрен ты из неё целенький выберешься и хлебнёшь сполна, что в свою очередь приводит к необходимости планирования тактики и её осторожной реализации. Тактические возможности игрока как правило усилены хотя бы разными видами гранат и кумулятивной взрывчаткой; нередки ещё и всякими убердевайсами вроде детектора сердцебиения, инфракрасной камеры, блокировщика двери... Также имеется тенденция к реализму-особливо в современных сабжах второй половины 2010-х г.г., но и в старых тоже: ВНЕЗАПНО приуспели глобомоды к SWAT 4. Которые таки-да, стали новой страницей в сфере баллистики и характеристик оружия.

Википедия говорит, что корни жанра уходят в первые Delta Force и



Rainbow Six, а каноны были заложены Rainbow Six. Так или иначе во второй половине 90-х, когда классические FPS достигли зенита с такими играми как Quake 2 и Unreal, стали появляться игры, экспериментирующие в сторону добавления жанру FPS больше смысла и вдумчивости. Ураганный экшн был похерен взамен на вдумчивое переставление виртуальной чапаевской картошки по тактической карте перед началом задания. Тактические шутеры были одним из таких направлений и в 2000-х (золотая пора PC-игр) было немало заметных тайтлов как тактических так и около. С переходом рынка игр на консоли, жанр, по [понятным причинам](#), несколько понизил градус, что наглядно демонстрирует «эволюция» серии Rainbow Six.

Впрочем в разновидности «открытых» тактических шутеров (действия армейских подразделений на открытых пространствах) всё ещё довольно хорошо благодаря серии ArmA (Armed Assault) и предшествующей ей Operation Flashpoint. Хорошо вплоть до мерянья графикой на разных конфигурациях в роликах на ютубе. И это при том, что ArmA является сестринским проектом к профессиональному армейскому симулятору.

В разновидности CQB (close quarter battles, бои в закрытых помещениях) всё несколько хуже. Уж больно оно все муторно и по сравнению с Красной Капеллой прозаично: ни мяса, ни масштабов, да и валить-колотить от бедра из Mg-34 с рук низзя. Вершины жанра: Rainbow Six 3 2003-го года (после чего серия Rainbow Six... эммм, ушла из поджанра<sup>[5]</sup>) и SWAT 4 2005/06-го. Однако SWAT несмотря на старую графень и жутковатый звук сейчас испытывает буквально вторую юность-интересующимся вперед на Mod Db. А до кучи есть также The Regiment 2006-го, характеризующаяся относительным реализмом, скоростью и брутальностью. Игра задумана симулировать действия SAS, и создавалась с привлечением настоящих бойцов из этого вашего SAS. Имела весьма недурную популярность, особенно в Пост-СССР, ибо недорого и всрато, но в мире не особо известна ввиду того, что выпускалась только в Европах и по модабельности все-таки ОЧЕНЬ уступает SWAT. ИЧСХ очень популярна у олдфагов 90-х годов рождения и не только, современная школоты и уже студентота 2000-х годов выпуска тоже довольна (хотя Полку АЖ 13 лет, что есть МЕГА-ВИН для сабжа) и поныне, что как бы намекает на то, что не в графоне дело. 20-25ти летние олдфаги утверждают, что Regiment реалистичней SWAT, при этом мягко намекая, что Rainbow Six и вовсе ей в подмётки не годится.</ref>. Хотя, с точки зрения мира симуляторов и им подобных игр, такие относительно недавние сроки выхода свидетельствуют о том, что пациент скорее жив, чем мёртв, о чём также говорит растущее день ото дня кол-во модов и телепортация на айпады и огромное (особенно в постсоюзе и экс-ОВД) mod community.

## Оставайтесь незамеченным

Они же stealth-шутеры, first person sneaker и т. д. [Deus Ex](#), [Hitman](#), [Splinter Cell](#), lulz-shooter [NOLF](#), [The Chronicles of Riddick — Escape from Butcher Bay](#) предполагают прямо противоположный другим FPS подход к игре: тут надо стараться оставаться незамеченным, выносить противников по одному (либо стараться вообще обходиться без убийств), обезвреживать различные охранные системы, прятать трупы, чтобы их не обнаружили и т. д. Собственно, stealth-игры бывают разные: в Thief нет огнестрельного оружия, [не считая огненных стрел](#), в Hitman стрелять не ортодоксально, но это тоже вариант прохождения. Иногда стелс-шутеры имеют реалистичную систему повреждений, влияющую на персонажа, а также элементы [RPG](#) в виде развития неких скиллов с накоплением опыта-см современный Хитман (от 2012 и ближе) Моск для игры требуется однозначно. Сюжет, как правило, присутствует и является достаточно интересным. Также интересными являются попытки врагов симулировать простую логику человека. Часты случаи типа: «Что это там шумит за углом в тени? Уйду-ка я с важного охраняемого объекта и посмотрю», «Вася пошёл пописать и его нет уже 2 часа? Сделаем вид, что Васи и не существовало никогда» или: «Неожиданно наебнулась парочка видеокамер? Ну и хуй с ними». Наверно, без всего этого упомянутые игры были бы абсолютно непроходимыми для большинства их потребителей. Разумеется, есть задроты, которые пытаются [«исправлять» эти «недочеты»](#) и/или пытаются пройти игру «чисто» (с критерием от «ни разу не подняв тревоги» до «оставить после себя вообще всё как было»), но таких, понятное дело, подавляющее меньшинство.

## Horror-FPS

Хоррорные ФПС, например [Condemned](#) и [Bioshock](#) ([ведущий родословную](#) от эпичной [System Shock 2](#)), ставят своей целью всячески испугать игрока и показать ему, что жизнь — плохая штука. В общем-то обычно тот же стелс-шутер, только враги и музыка идут под жанр, и ещё выключают свет, дропают врагов за спину, некоторых базовых монстров делают быстрее, чем игрок, а те что медленнее — прочнее в 9000

[Delta Force 1 - Mission 1 Peru - Insurrection](#)

[Delta Force. Так всё начиналось Tom Clancy's Rainbow Six Mission 01 - Operation : Steel Wind](#)

[Rainbow Six](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=YYo7vsKlevY>

[Rainbow Six 3: Raven Shield. Кооп монтаж. Из-за тупости ИИ сингл полон фрустрации](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=tzWi1kl1d0E>

[America's Army 3. Серия пропагандистских онлайн тактических шутеров, создаваемая армией США под руководством военных спецов. Есть и такое](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=zs3ebD0w2ko>

[Годный мувик по ArmA 2. Геймплей слишком разнообразен, чтобы его здесь приводить и описывать, так что луркайте сами](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=szhzsQXWxcM>

[SWAT 4. Стрелять летальным оружием можно только в тех, кто направляет оружие на других, ибо полиция](#)

[The Regiment: Tactical shooter based on the SAS](#)

[Брутальный Regiment брутален.](#)

[Speed, Aggression & Surprise, хуле](#)

раз, и заодно на уровнях выдают заведомо мало патронов с аптечками. Отличается от остальных жанров тем, что оппоненты подвергают нас [жестокому баттсексу](#), и для прохождения игры на приличном уровне сложности необходимо сильно задрачиваться — например, научиться стрелять только в голову на бегу, запомнить в каких местах на уровне лежат аптечки и патроны, и выучить какие триггеры вызывают очередной спавн монстров на голову и где во время этого лучше быть и куда бежать. И, естественно, восславлять великого бога Save/Load после каждого монстра, если игра на PC, а не консольная.

Особые приметы:

- Почти всегда основаны на Unreal Engine последней версии.
- Обязательно наличие сверхсекретной вундервафли, делающей игрока сверх-человеком (Плазмиды, Манипулятор временем, Временной костюм, Экзоскелет, Генетические мутации, магический артефакт, особые боевые тентакли). В процессе игры обязательно будут этапы, пройти которые без применения приобретённых способностей невозможно.
- Чаще всего есть возможность грейдить оружие и вышеупомянутые вундервафли, получая новые способности, возможности и увеличивая свои боевые качества.
- Присутствуют экономические элементы — вышеупомянутые апгрейды не бесплатны. Как и оружие с патронами, если их покупать, а не находить.
- Интерес к стим-, кибер- и прочим панками, а так же пост-советской тематике (что то же самое). Ибо [альтернативное](#) развитие техники или использование незнакомого пиндосам оружия — единственный способ объяснить возможность по ходу игры прикрутить подствольник к сапёрной лопатке.
- Особая любовь к [Time paradox](#)'ам, как универсальному средству затыкания дыр в сюжете.
- Сейчас пошла мода на хоррор от первого лица, где герой не способен ничем отбиваться от чудовищ, грубо говоря, все уходит в сторону стэлса еще больше. Обычно у героя при себе только фонарик или видеокамера с режимом ночного видения и горшок для откладываемых кирпичей, герой хрупкий как фарфоровая ваза, а враги большие и злые. Примеры — Amnesia, Penumbra (хотя в первой части из оружия был молоток и кирка, которыми можно убить собак с 6 раза, а пауков со 2. Но пауков всех не убьешь, так как они нападают в основном группами) и Outlast. Единственное, что связывает эти сурвивал хорроры с жанром FPS это игровой процесс от первого лица.
- А на самом деле это зародилось ещё очень давно, задолго да этих ваших Outlast-ов. В 1999 году японцы из [From Software](#) выпустили винрарнейшую и незаслуженно забытую игрушку Echo Night, в которой ГГ ходил по пропавшему в океане лайнеру, решал загадки, давал душам покой, [переносился в времени](#) и натыкался всяких Маленьких мёртвых девочек™. Несмотря на уёбищный графон, игра была дико кирпичевыводной и проходилась очень хардово. А у ГГ оружия не было вовсе! Единственный способ избавиться от призрака в каюте — [включить свет](#). Но пока добежишь до [рубильника...](#)

## ММОFPS

Представляет с собой гибрид шутера и [MMORPG](#). Действие происходит на одном большом официальном сервере (кластере), где проводятся битвы в планетарных масштабах. Присутствует много различной техники, в том числе техники поддержки, а также некая военная инфраструктура, влияющая на геймплей. Этот жанр относительно мало распространён, так как поддержание серверов стоит как в MMORPG, а вот отъем денег у игроков производить гораздо сложнее из-за особенностей FPS, в частности, большей зависимости от прямых рук игрока. Одна из немногих таких игр — [PlanetSide](#).

## Не-пехотные FPS

Примыкающий жанр, нечто среднее между классическими думообразными мочилками и не менее классическими симуляторами боевых машин (самолётики и танчики). По геймплею — типичная мочилка «kill 'em all», часто даже без выделенных миссий и задач — просто «пройти уровень, замочить главного босса, нажать на финальную красную кнопку», и, в отличие от симуляторов, с абсолютно нереальными физикой, вооружением и прочим. Однако же могут быть весьма и весьма доставляющими.

Ярчайшим представителем данного жанра считается серия [Descent](#), в которой игроку приходилось не [топать пешком](#), а летать на одноместном [космическом истребителе по подземным лабиринтам](#). По уровню проработанности сюжета и геймплея игра представляет собой Doom в чистом виде, и была бы справедливо предана анафеме и забвению, если бы не такая забавная штучка, как [полная 3D-маневренность](#) (перемещение вдоль трёх осей координат, плюс вращение вокруг каждой из них), враги со всех сторон и хитрожопо закрученные во всех направлениях лабиринты тоннелей.

К этому же подвиду относится и серия [MechWarrior](#), однако в ней выбран другой подход к [убиению всех человек](#) — да-да, при помощи знаменитых [БатлМехов](#). Эта серия является всего лишь FPS-ответвлением вселенной BattleTech, а потому успех и процветание обеспечены ей на многие годы вперед.

## Задротство

Чуть более, чем все мочилки — плодородная почва для [задротства](#). Практически не существует другого способа пробиться не то что в топы и чемпионы, но хотя бы выйти из состояния [нуба](#) и [казуала](#), чем многочасовое, ежедневное, многомесячное задрачивание,

[SK vs NiP CPL Winter 2005: Spawn Ninja Defuse](#)  
Пруф, что попытки [схитрить](#) в задротских аркадах приводят к

приводящее к перемещению места выработки реакций и решений [неудаче](#) из головного мозга даже не в спинной, а куда-то в район копчика, где когда-то был хвост. Неизлечимые формы наблюдаются у всяких там Cooler'ов, SpawN'ов и прочей ихней братии, и таки [ребята к успеху пришли](#).

Алсо, примером особо сильного задротства является т. н. «Speedrun» ([скоростное прохождение](#)), при котором игрок стремится выполнить все задания/пробежать через все уровни/убить всех [человеков](#) монстров за минимально возможное время, либо не убив вообще никого / не побеспокоив ни одного (кроме сюжетных) NPC в случае стелс-шутеров. Некоторые задроты с повышенным ЧСВ даже записывают свои прохождения в виде демок/авишек и выкладывают их на специальном сайте [1]. Естественно, что ни о каком следовании сюжету или там удовольствии от сценария речь не идёт, весь игровой процесс сводится к вылизыванию уровней и оттачиванию рефлексов до уровня, значительно превышающего 9000.

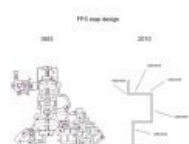
## FPS и быдло

Стрелялки — любимое развлечение [гопников](#) и примкнувших к ним мирных [школьников](#) в компьютерных клубах. Особо популярны групповые мочилки, когда можно собрать толпу быдлоприятелей и мочить друг друга до посинения. Общение, ёпт! Еще и [чтяться](#) при этом.

Связано это всё с теми же низкими требованиями мультиплеерных FPS к головному мозку игрока — аналогичный порог вхождения есть разве что в файтингах и аркадных «гоночках». И даже для игры в эти ваши стрелялки на уровне WCG мозг хоть и должен быть задействован почти полностью, но нехитрый, а задроченный на быструю реакцию. Что-то хитрое даже скорее не прокатывает — пружфвидео где-то рядом. Хотя 99% обычных школьников в клубах и на это похуй.

[Гоблин](#), как яркий представитель, очень уважает мочилки, и даже как-то сочинил целый «[Краткий Курс](#)» по первокваке.

## Галерея



[First person's leg shooting](#)

[Эволюция жанра](#)

## Алсо

Второе значение этой аббревиатуры, что интересно, связано с теми же играми, и происходит от *frames per second* — термина, обозначающего количество кадров в секунду. Является по мнению [многих](#) абсолютным показателем крутости компьютера и часто служит поводом для [всяческих сравнений](#) на игрофажских форумах, [в действительности](#) же — чисто технический параметр, позволяющий отличить нормальную игру от слайд-шоу. Что вдвойне забавно, применяется в основном по отношению к FPS-играм, как наиболее требовательным к быстрой смене кадров, поэтому клинические [нубы](#) очень часто путают эти термины между собой. Несмотря на название «кадры в секунду», на самом деле является некой сферовакуумной величиной, имеющей мало общего с реальностью. Считается, что частота кадров должна быть не меньше частоты обновления монитора. Суровая действительность вносит свои коррективы: [дешёвые](#) мониторы отображают 60 FPS, что недостаточно для динамичной игры (а для просмотра [кинца](#) хватит и 24 FPS). Кроме того, игра отзывается на действия игрока с задержкой. Видеокарты умеют подготавливать очередь до четырёх (!) кадров - в результате при 60 FPS получаем задержку не менее 67 миллисекунд - это много и это чувствуется. А иногда задержка добавляется самой игрой, имитируя неповоротливость персонажа. Именно по этим причинам киберспортсмены играют на мониторах 144 и более герц и даже при наличии суперпроизводительных компов пытаются убить графон в ноль. Получить как минимум 144 FPS не так-то просто, а сохранить это кол-во FPS в замесе ещё сложнее.

Ещё одно значение — *feet per second*, неправославная еретическая пендосо-британская единица измерения скорости.

## Примечания

- <sup>↑</sup> Первой из полностью трёхмерных игр стала аркада 1983 года «I, robot», сюжет которой был положен на события [очень известной книги](#), а после неё (из игр года до 1991), помимо вышеперечисленных, были [Elite](#) (правда, там был только каркас, без заливки цветом и текстур), The

Colony 1987 года (по сути, бывшего продвинутым вариантом Вольфа, только с гораздо более унылым геймплеем, из-за чего оказалась забыта), Blockout (трёхмерный тетрис 1989 года сборки), DragonStrike (читайте сами) и Alpha Waves (трешёвая аркада 1990 года).

2. ↑ Разрабы из LucasArts запилили свой движок путем обратной разработки, то есть декомпилировав движок Кармака и Ко, чтобы посмотреть как он устроен изнутри, а затем сделать хорошо там, где это не удалось коллегам. Вспомнить хотя бы то, что движок умел не только делать этаж над этажом, но и поднимать/опускать уровень воды, движимые платформы и даже немного честного 3D (на место нас доставлял полностью трёхмерный личный кораблик Кайла Катарна, который затем улетал и возвращался когда приходило время эвакуироваться)!
3. ↑ На самом деле, между Квакой и Анрилом выходил ещё и Dark Forces II, где сюжет был получше, но ввиду вырвиглазных моделек признания эта игра не получилась. Ещё сюжет был в Marathon, который не известен в России, в виду того что первоначально выходил для mac.
4. ↑ Это такие игровые автоматы, где у тебя есть экран, оружие и ты стреляешь из оружия по монстрам на экране как в тире, пока игра ведёт тебя по заданному маршруту.
5. ↑ Как говорят фанаты старых игр серии, нет фазы планирования — не Rainbow Six. Даже в версии Rainbow Six на геймбое была фаза планирования, что говорит о том, что в то время даже перенос FPS на портативную приставку не означало скатывание игры в ЙОБУ.



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct

ae:FPS en:w:First-person shooter de:w:Ego-Shooter ja:w:tv:FirstPersonShooter