

В мире Minecraft теперь есть кампус Политеха

Скучаете по университету в период самоизоляции? Не беда! Политехники могут найти выход из любой ситуации. Например, построить кампус в игре Minecraft.

Minecraft – это популярная игра для любителей ставить блоки друг на друга и находить приключения на свою голову. Minecraft не предлагает каких-либо конкретных целей игроку, но предоставляет ему полную свободу действий, чем и воспользовались наши студенты.



Вячеславу КОВАЛЕВСКОМУ, студенту 1 курса ИКНТ, главному инициатору создания кампуса в данной игре, идея пришла после прочтения публикации в журнале TJ о строительстве кампусов университетов под инициативой ВШЭ. «Политеха среди них не было. Нельзя было это так оставить! Я играю уже больше пяти лет, но более или менее активно начал строить не так давно. В основном это были все же небольшие сооружения. И еще до этого пытался перестроить школу. Вышло не очень», – поделился Вячеслав.

Инициативу Вячеслава поддержала Профсоюзная организация обучающихся СПбПУ и профбюро ИКНТ во главе с председателем Тимофеем СПОДЕНЕЙКО. Они помогли найти несколько редакторов и рассказывали о проекте: писали посты, делали репосты, информировали студенчество всеми возможными способами и привлекали участников. Ребятам хотелось привлечь строителей

с опытом, но главное – заинтересованность в деле. Тимофей Споденейко уверен, что наличие таких активностей – это всегда здорово, особенно в текущих обстоятельствах. «Когда еще вы сможете раскопать пиксельные поля и построить с нуля копию главного здания Политеха?» – спрашивает председатель профбюро ИКНТ.

В команде Вячеслава активно работают пять человек, а около 20 находятся «в запасе». «Основная проблема в том, что каждое здание должно быть выдержано в едином стиле, с типичными элементами. Нужно контролировать процесс и проверять соответствие этому стилю. Пока что я отбираю самых лучших для оптимального взаимодействия».

Сейчас основная сложность для ребят, которые трудятся над созданием кампуса в игре, – это организация работы таким образом, чтобы не мешать друг другу и быть максимально эффективными. На данный момент студенты полностью сделали фасад Гидробашни, внешний вид Главного здания готов на 50 процентов, а также команда приступила к строительству Научно-исследовательского корпуса.



И хотя все корпуса перенести в игру пока не удастся, так как на сервере есть ограничение 1000 на 1000 блоков, по словам Вячеслава, можно найти выход и из этой ситуации. Все зависит исключительно от желания студентов. Возможно, в зависимости от числа участников, команда займет отдельный сервер – тогда перенести постройки будет не сложно. На данный момент игрокам хватает этого пространства и возможностей.

Теперь по вечерам, помимо учебы и написания курсовых, Вячеслав Ковалевский и его команда строят Главный учебный корпус СПбПУ, чтобы студенты не забыли родную альма-матер и навещали ее в виртуальном мире.

Материал подготовлен Профсоюзной организацией обучающихся СПбПУ

Дата публикации: 2020.04.15

>>Перейти к новости

>>Перейти ко всем новостям