

ГАЗЕТА БИЛИБИНСКОГО РАЙОНА 12+

Золотая ЧУКОТКА



Воин-интернационалист Виктор Недоступ вместе со своими побратимами Геннадием Хорохориным и Фёдором Шароди встретил День Победы и свой день рождения

Игровой турнир с практическим прицелом

Евгений ЗАЙЦЕВ

Фото автора

Неординарным событием отметились выходные и праздничные майские дни в Центре дополнительного образования Билибино, где 10–12 мая впервые после почти двадцатилетнего перерыва прошел турнир между командами в компьютерной игре «Контрстрайк», организованном педагогом дообразования Иваном Чайкиным вместе с энтузиастами и спонсорами.

ВОЗОБНОВИТЬ ТРАДИЦИИ

Практика проведения турниров по кибердисциплинам имела место в Билибино давно, однако со временем всё это ушло в сетевую сферу, и собрать энтузиастам в этой области возможности не было. Тем временем на базе образовательной площадки «IT-Куб» в Центре дополнительного образования Билибино силами педагогов был создан компьютерный клуб «AFK-ARENA». Справедливо полагая, что в современных условиях кибердисциплины имеют практическую направленность, Иван Чайкин решил организовать и провести турнир.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ БУМ

– Мы исходили из того, что киберигры вышли на уровни мировых чемпионатов, поднимается вопрос включить

их и в олимпийскую программу. Кроме того, в Анадыре практика таких соревнований существует на регулярной основе. Времени у нас было мало, поскольку мне приходилось выезжать с нашими юными механиками на встречи на федеральном уровне. Всего две недели подготовки, и, к нашему удивлению, заявилось 55 человек. Могло бы заявиться и больше, но у многих желающих не хватило времени сформировать полноценные команды. На наш призыв откликнулись спонсоры. Так, Профсоюзная организация Билибинской АЭС оплатила изготовление тематических футболок для победителей и питание для участников, ведь процесс турнирных дней был продолжителен. Подрядная организация БиАЭС – ООО «Арктик Атом-Сервис» – увеличила наш призовой фонд, который составил 65 тысяч рублей, он будет разделен между тремя командами-победительницами. Также нам очень помогли предприниматели Максим Левчановский и Михаил Чащин, – рассказал Иван Чайкин.

В связи с длительным по времени форматом турнира организаторы рассчитывали именно на выходные и праздничные дни после 9 Мая. Иван Чайкин уже 13 мая должен был улетать в отпуск, поэтому организация



Импровизировано созданные команды «10IQ DREAM», «Pluxury gaming» и «HINKAL», разделив памятные подарки и призовой фонд, вошли в тройку лидеров билибинского кибертурнира «Контрстрайк»

соревнований спрессовалась чрезвычайно. Директор Центра допобразования Любовь Маслова полностью поддержала инициативу. По словам организаторов, любые молодежные начинания находят у неё однозначный позитивный интерес.

Предстояло много практической работы, ведь оборудование компьютерного клуба необходимо было разделить и разместить в отдельных помещениях «IT-Куба» – команды по условиям турнира располагались отдельно. Кроме того, переподключали и настраивали устройства.

УДАЧНАЯ СПЛОЧЕННОСТЬ

Команды сформировались из людей самых разных возрастов и занятий, многие из участников раньше лично не были знакомы, встречаясь только в сети киберигры под условными именами – «никами».

– Времени для того, чтобы обеспечить слаженность командам было дано немного, но в равных условиях. На отборочном этапе они разыгрывали между собой по одной «карте», то есть локации с определенными декорациями, где происходит условная борьба двух групп противников по установке или обезвреживанию закладок взрывных устройств.

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТР. 8

КИБЕРСПОРТ

Игровой турнир с практическим прицелом

ПРОДОЛЖЕНИЕ. НАЧАЛО НА СТР. 7

— Каждая локация длится до 16-ти побед, тот, кто выигрывает большую их часть, становится победителем в противостоянии. Эта борьба переходит и в условное боестолкновение с применением стрелкового и другого носимого вооружения. Вначале команды имеют равное количество условных едениц, на которые они могут получить необходимую экипировку, но по итогам каждого раунда они имеют возможность улучшить своё снаряжение. Однако, здесь важно не только это, но и тактическое построение, распределение функций игроков команды, взаимодействие и умение «прочитать» характер и тактику противника. Захват условных точек, постановка взрывных устройств, условное уничтожение игроков противника определяет победителя, — продолжает Иван Чайкин.

По условиям игры команды могли выбирать локацию или «карту» методом исключения. По словам Ивана Чайкина, некоторые команды стали открытием. Попробовав в короткий срок эту версию игры, они смогли показать высокий класс. Такой стала команда «Импульс» в/ч 46179-Б. Вообще в турнире приняли участие военнослужащие обоих воинских частей, МП ЖКХ, БиАЭС, школьники, студенты. Иван Александрович отмечает, что в современном обучении и на многих производствах, в военной и гражданской сфере умение работать с киберреальностью очень востребовано, и молодые люди, умеющие это понять, очень успешны. Например, такие навыки чрезвычайно востребованы для операторов беспилотников, которые определили приоритеты в военном деле на полях сражений специальной военной операции.

КОММЕНТАРИИ УЧАСТНИКОВ

— Наша команда сформировалась буквально перед турниром. В команде три

девятиклассника и ребята себя хорошо проявили. Раньше мы были знакомы только через игру в сети, пришлось провести несколько тренировок. Сам я участвовал в подобных турнирах ещё школьником в 2004-м и 2006-м. Версия игры была знакома, но в финале мы сошлись с командой сильнейших игроков и заняли второе место. Я работаю на БиАЭС оператором топлива на БСТ, а игра — моё увлечение. Считаю, что в век высоких технологий умение пространственно мыслить с такими ресурсами очень полезно и востребовано, — прокомментировал капитан команды «Pluxury gaming» Евгений Хорольцев.

— Мы собрались командой спонтанно буквально за неделю до начала турнира. Возраст команд был от 15 до 35 лет, в основном военнослужащие в/ч 3537. Это была мечта детства, другие взрослые также просто наслаждались таким форматом соревнований, поскольку игра в сети несравнима по эмоциям. Мы не успели сыграть, на ходу применяли разнообразные тактические приемы и допускали ошибки, которых можно было избежать, но третье место мы считаем хорошим результатом. Теперь у нас есть комплексное понимание и анализ. В конце были смешанные чувства, однако все были довольны и получили наслаждение от игры. Организаторы турнира сделали всё на высшем уровне. Уверен, что теперь к следующему турниру команды «подравняются», получив опыт, — рассказал военнослужащий в/ч 3537 и капитан команды-призёра «HINKAL» Роман Касьяник.

— Возраст участников нашей команды был от 18 до 24 лет. К примеру, Сергей Саградов работает на БиЭС, был представитель и от Северных электросетей. Мы имели возможность хорошо сыграть. Получилось эффективно распределить



Командная работа и грамотная тактика виртуального противостояния — применимы как в игре, так и в практической деятельности

позиции между игроками, используя их сильные стороны. В финале всё висело буквально на волоске, поскольку команде «Pluxury gaming» ранее в отборочном туре мы проиграли, вот и в главной игре они действовали неординарно и упорно. Ситуация была непростой, но мы сумели собраться и победили в финале, — рассказал слесарь-ремонтник тепловых сетей МП ЖКХ и капитан команды-победительницы «10IQ DREAM» Владимир Красноповцев.

«КОНТРАСТРАЙК» — ПРИЦЕЛИВАЕТСЯ В БУДУЩЕ

— «Контрстрайк» по современным меркам уже «древняя» и любимая многими кибердисциплина. Это стало ясно по первому дню — наше базовое помещение было переполнено участниками, зрителями, болельщиками. В ходе игр многие как лично, так и дистанционно болели за участников. По итогам этого спонтанного, но вполне удачного турнира, мы хотим сформировать круг заинтересованных лиц, наработать практические приемы, чтобы осенью организовать муниципальный турнир,

который должен стать отборочным. Затем планируем обратиться к властям нашего округа и непосредственно к губернатору, чтобы включить этот вид киберспорта в программу Кубка губернатора. Надеюсь муниципальные и окружные власти нас поддержат, увеличатся масштаб и призовой фонд, — оптимистично говорит Иван Чайкин.

Игры проходили три дня и длились весь день — с полудня до позднего вечера. Из заявившихся участников сформировалось 15 команд. Финал среди трех лучших команд состоялся в воскресенье 12 мая и длился с 11 часов до 21 часа, игроки прерывались ненадолго, пользуясь представленной спонсорами возможностью утолить голод специально доставленной пиццей. Продолжительность турнира и сравнительно небольшой призовой фонд не смущали участников, увлеченных любимым, но полезным хобби. Надеемся, что в дальнейшем возрастет количество команд, появятся в полном объеме наградная атрибутика и переходящий кубок, а билибинские киберстрайкеры выйдут на окружной уровень.