

Esport wart grube pieniądze

Wartość rynku gier komputerowych już kilka lat temu przekroczyła wartość rynku kinowego. Tylko część tego rynku - światowa branża esportu będzie warta w tym roku ponad miliard dolarów. Polacy dobrze sobie w niej radzą, to już w zasadzie sposób na życie

Globalna liczba widzów elektronicznej roz(g)rywki osiągnie z końcem roku imponujący wynik blisko pół miliarda. A ponieważ nic tak nie rozgrzewa wyobraźni jak informacja ile kto ma w portfelu zaczniemy od listy najbogatszych esportowców. Jest nim teraz 26-latek z Niemiec, który zarobił ponad 4 mln dolarów. Z kolei dwóch naszych rodaków również znalazło się na liście 100 najlepiej zarabiających esportowców z majątkiem wartym powyżej 700 tys. dolarów. Dziesiąty najlepiej zarabiający polski esportowiec zarabia rocznie powyżej 200 tys. dolarów. Jednak nawet nasz najlepiej zarabiający zawodnik nie załapuje się do światowej TOP 10. Dochody zależą od popularności gry w jakiej specjalizuje się zawodnik i rosną wraz ze świadomością wartości i potencjału rynku, także w Polsce.

Wzrost rynku

Te optymistyczne prognozy na temat szeroko rozumianego świata e-sportu podała w najnowszej, już piątej edycji swojego raportu firma analityczna Newzoo. Z jej danych wynika, że w 2019 roku globalna wartość całego rynku po raz pierwszy przekroczy miliard dolarów. Natomiast w ogólnoświatowej skali liczba widzów zwiększy się do imponującego wyniku 453,8 mln, co przełoży się na wzrost o 15 proc względem ubiegłego roku. Z tego grona 201,2 mln stanowią entuzjaści tej formy rozrywki (wzrost o 16,3 proc. rok do roku), a 252,6 miliona - widzowie okazjonalni (ich odsetek zwiększy się o 14 proc.). Zgodnie z wyliczeniami, dynamicznie rośnie liczba lokalnych wydarzeń, różnych lig rozrywki i ofert wykupu praw medialnych. A szczególnie to ostatnie stanowi wyjątkowo zyskowną formę działalności. Skutek? Do 2022 roku średni dochód na jednego kibica wzrośnie do 6,02 dolara.

W analizie specjalistów z Newzoo można przeczytać, że do tego biznesu wchodzi coraz to nowsze firmy, producenci sprzętu i deweloperzy gier, zarabiający na streamowaniu różnych turniejów w których często nagrody wynoszą miliony dolarów. Na przełomie lipca i sierpnia najpopularniejszy streamer Tyler "Ninja" Blevins, który zdobył popularność na Fortnite zmienił ostatnio platformę, na której prezentował swoje dokonania z popularnego Twitcha na microsoftowy Mixer. Za sześcioletni kontrakt otrzymał ponoć 50 milionów USD. Jakiś czas temu w rynek e-sportu zaangażował się Jeff Bezos, słynny szef Amazona i od dwóch lat najbogatszy człowiek na świecie w rankingu prestiżowego magazynu „Forbes”. Podobnie jak właściciele Google. Do tego wszystkiego należy dodać zwiększone opłaty za licencje e-sportowe, nowe formaty treści i usług premium, zwiększającą się popularność gier mobilnych (najbardziej perspektywicznej części rynku) oraz zmieniające się podejście do zawodowych graczy i streamerów jako marek samych w sobie. W efekcie do 2022 roku wartość całego rynku prawie podwoi się, wynosząc 1,8 mld dolarów. Ale jeśli któryś z opisanych wyżej czynników jeszcze bardziej zyska na znaczeniu, jest szansa na dochody nawet na poziomie 3,2 mld dolarów.

Polak potrafi i daje radę

Zawodowi gracze na różnych turniejach zdzierają sobie na klawiaturze opuszki palców najczęściej przy takich tytułach jak: „Counter-Strike: Global Offensive”, „League of Legends”, „Dota 2”, „Overwatch”, „FIFA”, „Starcraft 2”, „PlayerUnknown’s Battlegrounds” i „Fortnite”. Według serwisu Sport Earnings, publikującego listę najlepiej zarabiających e-sportowców na świecie, numerem jeden jest w tej chwili Kuro „KuroKy” Takhasomi, 26-letni gracz z Niemiec. Grając w „Dota 2”, zarobił dotychczas 4 miliony dolarów. Natomiast najbogatszym Polakiem z 99. miejscem w tym zestawieniu jest 31-letni Filip „neo” Kubski z majątkiem wartym ponad 728 tys. dolarów, który zbił na rozgrywkach w „CS:GO”. Tuż za nim setną lokatę okupuje Wiktor „TaZ” Wojtas, fan tego samego tytułu, mogący pochwalić się wynikiem finansowym również powyżej 700 tys. dolarów. Stanowią oni doskonały przykład na to, że nasz lokalny rynek e-sportu także dynamicznie się rozwija.

Polskie drużyny radzą sobie na międzynarodowej arenie coraz lepiej. Aristocracy pod wodzą wspomnianego „TaZa” zajmuje aktualnie 28 miejsce w światowym rankingu „Counter-Strike: Global Offensive”, przygotowanym przez branżowy portal hltv.org. Ich konkurenci z AGO, którym lideruje Grzegorz „SZPERO” Działalek, okupują z kolei 30 lokatę.

Zgodnie z wyliczeniami PayPal i SuperData liczba unikalnych widzów w 2018 r. wyniosła nad Wisłą ponad 900 tys., a jego wartość osiągnęła 11,5 mln dolarów. Jest to już na tyle duży rynek, że zaczyna sięgać tradycyjna telewizja. TVP Sport dopiero co podpisała umowę z międzynarodową ligą gier komputerowych ESL. Widzowie będą mogli oglądać transmisje z największych turniejów w Polsce i na całym świecie. Rozgrywki ESL są jednak już doskonale znane w Polsce, także z wydarzeń na żywo. Od 2013 roku światowe finały turnieju Intel Extreme Masters, organizowanego od 2006 r., rozgrywane są w legendarnym Spodku. Jest to najdłużej funkcjonujący międzynarodowy turniej dla profesjonalnych graczy, co czyni z Katowic globalną stolicę e-sportu. Tegoroczną edycję odwiedziły 174 000 kibiców, a relację live z wirtualnych potyczek zawodników oglądały łącznie 232 miliony widzów. Dla najlepszych graczy przyznano wtedy w sumie ponad 2,5 mln dolarów nagród pieniężnych.

Diabeł tkwi w technicznych szczegółach

Co decyduje o sukcesie e-sportowca? W drużynowych starciach o zwycięstwie decydują wręcz milisekundy. Sprzętowo wpływa na to szereg czynników, na czele z monitorem, komputerem z mocnym procesorem i wydajną kartą graficzną. Rywalizacja jest zacięta i każdy zdaje sobie sprawę, że dobry sprzęt może zagwarantować niezbędne do zwycięstwa ułamki sekund. Oczywiście jest, że wymagany jest szybki procesor i wydajna karta graficzna, jak również wygodna klawiatura, precyzyjna mysz i dobre słuchawki z mikrofonem do komunikacji z partnerami z drużyny. To jednak nie koniec poszukiwania sposobów na osiągnięcie technicznej przewagi.

Aktualnie profesjonalni gracze zaczęli zwracać się w stronę specjalnych monitorów, co spowodowało silny rozwój tego segmentu rynku. A jest to rynek specyficzny. Większość monitorów wykorzystuje matryce IPS o szerokim kącie widzenia i dobrym odwzorowaniu barw. Tymczasem gracze preferują znacznie gorsze pod tym względem matryce TN. Tylko te oferują bowiem ekstremalnie krótki czas reakcji 1ms, a ten im krótszy, tym lepszy. W rezultacie obraz nie smuży (ghosting), co pozwala na lepszą koncentrację i szybsze pozbycie się przeciwnika. W dodatku matryce tego rodzaju gwarantują najniższy w porównaniu do konkurencyjnych rozwiązań input lag. Jest to opóźnienie pomiędzy np. naciśnięciem przycisku odpowiedzialnego za oddanie strzału, a faktycznym wykonaniem tej komendy przez postać na ekranie. Równie istotnym parametrem, jest częstotliwość odświeżania ekranu, która powinna być jak najwyższa. Standardowe ekrany LCD odświeżają ekran 60 razy na sekundę, a modele

dla graczy 120, 144 a nawet 240 razy. Poprawia to nie tylko płynność wyświetlanego obrazu, ale też umożliwia profesjonalistom szybsza reakcję. O niezbędne ułamki sekund.

Doskonałym przykładem takiego monitora z serii dla graczy jest iiyama G-Master GB2760QSU-B1. To duży 27-calowy ekran o odpowiedniej rozdzielczości 2,7K (QHD), pasującej do nowoczesnych kart graficznych ze średniej półki cenowej. Monitor oferuje odświeżanie 144 Hz i ma wszystko to, czego potrzebują gracze – szybką matrycę TN o matowym wykończeniu, wysoką jasność 350 cd.m², system freesync. Dodatkowo umożliwia predefiniowanie własnych trybów pracy. Właśnie na takich monitorach chcą grać ci, dla których każda drobna przewaga jest na miarę zwycięstwa.

Monitory to tylko jeden z przykładów rozwijającego się segmentu sprzętu dla graczy. Istnieją specjalne laptopy, klawiatury, myszki i podkładki do nich, słuchawki, biurka i fotele. Niektóre z tych urządzeń oferują autentyczne usprawnienia z punktu widzenia graczy inne tylko takie udają. Faktem jest jednak, że wraz z rozwojem esportsu rozwija się także rynek podzespołów i akcesoriów. Potencjał obu jest na tyle olbrzymi, że największe kluby sportowe zaczynają zakładać swoje sekcje esportsowe. Wielkie turnieje już mamy, ani się obejrzymy, a edyscypliny dołączą do programu olimpiad.