

Подведены итоги чемпионата СФУ по компьютерной игре «DOTA 2»

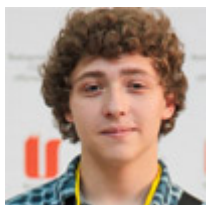
28 и 29 ноября 2015 года в Сибирском федеральном университете состоялся финал чемпионата по компьютерной игре «DOTA 2» среди 4 команд, в каждой из которой выступали 5 студентов.



Всего для участия в онлайн-турнирах заявили 63 команды.

- С 23 по 26 октября 2015 года прошла **1/16 чемпионата**, после которой 32 команды смогли перейти в следующий этап. Этот этап проходил дистанционно по системе «Best of 3», что подразумевает победу в матче при условии двух из трёх побед одной командой.
- **1/8, 1/4 и полуфинальные игры** проходили по системе «Best of 5», что подразумевает победу в матче при условии 3 из 5 побед. На каждом этапе количество команд уменьшалось в 2 раза. После всех отборочных туров осталось четыре команды.

Четвёрка финалистов соревновалась за звание победителя чемпионата в одном месте и в одно время: в ауд. Б1-01 по адресу пр. Свободный, 79/10. За происходящим следили не только судьи, комментаторы, но и зрители.



*«Сильнейшие команды задали уровень с первых побед. Матчи к финалу становились все более и более захватывающими. Наблюдая за этими соревнованиями, каждый мог заметить, насколько интересна спортивная составляющая этого мероприятия», — рассказывает руководитель проекта **Егор Сиваченко**.*

Итоги чемпионата по онлайн-игре «DOTA 2»:

- 1-е место — [команда «SecretMix»](#) (приз каждому участнику — игровые наушники);
- 2-е место — команда «Zip Zap» (приз каждому участнику — мышь игровая);
- 3-е место — «Енисей-Красноярск» (приз каждому участнику — коврики для игровых мышей).



«Чтобы стать профессиональным киберспортсменом, для начала нужно уметь побеждать тех, с кем играешь на любительском уровне. Если ты «мастер этого дела»

*среди друзей, имеешь определенные задатки — можно переходить на другой уровень. Именно этот уровень я смог проверить во время участия турнира по киберспорту. Однако не стоит забывать о команде. Успех игры не может зависеть от одного человека, важен вклад каждого игрока», — рассказывает **Максим Степченко**, капитан команды «SecretMix», одержавшей победу в чемпионате.*

Следить за актуальными новостями развития киберспорта СФУ, а также предлагать свои чемпионаты по компьютерным играм можно в [группе ВКонтакте](#).

Справка

- В среднем на одну игру требовалось полчаса.
- Продолжительность одного матча: от полутора часов.
- Самая длинная игра за чемпионат составила 1 час 20 минут.
- Самая короткая игра прошла за 16 минут.

Фото: Егор Югай, Василий Молошаг

[Пресс-служба СФУ](#), 2 декабря 2015 г.

© Сибирский федеральный университет. Редакция сайта: +7 (391) 246-98-60, info@sfu-kras.ru.

Адрес страницы: <https://news.sfu-kras.ru/node/16381>