

«Мои игры – это создание новых событий»»

Биография

Андрей Ордин, вице-президент Федерации компьютерного спорта России, генеральный директор ООО «Инфо-Экспо», председатель правления Фонда развития игровых технологий и электронных видов спорта, директор Первого кубка и Первого чемпионата России по компьютерным играм (2004 год), Кубка России по компьютерным играм 2005.

Что такое компьютерные игры? Одни считают их спортом, другие — бесполезным, а часто и вредным времяпровождением. У нашего гостя, директора Кубка России по компьютерным играм, своя точка зрения на этот счет.

Как родилась идея проведения Кубка?

О! Это уже история! Хотя и сравнительно недавняя, как и сам киберспорт в нашей стране.

Полтора года назад наша компания «Инфо-Экспо» выполняла ряд работ, связанных с выставкой «ИнфоКом» по заказу Минсвязи. Мы тогда впервые провели турнир по компьютерным играм в рамках выставки одновременно в пяти городах (Нижний Новгород, Екатеринбург, Новосибирск, Краснодар и Москва), да еще и с финалами в онлайн. Все получилось очень масштабно, интересно. Например, церемония награждения проходила в режиме видеоконференц-связи между всеми городами с демонстрацией на огромных экранах. И конечно же, при организации этого турнира мы получили уникальный опыт, который решили приумножить. Тогда-то и возникла идея проведения всероссийских турниров с финалами в выставочных центрах в период проведения крупнейших телекоммуникационных выставок. Мы провели переговоры с Федерацией компьютерного спорта России, с выставочным комплексом «Экспоцентр», с Министерством информационных технологий и связи и договорились о проведении весной 2004 года Первого кубка России по компьютерному спорту (финал — май, Экспоцентр, выставка «Связь-Экспокомм-2004»), осенью — Первого чемпионата России по компьютерным играм (финал — октябрь, «Крокус-Экспо», «ИнфоКом-2004»).

Договорились и сделали! Все получилось, и получилось здорово!

Считаете ли Вы компьютерные игры спортом? Ведь распространено мнение, что они достаточно вредны.

Во-первых, начну с того, что в марте прошлого года председатель Госкомспорта России Вячеслав Фетисов подписал Приказ №26 о признании нового вида спорта (компьютерный спорт) и внесении его в Перечень видов спорта, признанных в Российской Федерации.

Во-вторых, хочу заметить, что компьютерных игр тысячи. Соревнования же проводятся всего лишь по нескольким дисциплинам, которые жестко регламентированы, с отработанными правилами на международном уровне и организованным компетентным судейством.

Ну и в третьих, я считаю, что просиживание за компьютером сутками и занятие компьютерным спортом — это разные виды активности, противоречащие друг другу.

Насколько успешным предприятием можно считать Кубок?

Если сравнить Первый кубок и Кубок-2005, то мы можем сказать, что это явление развивается. Прибавилось количество регионов и участников. Почти без замечаний оформлена документация соревнований (протоколы, медицинские справки). Площадь, на которой проходил финал, увеличилась в три раза! (Зал №1 павильона №7 Экспоцентра — это 3 000 квадратных метров.) Соответственно, увеличилось количество техники, оборудования, технологических решений, расширилась содержательная программа.

В рамках Кубка прошло несколько классных мероприятий.

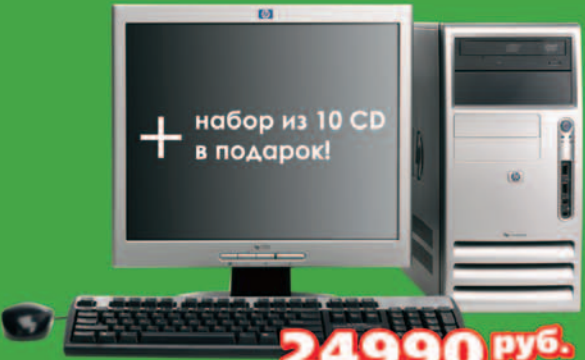
Для посетителей, болельщиков и участников мы провели уникальный игровой фестиваль «Цифровой Маршрут», в котором наши партнеры организовали интерактивные познавательные и развлекательные действия, на которые отдельные увлеченные приходили по три дня подряд. Про фестиваль рассказывать могу часами, но лучше увидеть самому. Для специалистов же проводился круглый стол: «Информационные технологии и молодежь: Правовые, социальные, нравственные и психологические аспекты». Могу сказать, что состав



HP Compaq DX6100 Home Edition PU836EC

Процессор: Intel P4 2.93ГГц
ОС: Microsoft Windows XP Home
Память: 512МБ
Жесткий диск: 160ГБ
Оптический привод: 16x DVD +/-RW
Видеокарта: 128МБ
Гарантия: 3 года на компоненты

www.hp.ru



24990 руб.

ВЫБИРАЙ, ПОКУПАЙ, НАСЛАЖДАЙСЯ

м. АННИНО, Варшавское ш., 143-а
 м. БИБИРЕВО, Бибиревская ул., 11
 м. ДОМОДЕДОВСКАЯ, Воронежская ул., 7
 м. КРЫЛАТСКОЕ, Рублевское ш., 28, к.1
 м. КУЗЬМИНКИ, Волгоградский пр-т, 133
 м. КУНЦЕВСКАЯ, Можайское ш., 39
 м. ПЕТРОВСКО-РАЗУМОВСКАЯ, Дмитровское ш., 43
 м. СОКОЛ, Балтийская ул., 1
 м. ТЕПЛЫЙ СТАН, Профсоюзная ул., 144, 146
 м. ТУЛЬСКАЯ, Серпуховский вал, 5
 м. ПЕРОВО, 2-я Владимирская ул., 40
 м. ВДНХ, Ярославское ш., 12, к.2
 м. ВАРШАВСКАЯ, Чонгарский б-р, 16
 «КРОКУС-СИТИ», пересеч. Волоколамского ш. и МКАД
 «ТВОЙ ДОМ», пересеч. Каширского ш. и МКАД



БЫТОВАЯ ТЕХНИКА И ЭЛЕКТРОНИКА

(095) 780 0000

www.mirinfo.ru

интернет-магазин

участников был очень авторитетным, вопросы обсуждались актуальные, да и итоги обсуждения интересные. Среди важных идей выдвинуто предложение о создании центра экспертизы информационных ресурсов, часть участников круглого стола проявили желание стать членами экспертных групп.

Необычным событием стало проведение Юбилейного сетевого турнира «20 лет TETRIS», на который по нашему приглашению из Сиэтла прилетел автор игры Алексей Пажитнов. Стоит рассказать читателям, что в день открытия турнира автору самой популярной игры на планете была вручена специальная премия Gameland Award «За вклад в развитие игровой индустрии». Эту награду вручал директор Департамента стратегии построения информационного общества Министерства информационных технологий и связи Олег Бяхов. А затем Алексей Пажитнов и Олег Бяхов устроили великолепное шоу, сыграв показательный матч в тетрис с демонстрацией на больших экранах и увлекательными комментариями.

Словом, финал Кубка-2005 — это больше чем завершение всероссийского турнира. Это многозадачное событие, которое стало интересным и важным не только для геймеров и болельщиков, но и для специалистов, представителей власти, наших партнеров и, конечно же, огромного количества посетителей.

Кто может принять участие в Кубке? Как ведется отбор и формирование команд?

В финале Кубка могут принять участие граждане от 14 лет, прошед-

События

Вечный тетрис



Наверное, сложно вспомнить компьютерную игру, которая завоевала бы такое широкое признание, как тетрис. Люди просиживали часами перед монитором, укладывая в колодце прямоугольные фрагменты. И 20 лет спустя эта игра жива, развивается и видоизменяется. Например, становится трехмерной.

На снимке изобретатель тетриса Алексей Пажитнов и директор Департамента стратегии построения информационного общества Мининформ связи Олег Бяхов.

«Просиживание за компьютером сутками и занятие компьютерным спортом — это разные виды активности»

шие отборочные соревнования в своем регионе, затем занявшие первое или второе место на полуфинальных соревнованиях в своем федеральном округе. Как раз по результатам полуфиналов и формируются сборные команды федеральных округов.

В этом году география участников финала была очень широкая. Прилетели ребята из Петропавловска-Камчатского, из Калининграда, Мурманска, Якутска, Иркутска, Екатеринбурга и других, более близких к Москве городов. Впервые в соревнованиях приняла участие сборная команда Чеченской Республики, больше половины команды — айтишники из чеченских правительственных структур.

Ко всем, кто приехал на финал, у нас отношение как к победителям. Поэтому мы вместе с нашими партнерами каждому участнику финала подготовили подарки. Не забыли и про организацию вечеров. Каждый день киберспортсмены имели возможность участвовать в специально подготовленной культурной программе от московской организации партии «Единая Россия». В первый день для ребят была проведена обзорная экскурсия по Москве. Во второй вечер ребята с удовольствием провели время в развлекательном комплексе «Фантази Парк», и в последний вечер они побывали в Московском дворце молодежи на мюзикле «Кошки».

Какие отечественные онлайн-игровые проекты Вы считаете наиболее интересными?

В рамках Кубка компания NIKITA провела встречу пользователей и разработчиков многопользовательской онлайн-ролевой игры

«Сфера». Знаю, это была интересная встреча. Ведь интерес к этому игровому миру растет постоянно.

Ваш проект невозможен без компьютера и доступа в Интернет. А какими устройствами пользуетесь Вы сами?

Домашний ПК — красный Ferrari от Desten Computers, подключенный к «Стримом». С собой — ноутбук Toshiba, флешка, телефон Siemens M65, в автомобиле hands free, ручка и блокнот.

Как Вы думаете, можно ли совмещать занятия «реальным» и «виртуальным» спортом?

Именно такое совмещение и есть залог успеха в киберспорте. Вот очень показательный пример. Призер Кубка этого года Иван Кобзев, аспирант Иркутского государственного университета по специальности «психология». Увлекается йогой, занимается бегом, плаванием, большим теннисом, регулярно посещает тренажерный зал.

Скажите, а Вы сами играете в компьютерные игры?

Мои игры — это создание, конструирование новых событий. Событий, с помощью которых в увлекательной форме можно продемонстрировать широкой аудитории последние достижения технологий. Люблю работать с разными целевыми аудиториями, решать нетривиальные задачи.