

# Как стать героем боевика

Автомату Калашникова молодежь предпочитает компьютерную мышь



**ЧТО НИ ГОВОРИ, а геймеры – народ суеверный. На командный турнир по компьютерному экшену Counter-Strike 1.6 пришли не с пустыми руками: настроенные на сражения в клубе, многие прихватили с собой домашнюю клавиатуру, мышь, коврик, наушники. И лишь тем, кто отправился на соревнование прямо из цеха, оставалось пенять на комбинатский пропускной режим.**

И как тут не стать фаталистом, когда в зале с тремя десятками машин не работает именно та, что под «счастливым» тринадцатым номером. Впрочем, ее потухший монитор, судя по сиявшим лицам участников, мало кого смущал. Кто уж точно остался раздосадованным в будний вечер, так это мальчуганы, по привычке зашедшие в заведение «пострелять».

– Клуб закрыт – все места выкуплены, – отрезала оператор малолетним клиентам и пожелала доброй дороги.

Планы детей нарушил союз молодых металлургов, учредивший турнир по сетевой игре Counter-Strike 1.6 для более возрастной категории – молодежи Группы компаний ОАО «ММК». Та, в свою очередь, живо откликнулась на инициативу стать героями легендарного боевика.

Для тех, кто закреплял азбуку по книге, а не по клавишам компьютера, обмолвимся: первая версия Counter-Strike, в простонародье – «Контра», вышла в девяностые годы и сразу завоевала мировую популярность. Смысл игры в том, что команды, распределив роли миссионеров и их противников, в виртуальном пространстве пытаются спасти мир или нарушить его взрывом бомбы. Успех нашел «Контра» в 2001 году, когда Россия первой в мире признала компьютерные игры официальным видом спорта и стала регулярно участвовать в чемпионатах виртуалов.

– Я сам лет эдак десять назад не прочь был провести час-другой в компании фанатов «Контра». Игровой азарт так и притягивал, – вспоминает студент-председатель молодежной организации комбината Егор Кожаев и признается, что мотивы для проведения турнира были все же иными. – Наш полномочный представитель молодежи в энергоцехе обратился с идеей подобного состязания за помощью. Мы решили оказать поддержку, но с условием, что турнир станет не только проверкой участников на стратегическое мышление и крепость командного духа, но и испытанием лидерских качеств и организаторских способностей самого полномочного.

Альберт Кульмухаметов – тот самый «зачинщик» – от дополнительной ответственности отказываться и не думал. Как говорится, назвался груздем... Поэтому к своим рабочим обязанностям электромонтера он добавил хлопоты по приглашению судьи, поиску площадки для баталий, обеспечению турнира «бойцами». И если судить по тому, что арбитра встречи нашли, помещение на два вечера арендовали, а заявок собрали в общей сложности

от 70-ти человек, то с «премьерой» Альберт справился.

В финальную стадию турнира прошли восемь команд, в каждой – пятерка геймеров. Стайками собираясь перед открытием игрища, все вполголоса делились мнениями о соперниках, как заклинание проговаривали названия карт, служивших полем брани.

– Для каждой карты местности у нас своя тактика: в одном случае выгодно занять оборону, в другом – штурмовать, – делится капитан команды ОАО «ММК-МЕТИЗ» Наиль Насыров, – хотя организаторы особо не мудрили с подбором мест для перестрелок. И правильно: в хитрых лабиринтах есть риск не найти соперника даже за час, отведенный на один бой.

Согласно международным правилам, соревнования по «CS» включают максимум 30 раундов. В начале каждого периода на финансовом счету команды находится по 800 условных единиц на приобретение арсенала оружия. Победителем считается команда, выигравшая 16 раундов раньше соперника.

– Срывай чеку! Центр не дымите – там трое в бассейне, – в составе Hot Kenyan Sky пытался переломить ход четвертьфинала Георгий Трухачев.

За его усердными кликами по мышке в сторонке наблюдали жена Ирина и подрастающий сын. К увлечению главы семейства, вальцовщика сортового цеха, родные относятся одобрительно. Для них Георгий при любом раскладе – победитель.

По мере приближения финальной битвы усиливалось напряжение. Большие противושумные наушники и грозная табличка «Соблюдайте тишину» не мешали участникам внутри команды обмениваться сигналами.

– Подобным составом играли впервые, потому старались все делать аккуратно. К примеру, обязательно согласовывали с напарником заброс «слеповых» и дымовых гранат в определенные точки, – рассказывает о координации капитан «НАКАЗАТЬ» Руслан Набиев.

Под его началом сборная «наказателей» из ЦЛК, ЗАО «МПК», ОАО «ММК-МЕТИЗ» разделала под орех большинство противников,

отдав им в четырех встречах всего четыре раунда из 68. Тем самым они обеспечили себе общую победу, огорчив напоследок серебряного призера – команду управления экономики «ЭКО».

– Опыт выступлений имеется: зимой оспаривали кубок Оренбуржья и сумели подняться в десятку. Рады, что здесь удалось отыграть в полную силу и получить главный трофей, – делится впечатлениями Датажа, так зовут в виртуальном мире Руслана.

В реальности электрогазосварщик Набиев отмечает огромную разницу между стрельбой в игре и в жизни. Автомат Калашникова держал однажды на военных сборах, где с переменным успехом поражал мишени. К настоящему оружию тяги не испытывает, говорит: важнее настоящие эмоции, которые он с лихвой получает во время компьютерных битв.

АНТОН СЕМЕНОВ  
> ФОТО АВТОРА