

Алексей МАЛЫШЕВ: «Быть в киберспорте лучше с дипломом Политеха»



Алексей МАЛЫШЕВ: «Быть в киберспорте лучше с дипломом Политеха»

Началом истории киберспорта можно считать 1997 год, когда была основана лига CPL по игре Quake. Официальным видом спорта киберспорт был признан именно у нас в 2001 году: Россия стала первой страной, которая внесла его в свой реестр, после чего началась череда признаний во всем мире. В 2020 году киберспорт - это уже не просто баловство с компьютерными игрушками, на которых собираются несколько десятков любителей. Сейчас в большинстве турниров разыгрываются огромные призовые фонды, а трансляции соревнований собирают многомиллионные аудитории.



У Политеха есть своя команда киберспортсменов, возглавляет ее студент 6 курса Института машиностроения, материалов и транспорта (ИММиТ) Алексей МАЛЫШЕВ. Ребята «стрельнули» и последнее время стали очень известны за счет титула трехкратных чемпионов Всероссийской киберспортивной студенческой лиги, а в начале этого года [вернулись с победой](#) из китайского города Далянь, где прошли Международные университетские соревнования по киберспорту. Парни выиграли главный приз – чуть более 1,3 миллиона рублей. Несмотря на наметившуюся в последние годы тенденцию к сближению классического спорта и киберспорта, Международный олимпийский комитет все-таки не намерен включать его в программу Олимпийских игр. Тем не менее киберспорт стремительно развивается, а [команда Политеха](#) активно набирает новых игроков в свои ряды. Чему учит киберспорт, как готовится наша команда к чемпионатам, и каков вкус победы – в интервью Татьяны КОНЦЕВОЙ с Алексеем МАЛЫШЕВЫМ.



- Алексей, ты заканчиваешь магистратуру - уже без пяти минут металлург. Как планируешь развивать карьеру, она будет связана с киберспортом или все-таки пойдешь по специальности?

- Сейчас я планирую дописать магистерскую диссертацию, закончить обучение и продолжать работать в киберспорте, но с дипломом сварщика (Смеется.). Еще со 2 курса параллельно с учебой я начал работать в киберспорте и уже хорошо в нем закрепился. Поэтому дальнейшее погружение в киберспорт будет для меня логичным шагом.

- А с какого возраста ты увлекся компьютерными играми?

- Все началось после того, как я сломал руку в летнем лагере. По возвращении домой не знал, чем себя занять. Увидел, как брат начал играть в "World of tanks", и тоже попробовал. Именно с этой игры во мне проснулся большой интерес к компьютерным играм. Учитывая то, что сам по себе соревновательный момент мне очень нравится, неудивительно, что я стал все больше и больше уделять им внимания.



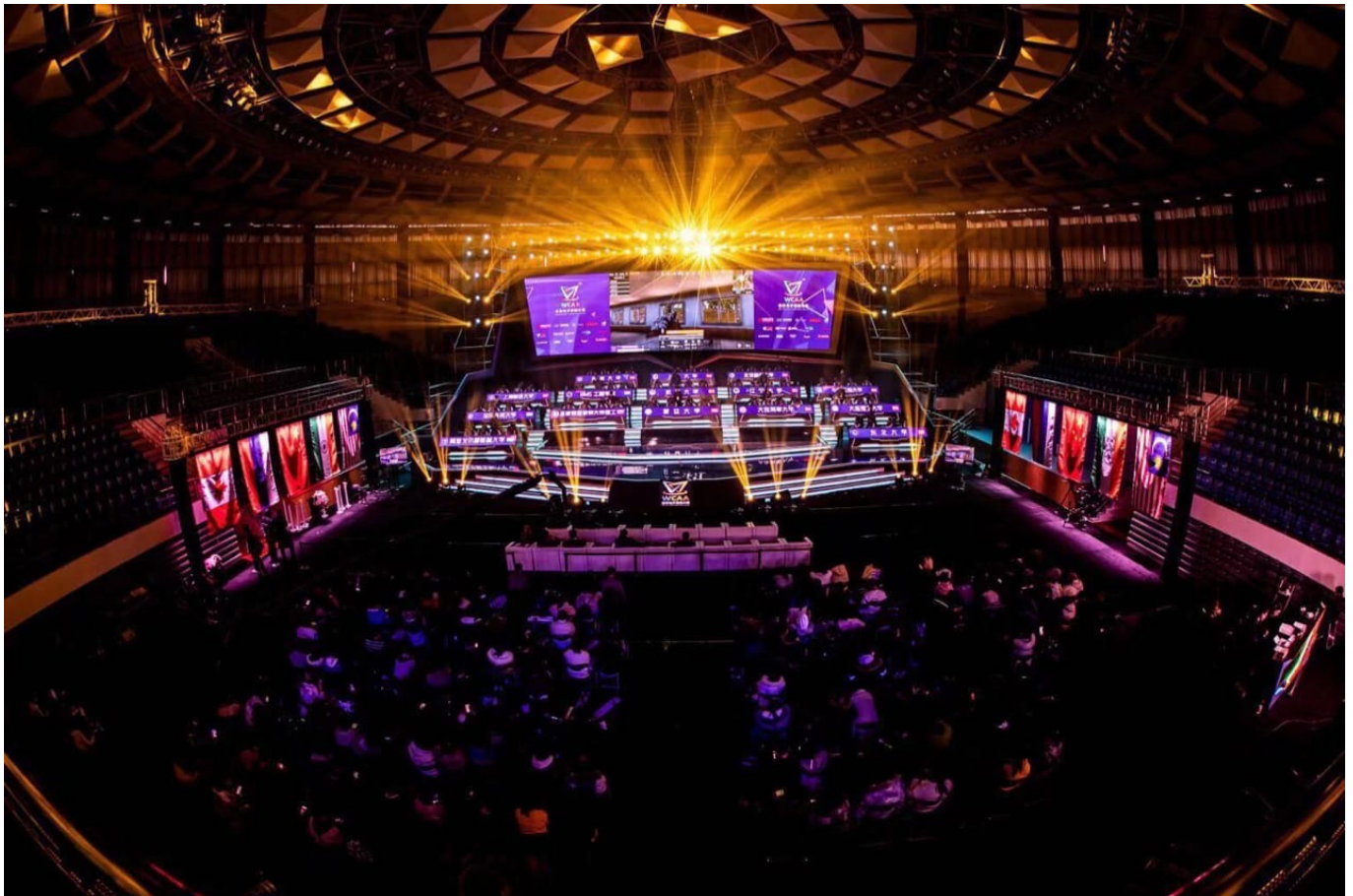
- Родители не препятствовали твоему увлечению?

- Поначалу, конечно, ругали, даже шнур от компьютера отнимали. Они думали, что киберспорт – это что-то несерьезное, даже вредное. Постепенно их мнение менялось, они поняли, что игры в целом – это не плохо. Это очень крутая штука для того, чтобы раскачать свои когнитивные способности – внимание, логическое мышление, пространственную ориентацию и так далее. Игра – это же всегда не похожая ни на что ситуация, это контроль за ресурсами, и ты всегда реагируешь в режиме реального времени на что-то, чего не знаешь, что появляется одновременно. А с тех пор, как я начал зарабатывать в соревнованиях первые деньги, думаю, родители убедились, что киберспорт для меня нечто большее, чем просто пустая трата времени.

- Когда речь заходит о киберспорте, его неизменно сравнивают со спортом традиционным. Помимо киберспорта, ты чем-то еще занимаешься?

- В целом я считаю себя спортивным человеком. Больше всего нравится хоккей – им, кстати, я до 7 класса активно занимался, но после того, как сломал руку, перестал часто играть. На втором месте у меня футбол. А если провести параллель с киберспортом, то он требует от игроков выносливости – причем как физической, так и психологической. Успех в большинстве дисциплин – так же, как и в традиционном спорте, связан с командной работой, с проработкой стратегий. Поэтому на крупных киберспортивных турнирах можно увидеть много общего с футболом, баскетболом или любым другим командным спортом.

- По каким играм проходят большие чемпионаты, и как вы к ним готовитесь?



- Есть шесть официальных дисциплин компьютерного спорта. Есть игры, такие как Fortnite, Counter-Strike:Global Offensive, которые официально не вошли в дисциплины компьютерного спорта в России, но все равно стали признанными на мировом уровне и по ним проходят чемпионаты мира. Мы в основном тренируемся в Dota 2, CS:GO, PUBG Mobile, Hearthstone, Clash Royale, StarCraft II. Изначально тренировались по отдельности, а потом уже собирались все вместе в Политехническом киберцентре: разрабатывали стратегии, обсуждали разные тактики. Если тренируемся по отдельности, это примерно восемь часов каждый день. Если собираемся вместе, то затрачиваем порядка пяти часов ежедневно.

- Это очень много!

- Как и в любом профессиональном спорте.

- Ты много общаешься со студентами Политеха, которые хотели бы стать частью киберспортивной команды, вербуешь, так сказать. Это связано с качеством существующей команды или ты мыслишь на перспективу?

- Если рассматривать в целом, то состав команды за последние два года немного ухудшился. Это связано с тем, что большинство хороших игроков уже окончили обучение в университете, а новых игроков такого же хорошего уровня порой не хватает, поэтому у нас сейчас идет перестройка в киберспортивном направлении. Да, мы активно начали заниматься скаутингом среди студентов Политеха, чтобы найти

хороших игроков в нашу сборную.

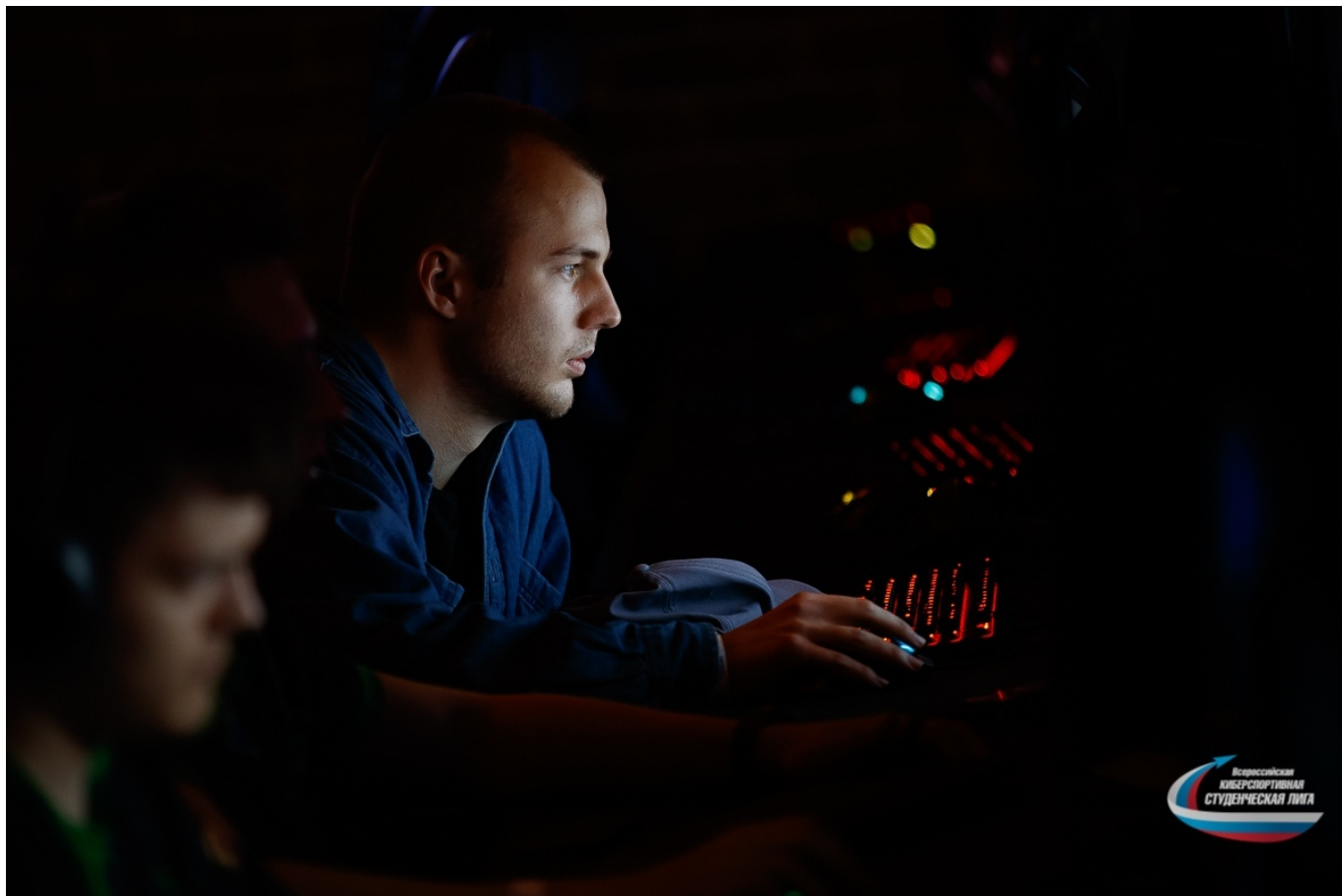


- Какие-то предметы, изученные в Политехе, помогают тебе в киберспорте?

- В первую очередь это английский язык – он очень нужен на хорошем уровне, чтобы общаться с тиммейтами. Также была полезна высшая математика, физика для просчетов ходов противников и выбора выигрышной тактики.

- Я правильно понимаю, что доход от киберспорта позволяет тебе комфортно себя чувствовать в финансовом плане?

- Поскольку сейчас я уже работаю организатором турниров, интернет-маркетологом в киберспортивной организации и параллельно являюсь игроком студенческой сборной, то могу уже полностью самостоятельно себя обеспечивать, без помощи родителей.



- Какие цели из тех, что есть на ближайшее время, больше всего тебя вдохновляют?

- Говоря о своей главной цели – это, в принципе, желание чего-то добиться. Когда я побеждаю в том или ином турнире, я чего-то добиваюсь. Но сейчас для меня этого уже мало. Если рассматривать киберспорт, то мне хотелось бы и дальше в нем работать, потому что мне это нравится, и я занимаюсь им с огромным удовольствием. Киберспорт популярен, но не в целом. Но главное, что у него потрясающее комьюнити очень страстных фанатов.

- Спасибо за интервью. И новых успехов - тебе и твоей команде!