



SERWIS

SEKS 74

PALIWO 79

FITNESS 88

ZDROWIE 96



ŚWIADECTWO PEWNEJ PATOLOGII

TYMI SŁOWAMI
ZBIGNIEW BONIEK
SKOMENTOWAŁ NA
TWITTERZE ROSNĄCĄ
POPULARNOŚĆ GIER
E-SPORTOWYCH.
CZY MIAŁ RACJĘ?

Michał Rosiak



PIERWSZY TURNIEJ GIER WIDEO ODBYŁ SIĘ W 1972 ROKU. DWA LATA PRZED MUNDIALEM Z UDZIAŁEM ORŁÓW GÓRSKIEGO.

W tym samym wpisie pan prezes zdążył jeszcze wyrazić zdziwienie, że można w ogóle „siedzieć godzinami i walić w dżojstik”. Rozróbę, którą wywołał, da się porównać do zamawiania krwistego steka w barze wypełnionym wściekłymi wegana-ami po jakiejś manifie. Czyli zaczęło się jak u Hitchcocka – trzęsienie ziemi, a potem napięcie rośnie. Na odpowiedź długo czekać nie musiał. Najsłynniejszy polski e-sportowiec, Jarosław „pashaBiceps” Jarząbkowski z teamu Virtus.Pro, napisał w ripocie: „Panie prezesie, 20 tys. tweetów to trochę stukania w ten telefon było. Podchodzi pod lekką patologię”. I mamy 1:0 dla e-sportu. Nie będziemy się jednak wyżyłsiwiać nad prezesem Bonkiem, bo uważamy, że Zibi to właściwy człowiek na właściwym miejscu i z pewnością przemawiała przez niego troska. W końcu jako były piłkarz (i to jaki!) ma we krwi ruch i preraża go wizja ludzi siedzących całymi dniami w fotelu i strzelających wirtualne gole.

CZYSTE ZŁO?

Nie jest to zresztą odosobniona opinia. Kto z nas nie słyszał od przedstawicieli starszego pokolenia, że gry szkodzą i wywołują agresję? Jestem pewien, że słynne „wyjźdź na dwór (na pole, jeśli kupiłeś MH w Krakowie) w piłkę pokopać, a nie ciągle w te gry grasz” padało w każdym domu wiele razy. Często i chętnie przypisuje się grom komputerowym całe zło tego świata. Do wirtualnej rozgrywki przyłgnął czar-ny PR i łaska z jego wpływem na młodzież, a oskarżenie o wywoływanie agresji to ulubiona broń ich adwersarzy. I tu się na chwilę zatrzymajmy. Skoro gry wywołują ataki wściekłości, a ludzie zaliczający setki headshotów w sieci to świetny materiał na psycholów i przestępców, powinni-

WAŻNY KIERUNEK INWESTYCJI

1,5

miliarda dolarów. Tyle wynosi szacunkowa wartość światowego rynku e-sportowego, przewidziana na 2020 rok. To jedna z najbardziej dynamicznie rozwijających się branż na świecie.

ZIMNA WOJNA, GORĄCE CENY

600

dolarów rocznie przeznaczają na zakup sprzętu co piąty miłośnik e-sportu. Wyścig zbrojeń trwa w najlepsze, a wszystko, co daje przewagę, jest na wagę złota. Producenci to wiedzą.

śmy odczuć zdecydowany wzrost liczby aktów przemocy – pobić i zabójstw. W końcu zgodnie ze statystykami GUS liczba komputerów w gospodarstwach domowych wzrosła w Polsce z 36% w 2004 roku do 82% w roku 2017. Wzrosła też zdecydowanie liczba graczy. Tymczasem żyje się coraz bezpieczniej. Liczba zabójstw w tym samym przedziale czasowym spadła z 980 do 513. W przypadku pobić spadek jest jeszcze wyraźniejszy, bo z 14 338 do 4385. Teoria się sypie. W mitycznym „kiedyś”, gdy wszystkie dzieci bawiły się w chowanego, a świat nie znał gier, wcale nie było bezpiecznie. A co z tym złym wpływem na zdrowie? Przypomnij sobie Paracelsusa: „Wszystko jest trucizną i nic nie jest trucizną, bo tylko dawka czyni trucizną”. W nadmiarze to i trening szkodzi. Tak samo jest z gra-



IZAK

BYŁY GRACZ, STREAMER, KOMENTATOR

Wielka osobowość krajowego e-sportu. Człowiek orkiestra i wielki fan Włodzimierza Szaranowicza.

„My, streamerzy, często jesteśmy oskarżani, że tylko gramy w gry, a tak naprawdę kręcimy materiały na nasze kanały, przygotowujemy się często do streamów, poznajemy programy i sprzęt, czytamy recenzje, montujemy materiały wideo, spędzamy czas z menedżerami czy klientami na planach produkcyjnych” – twierdzi Izak. Następnym razem dobrze się zastanów, nim prychniesz na dźwięk słowa „streamer”.

POPULARNOŚĆ NA YOUTUBE

Izak LIVE

1509 tys.

ROJSON

1476 tys.

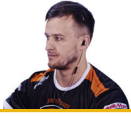
Gimper

1231 tys.

Lachu

629 tys.





PASHABICEPS

ZAWODOWY GRACZ CS:GO

Człowiek, który przełamał stereotyp gracza-nerda. Ma wielkie bicki i jeszcze większe konto w banku. Do tej pory zarobił 595 499 dolarów w 188 turniejach.

W urzędzie skarbowym (i każdym innym) znany jako Jarosław Jarząbkowski. Ma największy fanbase w polskim światku e-sportowym. Jego konto na FB śledzi 836 tysięcy ludzi. Robert Lewandowski (nie unikniemy porównania z najpopularniejszą dyscypliną sportu konwencjonalnego) ma 9,2 mln followersów. Kibicujemy obu – niech ustrzelą jak najwięcej głów i bramek.

POPULARNOŚĆ NA FB

pashaBiceps

836 tys.

Izak

624 tys.

ROJO

543 tys.

Gimper

522 tys.

KURO TAKSHASOMI

3,5

banki zarobił gracz znany szerzej jako KuroKy. Jest światowym rekordzistą pod tym względem. Dotychczas, jak podaje serwis esportearnings.com, wygrał dokładnie 3 480 788 baksów.

SZKOŁA NADAŻA

26

– tyle osób będzie liczyła klasa o profilu Esport/ Tworzenie gier w Zespole Szkół Technicznych i Ogólnokształcących w Kędzierzynie-Koźlu. No, no – polska szkoła jest na czasie.

REKLAMA



JEDZ PRO: SKUTECZNIE KONTROLUJ KALORIE

WYSOKA ZAWARTOŚĆ BIAŁKA (26g)

PROPORCJA

NISKA ZAWARTOŚĆ TŁUSZCZU

NISKA ZAWARTOŚĆ CUKRÓW

1 PORCJA: **324** kcal

NATURALNE SKŁADNIKI

1362kcal / 324 kcal

KURCZAK W SOSIE SŁODKO-KWAŚNYM Z RYŻEM

proponcja podania

PRACA

PROPORCJA

TRENING

PROPORCJA.PL

PRODUKTY DOSTĘPNE W SIECIACH: ROSSMANN, CARREFOUR, AUCHAN, ŻABKA



mi. Przy zachowaniu zdrowego rozsądku i odpowiednim dawkowaniu wirtualnej rozgrywki możesz nawet co nieco poprawić.

Pismo „Molecular Psychiatry” donosi, że platformówki, jak słynny „Mario”, poprawiają orientację przestrzenną, planowanie i pamięć krótkotrwałą. Ludzie grający w FPS-y, czyli chociażby gracze CS:GO, lepiej radzą sobie z wychwytywaniem szczegółów z chaotycznego tła i rozróżniają więcej odcieni szarości. Z kolei badacze z naukowego dziennika „Vision Research” są zdania, że jeśli grając, nie przekroczysz dawki 5 godzin tygodniowo, usprawnisz tym samym trzy obszary mózgu: płat ciemieniowy, płat czołowy oraz przednią część zakrętu obręczy, co sprawi, że będziesz się lepiej koncentrować, planować, oceniać działania i podejmować decyzje.

LEKCJA HISTORII

Wróćmy jednak do e-sportu. Jak to się stało, że drużynowe strzelanki po sieci urosły do rangi ogólnoswiatowego zjawiska, komentowanego przez takich tuzów jak Boniek? Zaczęło się

DONACJE,
DAROWIZNY

15

tysięcy dolarów jednorazowej dotacji otrzymał polski gracz CS:GO pashaBiceps od użytkownika o nicku Motar2K. Widocznie jeden z headshotów był zjawiskowy. Jeśli to nie jest prawdziwe kibicowanie, to sami nie wiemy, co nim jest. A my, głupi, za dzieciaka chodziliśmy na boisko kopać piłkę...

VIRTUS.PRO

Drużyna, dla której na zawody przychodzą tysiące polskich kibiców i dzięki której polska scena gamingowa jest rozpoznawalna na całym świecie.

Jeśli e-sport jest dla Ciebie czarną magią, mogło Ci się obić o uszy, że są to ci goście od CS-a, którzy całkiem nieźle sobie radzą i coś już tam powygrali. Warto wypełnić luki tej szczątkowej wiedzy, bo ci faceci dostarczali nam powodów do zadowolenia już naprawdę wiele razy. Dlatego ustalamy podstawowe fakty. Virtus.Pro to... rosyjska ograniczona e-sportowa, która powstała jeszcze w 2003 roku. Dzieli się na kilka sekcji, a każda z nich zajmuje się odrębną grą. Nas interesuje „Counter Strike: Global Offensive”, bo właśnie w tej legendarnej strzelance FPS pashaBiceps i spółka się specjalizują. CS-owy skład Virtus.Pro jest w całości biało-czerwony, stąd u laików i niedzielnych znawców skojarzenie, że jest to nadwiślańska drużyna. Nie, nie jest.

Panowie robią jednak wszystko, żeby pokazać światu, skąd pochodzą i że polski gaming ma się dobrze. Zgodnie z informacjami z serwisu esportsearnings.com odpowiadają łącznie za 30% zarobionych przez Virtusów pieniędzy. W przeliczeniu na banknoty z wizerunkiem amerykańskich prezydentów daje to 2 744 769 zielonych papierków. Aktualny skład prezentuje się następująco: Neo – Filip Kubski, pashaBiceps – Jarosław Jarzabkowski, Snax – Janusz Pogorzelski, byli – Michał Bieliński oraz MICHU, czyli Michał Muller. W marcu 2018 roku drużyna Virtus.Pro została nagrodzona na gali Polish Esport Awards tytułem najlepszej drużyny sportu elektronicznego w Polsce, a pashaBiceps otrzymał tytuł najlepszego gracza. Oby tak dalej.





22

miliony euro zarobiły Katowice na reklamach związanych z organizacją Intel Extreme Masters w 2018 roku.

dawno, dawno temu w obecnej galaktyce, ale za oceanem. Za pierwszy w historii turniej gier wideo uznaje się zorganizowane w 1972 roku na prestiżowym Uniwersytecie Stanforda zawody w grze w „Spacewar”, na które zaproszeni zostali tamtejsi studenci. Dla porównania, warto sobie przypomnieć, że było to dwa lata przed mundialem, na którym błądzały orły Górskiego. Prehistoria. Oczywiście gier nie tworzyły wówczas komercyjne studia – „Spacewar” powstał na Massachusetts Institute of Technology, czyli najśłynniejszej politechnice świata. Nie było CD Projekt Red, Blizzarda, naszego Wiesława ani nawet FIFy. Wspomnij te czasy, gdy będziesz narzekał, że nie masz w co zagrać. Z kolei pierwszy otwarty turniej należy przypisać firmie Atari. W 1980 roku amerykański producent sprzętu i gier zaprosił graczy do współzawodnictwa w „Space Invaders”, która była po prostu grą na automatach z płaską, dwuwymiarową grafiką. Na wezwanie odpowiedziało ponad 10 tys. chętnych. Co dalej? Ważnym wydarzeniem dla rozwoju jeszcze wówczas nie e-sportu, ale wirtualnego współzawodnictwa, było założenie w 1983 roku Krajowego Zespołu Gier Wideo w Stanach Zjednoczonych. Była to instytucja zajmująca się

promowaniem, prowadzeniem i sponсорowaniem ówczesnych turniejów na terenie USA. A były to czasy, gdy najlepsze wyniki były zapisywane w... Księdze Rekordów Guinnessa, a gracze emocjonowali się pokonywaniem kolejnych plansz w „Pac-Manie”.

Na lata 70. i 80. przypadło mozolne przebijanie się gier do świata popkultury. U Jankesów popularność zdobył telewizyjny teleturniej „Starcade”, w którym uczestnicy musieli wykazać się nie tylko teoretyczną wiedzą o grach wideo, ale też zaprezentować swoje umiejętności w praktyce. War-

to wspomnieć, że wyglądało to wtedy nieco inaczej niż na dzisiejszych eventach e-sportowych. Wszystko działo się przed epoką kooperacji i grania drużynowo – większość tytułów miała tryb dla jednego gracza, a wygrał ten, kto wykręcił lepsze liczby. Na mechanikę współzawodnictwa przyszło jeszcze trochę poczekać. Ważnym krokiem popularyzującym wirtualną rozrywkę był kinowy hit „Tron” z 1982 roku, w którym główny bohater został przeniesiony wewnątrz uniwersum gry.

Jednak prawdziwy przełom nastąpił, gdy granie przeniosło się na szerokie wody internetu. Wówczas stara krypa o nazwie

PUSTE STADIONY, PEŁNE SALE E-SPORTOWE

27,5

Wg wyliczeń ESL, organizatora Intel Extreme Masters w Katowicach, tyle wynosiła łączna liczba godzin obejrzanych transmisji z tegorocznych rozgrywek e-sportowych w stolicy Górnego Śląska. Każdy weekend Ekstraklasy gromadzi przed TV 110 tys. kibiców.

„gry wideo” zmieniła się w Iśniący żagłowiec przemianowany na „E-sport”, a za pierwszy port, do którego zawinął, uznaje się grę „Netrek” z 1988 roku, w którą mogło grać 16 graczy. Szał. Dwa lata później japońska firma Nintendo zorganizowała pierwsze mistrzostwa świata. W 1998 roku na świat przyszedł „Starcraft”, a rok później światło dzienne ujrzał „Counter Strike”. Pierwszy z tytułów szczególnie popularność zdobył w tej najfajniejszej Korei, gdzie zyskał status sportu narodowego. Tamtejsze ministerstwo kultury powołało nawet do życia Koreańskie Stowarzyszenie E-sportu. Żagłowiec wyraźnie nabierał prędkości, jednak to w latach 2000–2014 zużyte maszty wymieniono na sprawny napęd silnikowy. Pokazują to liczby. Na przełomie wieków organizowanych było ok. 10 wielkich turniejów rocznie, a w roku 2010 ta liczba wzrosła do 260. W tym okresie powstało wiele legendarnych imprez, w tym World Cyber Games, Major League Gaming i Intel Extreme Masters. Ten ostatni od kilku lat goszczony jest w katowickim Spodku, a na tegoroczną edycję zjechało się aż 173 tys. miłośników gier z całego świata. Bezpośrednie transmisje z katowickich zmagani prowadzono w aż 19 językach. Nic dziwnego, bo jest dla kogo. Liczbę entuzjastów e-sportu na świecie szacuje się na 260 mln, a prognozy mówią o 345 mln w 2019 roku.

SZEŚCZER

Wygląda na to, że to już nie jest żagłowiec, a lotniskowiec. Łączna pula nagród z trzech najbardziej dochodowych gier 2017 roku wyniosła około 60 mln dolarów. Nic więc dziwnego, że zmieniło się też podejście i status najważniejszych uczestników całego tego wirtualnego zamieszania – graczy. Z nikomu nieznanym zapaleńców z czasów, gdy hitem był „Pac-Man”, stali się gwiazdami. Określenie „celebryci” aż się ciśnie na klawiaturę. Najbardziej rozpoznawalny polski e-sportowiec – pashaBiceps – ma na swoim fejsbukowym koncie 836 tys. followersów. Z kolei Izak – byłego gracza, a aktualnie streamera – subskrybuje 1,5 mln osób na Twojej Tubie. Za tymi liczbami kryją się kolejne, większe – te liczone w twardej walucie. Najlepsi z najlepszych mogą liczyć na profesjonalne umowy i stałe zarobki w wysokości kilkudziesięciu tysięcy złotych miesięcznie. Do tego dochodzą kontrakty sponsorskie, zwycięstwa w turniejach i udział w reklamach. Tak, w reklamach. Wspomniany pashaBiceps, zawodnik rosyjskiej drużyny Virtus.Pro, reklamuje na tamtejszym rynku sieć Media Markt. Za jakie honorarium, można się tylko domyślać. Wraz z ewolucją samych gier i powstaniem rozgrywki dla wielu graczy rozpoczęła się proces tworzenia teamów, które podobnie jak ich odpowiedniki ze świata konwencjonalnego sportu mają swoich kibiców, trenerów, sponsorów na nawet tzw. gaming housy, czyli miejsca, gdzie zawodowi gracze jedzą, śpią i trenują. Profeska. Tak dzień pracy zawodowców opisuje Piotr „Izak” Skowyrski: „Często jest to dużo więcej niż typowe 7–8 godzin pracy! Mówimy tutaj o treningach, analizach taktycznych, sesjach z trenerem i menedżerem. Dochodzą jeszcze do tego wywiady oraz spotkania z dietetykiem czy psychologiem sportowym. Nie możemy też zapomnieć, że od paru lat gracze dbają o tężyznę fizyczną”. Pasha jest tego najlepszym przykładem. „Coraz częściej w profesjonalnych drużynach

OFFLINE VS ONLINE

BIEGAĆ CZY KLIKAĆ?

E-sport to biznesowy pociąg ekspresowy, ale nadal to piłkarze są królami życia. Elitarny futbol już dawno dojechał do stacji, gdzie zwykli śmiertelnicy nie mają prawa wstępu.

Choć e-sport rozwija się w szalonym tempie, a klikanie myszką zaczyna do złudzenia przypominać dźwięk szeleszczących banknotów, jeszcze daleka droga do poziomu finansowego szaleństwa, jakie panuje w futbolu. Dla przykładu: najlepiej zarabiający polski e-sportowiec w 2017 roku ugrał 670 895 złotych, co dało mu 75. miejsce w rankingu światowym. Najlepiej zarabiający polski sportowiec, czyli Robert Lewandowski,

zgarbiał w poprzednim roku ponad 20 mln euro, co daje prawie 100 mln złotych. RL9 zarabia więc na minutę 190 zł. Gdyby porównać najlepiej zarabiających na świecie, różnica będzie jeszcze większa. Najlepiej opłacany gracz e-sportowy zarobił w 2017 roku 2 436 772 dolarów, natomiast najwyżej ceniony piłkarz – Brazylijczyk Neymar Jr. – dostaje na sezon 37 mln euro, co daje 71 euro na minutę.

RL9

Robert Lewandowski jest najlepiej zarabiającym piłkarzem w Bundeslidze. I dobrze.



zawodnicy mogą liczyć na opiekę dietetyka czy trenera personalnego” – dodaje popularny streamer. Na szczęście e-sport nie wszystko czerpie od swojego starszego krewnego z boisk i stadionów. Nie ma tu tej nienawistnej rywalizacji, którą można spotkać podczas El Clásico. „Na koniec dnia wszyscy tworzymy naszą własną branżę. Po wielkich turniejach na after party czy nawet w cza-

sie turnieju w jakimś chill roomie gracze siedzą razem, chwalcąc swoje zagrania” – konkluduje Izak. Czyli da się pobawić przy wielkich pieniądzech w tle bez pieniaczki, co? Postawa godna sportowców. Istnieje sporo przesłanek, że gamedevelopmenty będą mogli ją zaprezentować na igrzyskach olimpijskich w Paryżu w 2024 roku. Ciekawe, jak skomentuje to pan prezes? Pogramy, zobaczymy.

REALNY NAJAZD REALNYCH KIBICÓW

173

tysiące ludzi odwiedziło Katowice w związku z organizowanym w Spodku turniejem Intel Extreme Masters w marcu tego roku. Samo miasto liczy sobie niespełna 300 tys. mieszkańców, więc katowiczanie przeżyli prawdziwy najazd. I to wszystko z powodu gier!

NAJBARDZIEJ DOCHODOWE GRY NA ŚWIECIE W 2017 ROKU



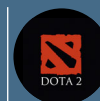
„League of Legends”

Podium najbardziej dochodowych tytułów 2017 roku otwiera słynny „LOL”. Przez 12 miesięcy poprzedniego roku gracze mogli zgarnąć 12 milionów dolarów. Ciekawe, ile zgarnęli gamedevelopmenty z Korei, gdzie gra aż 12% populacji.



„Counter Strike: Global Offensive”

Wirtualni terroryści i antyterroryści mogli wygrać w poprzednim roku nagrody o łącznej wartości 19,2 mln dolarów. Polskę reprezentują zawodnicy Virtus.Pro, którzy zaliczani są do ścisłej światowej elity.



„DOTA 2”

Tutaj gra się o poważne stawki. Łączna pula za 2017 rok wyniosła ponad 38 milionów dolarów. Sam turniej The International oferował nagrodę wyższą od każdego innego tytułu w ujęciu całorocznym – niebagatelne 24 mln dolarów.