

IT-БЕЛАРУСЬ-КИБЕРСПОРТИВНАЯ

A decorative graphic consisting of several parallel white lines of varying thicknesses, slanted diagonally from the bottom-left towards the top-right, crossing the text.

Ни для кого не секрет, что IT-отрасль в самом широком значении слова в нашей стране процветает. В 2015 году экспорт услуг резидентов Парка высоких технологий превысил 700 млн долларов. Резидентура одного только ПВТ превысила 24 тыс. человек, создав за год 3 тыс. дополнительных рабочих мест. В отрасли самая высокая средняя заработная плата по сравнению с другими специальностями, а общий экспорт превысил 1 млрд долларов. Пожалуй, если говорить об узнаваемости белорусских продуктов, то именно разработки в сфере цифровых технологий можно назвать наиболее успешными на современном этапе.

В 2013 году MMO-экшн World of Tanks был признан самым узнаваемым частным брендом за пределами Беларуси. При непосредственном участии белорусских программистов были разработаны мессенджер Viber и приложения MSQRD и Kino-mo. И это далеко не все — потенциал у отрасли, равно как и нарабатанная репутация, есть и в будущем он только увеличится.

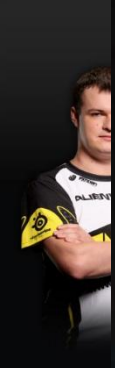
Компания Регула, также внесла свой вклад. В 1995 году компания «Регула» разработала ряд высокотехнологичных инновационных продуктов и заявила о себе на мировом рынке. Среди наших уникальных разработок – компактные лаборатории для исследования документов и ценных бумаг, полностраничные считыватели паспортов нового поколения, портативный комплекс для идентификации номеров транспортных средств (магнитооптическая визуализация) и другие продукты.

«В те далекие 1990-е годы, когда нужно было решать задачи контроля подлинности документов на границе, в таможне и в банках на достаточно высоком уровне, приборы, которые были на рынке, стоили так дорого, что были явно не по карману нашим заказчикам. Мы стали разрабатывать оборудование и сделали маленький приборчик – спектральную люминесцентную мышь 4177, которая могла делать все, что касается контроля подлинности. Это была революция на рынке!» Иван Шумский, директор Сейчас, несколько лет спустя, в портфеле компании «Регула» более 50 решений для пограничных служб, полиции, банков.

По итогам первого полугодия 2015 года Беларусь была лидером среди всех стран СНГ по экспорту IT-услуг. Мы являемся лидерами восточноевропейского региона в этом направлении и занимаем 13-е место из 20 ведущих стран в сфере аутсорсинга и высокотехнологичных услуг. Белорусская «силиконовая долина» может приносить к 2020 году до 3-4 млрд долларов



- ▶ Никто уже точно не скажет, как киберспорт забрёл в хозяйственные уголья добродушной и приветливой Республики Беларусь. С населением в десять миллионов человек и железным менталитетом, утопически было надеяться на огромную популяризацию киберспорта в первые годы своего становления – 2001-2002 гг. Со временем появились турниры под эгидой клуба «Voodoo 4» – нашу столицу стали посещать известные команды и игроки из СНГ, – этот факт придавал ещё больше сил и мотивации играть и развиваться местным любителям игр.
- ▶ Первым лучом славы для белорусов стал ESWC 2004 – в командном турнире по Quake 3 они зубами вырвали четвертое место. Под фанфары квейкеров появились и грозные «пауки» (одноимённая команда старейшего клуба: "Тарантул"), на территории СНГ, – давая бой сильнейшим коллективам того славного времени. Оговорюсь, их достижения были самыми значимыми в истории CS Республики Беларусь. Самое высокое достижение: 3 место – ASUS Spring 2005 Состав t21: diver, monk, sergg, vampir, z8m Проанализировав все выступления белорусов на международной арене, можно сказать, что их преследует один и тот же сюжет: проигрывая аутсайдерам или командам среднего разлива, они умудряются собраться и вытащить фантастически нереальный матч. Есть же порох в пороховницах, да нет стабильности – типичная проблема большинства команд профессионального уровня. В Республике Беларусь никогда не было заинтересованного мецената, вкладывающего миллионы, пускай даже белорусских рублей, в команду или организацию. Был лишь Денис «Den» Богуш – владелец компьютерного клуба "Тарантул", приходивший на помощь игрокам, давая минимальные условия для тренировок, коих у других даже не было. Возвращаемся от бытовых проблем CS к Quake-сцене. Её компания была гораздо радужней и приятней. Беларусь подарила всему миру талантливого, с огнём в глазах, сметающего всё на своём пути Алексея «Cyrhen» Янушевского. Взлёт на олимп получился моментальный. Сначала победа в РБ, а вскоре серебряная медаль на ESWC 2006; далее контракты с лучшими киберспортивными клубами мира.
- ▶ Дуэлянты в РБ всегда были на вес золота, тому свидетельствуют факты побед в игровых дисциплинах FIFA и Starcraft. Белорусский фифер – Денис «mel» Крумкачѳв неоднократно поднимался на пьедестал почёта различного уровня турниров. Старкрафтер Антон «LoWeLy» Плебанович оказался проворнее к победам, прочно вписав своё имя в историю белорусского киберспорта с большой буквы. Из успехов Антона можно подчеркнуть феноменальную игру на турнире WCS Europe 2012.
- ▶ Стоит отметить достижения команды по C.S.1.6 N38-26F которые отобрались на WCG 2011 года, смогли выйти из группы, но в плей-офф, более опытные соперники из Бразилии в упорной борьбе переиграли коллектив из Беларуси.
- ▶ Порадовал глаз выстрел дотеров Devilmice. Чего стоит WCG 2012, где в битве за бронзовые медали им в чрезвычайно сложном бою удалось выцарапать победу у малазийских мастеров Orange. Плавно переместимся от доты к канувшему в лету Варкрафту. Громких побед в этой дисциплине зацепить не удалось, были прорывы игроков (пример: nightwolf) на турнирах, но серьёзно заблестать никому не удалось.
- ▶ Белорусская команда по дисциплине дота 2 Power Rangers, которая была единственной профессиональной командой (уже не функционируют) они своей игрой обыгрывали чемпионов мира и другие топ коллективы, но с середняками и аутсайдерами игра получалась не такой яркой, из-за чего на мировой арене титулов не так уж много есть.



- ▶ Совсем недавно в Беларусь открылось пару киберспортивных школ и также планируют официально признать федерацию киберспорта в Беларуси, учитывая что в России уже приняли киберспорт официально и учредили министерство, то вполне возможно такое и в Беларуси.



