

Knižnica ešportu*

Matej Kočík

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
xkocikm@stuba.sk

6. november 2022

Abstrakt

E-športy sú novovytvárajúcim sa odvetvím športu. V tejto práci si obzrejmíme históriu e-športu 2, ktorá siaha do blízkej minulosti. Predmetom nášho skúmania bude aj hráčska terminológia 4, ktorú zahŕňajú najpoužívanejšie pojmy a otázka, či je e-šport naozaj druhom športu ??.

Chceli by sme predstaviť slovník hráčskeho slangu. Slová vyskytujúce sa v tomto slovníku samozrejme závisia aj od typu hier 5. To znamená, že zväčša každá hra má osobitné výrazy, ktoré hráči počas jej hrania používajú.

V neposlednom rade sa budeme venovať i konkrétnym, najpopulárnejším hrám 5, ich pravidlám a najznámejším hráčom 3.3. Na záver sa budeme zaoberať medzinárodnými turnajmi v jednotlivých hrách 5. Cieľom článku je oboznámiť čitateľa so základnými princípmi, slovami, históriou ešportu ako aj zostaviť slovník výrazov z hráčskeho sveta.

1 Úvod

Nová doba, nové informácie, nové inovácie. V technologickom priemysle ku koncu dvadsiateho storočia nastal oborvský ošiaľ v rámci počítačov. Boli spístupnené širokej verejnosti a spočiatku nepredstaviteľná predstava sa transformovala do skutočnosti. V spojení s vynájdением internetu, ľudsko zaznamenalo najväčší technologický pokrok v histórii. Práve to otvorilo pomyselnú bránu neobmedzených možností 2. Ľudia odjakživa fantazirovali a vytvárali si predstavy o nereálnom svete čo je v dnešnom pomímaní zadané ako virtuálna realita. Rápidny pokrok spôsobil vytváranie prvotných hier až po také grafické zdokonalenie hier ako ich poznáme dnes. Vývoj hier a gaming samozrejme priniesol svoje negatíva, ale i pozitíva. E-šport sa vytváral ruka v ruke s počítačmi, internetom a všeobecne online svetom. E-športy strhli masy ľudí a stali sa hlavným zdrojom zábavy, oddychu... [4]

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Ing. Vladimír Mlynarovič, PhD.

2 Stručná história elektronického športu

Prvý turnaj sa podľa dostupných informácií konal na Stamfordskej univerzite. Výhercom Spacewar bolo udelené ročné predplatné časopisu Rolling Stones. Jedným z prvých turnajov, ktoré zaujali nie len obrovské množstvo hráčov, ale aj divákov bol turnaj v hre Space Invaders v roku 1980.

Najväčší ošiaľ so sebou priniesla herná konzola Atari 2600. Významne sa pričínila o presun hráčskeho priestoru z herien do pohodlia domova. Existovala aj zdokonalená verzia tejto konzoly, ktorá stála v tom čase približne dve tisíc amerických dolárov. Walter Day založil prvý hráčsky tím v roku 1983. Bol vášnivým priekopníkom hier a pokorovaní rekordov v miestnych herňách a práve toto hobby ho doviedlo vytvoriť Americký národný videoherný tím.

90. roky sa vyznačovali najmä FPS(First person shooter – pohľad strelca z prvej osoby) hrami. Nosným bodom bolo, že FPS hry sa ovládali pomocou počítača a myši, čo bolo medzi hráčmi veľmi obľúbené. Spomedzi všetkých hier vytŕčali najmä RTS(Real time strategy) hry. Ďalším dôležitým milníkom je vytváranie online serverov, ktoré hráčom umožňovali súťažiť proti ostatným hráčom v globálnom merítke. Kto však prístup k internetu a online serverom nemal, mohol navštíviť internetové kaviarne, ktoré poznáme aj dnes. Veľké množstvo peňazí sa nalialo do e-športu najmä v roku 1997. Výherca turnaju si mohol pripísať o čiastky v desať tisícoch dolárov. [4]

3 Klasifikácia ešportu

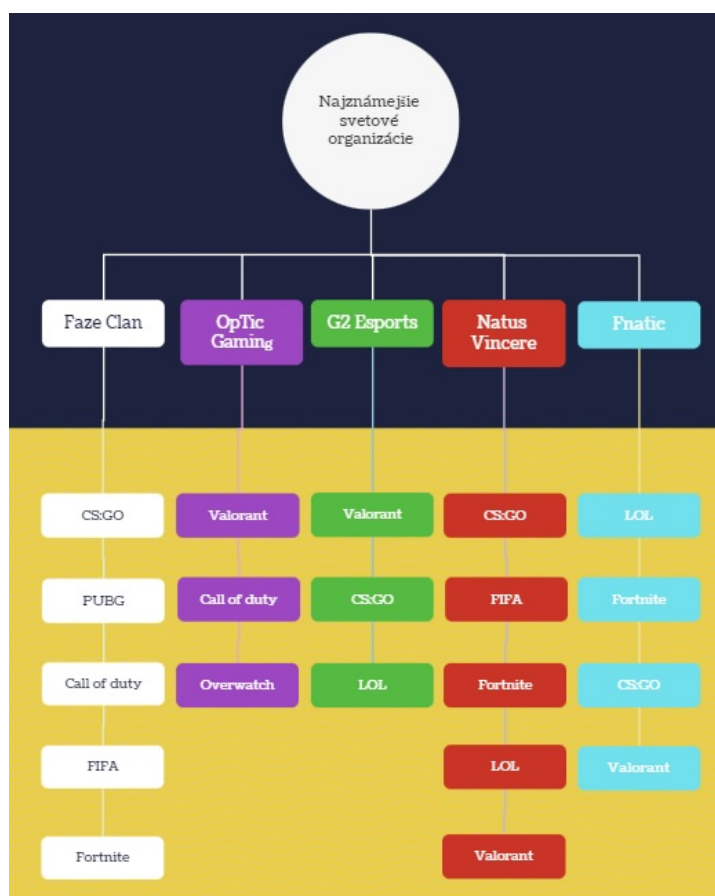
3.1 Definícia ešportu a jeho štruktúra

Ešport alebo elektronický šport je pojem pre súťažné hranie počítačových alebo konzolových hier. Hlavným cieľom ešportu je organizovať súťaže v rôznych hrách ako aj vytváraním organizácií, tímov a zdjednocovaním hráčov po celom svete. Spočiatku sa hranie hier – gaming považoval iba za akúsi voľnočasovú aktivitu. Neskôr prišiel pojem ešport, ktorý zmenil pohľad ľudí a spoločnosti na túto oblasť a začal sa klásť do profesionálnej roviny. [5]

3.2 Najznámejšie organizácie a tímy

Hráčske organizácie majú pod sebou profesionálnych hráčov a každá sa samostatne zameriava na určitý typ hry. Ich hlavnou úlohou je pre hráčov vytvoriť čo najpohodlnejšie, najpríjemnejšie a najlepšie prostredie pre rozvoj ich schopností. Podporujú hráčov finančne ako aj po stránke sponzoringu ich herného vybavenia.

Profesionáli musia mať čo najvýkonnejšie a najrýchlejšie počítače, myšky prispôbené ich preferencii ako aj kvalitný monitor až po veci, ktoré spadajú do zdravotnej sféry. Poznáme samozrejme aj organizácie jednotlivcov ako napríklad v hre Hearthstone – každý hráč reprezentuje sám seba ako jednu organizáciu. V našich končinách zatiaľ nemáme profesionálny tím, ktorý by našu krajinu mohol reprezentovať na medzinárodnej svetovej úrovni. [2] Najznámejšími organizáciami sú: FaZe Clan(CS:GO, PUBG, Call of duty, FIFA, Fortnite), OpTic Gaming(Valorant, Call of duty, Overwatch), G2 Esports(Valorant, CS:GO, LOL. . .), Natus Vincere(CS:GO, FIFA, Fortnite, LOL, Valorant, PUBG). [1]



Obr. 1: Diagram najznámejších hráčskych organizácií a tímov podľa hier,
Zdroj: [1], obrázok: vlastná práca autora

3.3 Rozdelenie hráčov, streameri, influenceri

Každý šport má svoje určité špecifiká, ktoré ich definuje a dáva mu určitú dôležitosť. V klasickom športe poznáme delenie hráčov na amatérskych a profesionálnych. Rozdiel nie je ani v ešporte. Ako súčasť športu sa hráči počítačových hier rovnako rozdeľujú ako pri klasickom športe. Jedinou indifernetnou skupinou sú v ešportoch poloprofesionálni hráči. Skupina amatérov a poloprofesionálov za svoje výsledky, výhry nedostáva nijaké peňažné ohodnotenie. Sú to najmä vášniví hráči, ktorým organizácia zabezpečuje čo najlepšie podmienky pre tréningovanie a vybavenie. Je im poskytnutá finančná čiastka na cestovanie na turnaj.

Profesionáli s organizáciou podpisujú zmluvu. Aké podmienky majú amatéri a poloprofesionáli take isté sú vytvorené pre profesionálov, ale samozrejme vo väčšej miere. Znamená to, že okrem najlepšieho vybavenia majú profesionálni hráči aj finančné ohodnotenie. Profesionáli sú viazaní zmluvou na “full-time job”. [4]

Množstvo hráčov začalo so streamovaním a následne sa tvrdým tréningom dostali na úroveň profesionálov. Medzi najznámejších slovenských hráčov patrí

Ladislav Kovács alias GuardiaN. Je profesionálnym hráčom hry Counter-Strike: Global Offensive(CS:GO) 5.1 . Túto hru hrával od jej prvej verzie Counter-Strike 1.6, cez neskoršiu verziu Counter-Strike Source, až po aktuálnu verziu Counter-Strike: Global Offensive 5.1 . Súťažil za najznámejšie svetové tímy v CS:GO ako napr. Virtus.pro, Natus Vincere, FaZe clan. Jeho najväčším úspechom bolo umiestnenie na druhom mieste na svete v roku 2015.

Ďalším priekopníkom hry CS:GO je DEV1 vlastným menom Ivan Lazarov. Aktuálne sa už neživí ako profesionálny hráč, ale ako streamer a komentátor turnajov. Je 3-násobným majstrom Českej republiky a jedným z najznámejších osobností herného sveta. [6]

Kvalitná dobrá propagácia, reclama musí zaujať divákov. Každý streamer a influencer má svoje charakterové črty, ku ktorým diváci vzhliadajú. Sú pre divákov unikátny a zaujímavý. Preto hlavným cieľom organizácií vyhľadať streamerov a influencerov s čo najväčším možným dosahom. Títo známi ľudia propagujú nejaký turnaj, súťaž, aby bola pre divákov čo najzaujímavejšie vykreslená. [4]

4 Hráčska terminológia

1. ACE

- Hra: CS:GO 5.1
- Použitie: používa sa ak 1 hráč zabije celý nepriateľský tím [4]

2. ADAPT

- Hra: Hearthstone
- Použitie: efekt, ktorý vylepšuje miniona [4]

3. AFK

- Význam: Preč od klávesnice
- Hra: všetky
- Použitie: univerzálne – ak si hráč musí odskočiť = nemôže hrať [4]

4. BAN

- Význam: zamrazenie účtu od adminov
- Hra: všetky
- Použitie: univerzálne – ak hráč nedodržiava pravidlá hry alebo serveru [4]

5. BOT

- Význam: postava, ktorá je ovládaná umelou intelligeniou
- Hra: všetky
- Použitie: univerzálne – ak je v hre alebo na serveri nedostatočný počet hráčov, alebo niekto prestane hrať [4]

6. CLANTAG

- Význam: klanové označenie
- Hra: všetky
- Použitie: do profilu hráča je možné zapísať sa do nejakého klanu/týmu [4]

7. CROSSHAIR

- Význam: zameriavač
- Hra: Strieľačky – CS:GO, Fortnite... 5.1
- Použitie: nachádza sa v strede obrazovky a pomáha hráčom lepšie a rýchlejšie zamerať cieľ [4]

8. DROP

- Význam: hodiť na zem
- Hra: CS:GO, Fortnite, PUBG 5.1
- Použitie: ak ma niekto vela peňazí v hre tak môže spoluhráčovi kúpiť zbraň a hodiť mu ju [4]

9. ECO

- Hra: CS:GO 5.1
- Použitie: nijaký hráč z tímu nič nekupuje, hraje iba s pištoľom, s ktorým sa začína hra [4]

10. FPS

- Význam: snímky za sekundu

- Hra: všetky
- Použitie: čím väčší je počet FPS tým je hra plynulejšia [4]

11. HERO POWER

- Význam: hrdinova sila
- Hra: Hearthstone
- Použitie: každý hrdina ju má a môže ju použiť ak má 2 many. [4]

12. NERF

- Význam: oslabenie
- Hra: všetky
- Použitie: ak vývojári oslabia postavu alebo zbraň v hre [4]

5 Najpopulárnejšie hry, najlepší hráči a veľké turnaje

5.1 Counter-Strike: Global Offensive

Counter-Strike: Global Offensive je bezpochybnou jednou z najznámejších, najpopulárnejších a najhranejších hier na svete. CS:GO je kompetitívna multiplayer FPS hra. Je to tímová hra, ktorá sa hraje štýlom 5 hráčov(1. tím) proti 5 hráčom(2. tím). Dve predošlé verzie boli Counter-Strike 1.6 a Counter-Strike: Source. Je veľmi obľúbená najmä medzi mladými dospelými ľuďmi. Pôvodne sa hrala na 16 výherných kôl, čo stále platí pre súťažnú formu, však rokmi aktualizácií a vylepšení priniesli v súčasnej dobe aj formát Wingman a skrátené kompetitívne zápasy na 9 víťazných kôl. Wingman je kompetitívny zápas, na ktorom sa zúčastňujú dva tímy s dvoma hráčmi na každej strane. Poznáme dva tábory – tábor teroristov(T site) a tábor counter-teroristov(CT site). Táto hra sa hrá na 16 víťazných kôl. Po uplynutí polovice vypísaných kôl si tímy menia strany. [4]

Hlavným cieľom teroristického tábora je dostať sa na jedno z dvoch miest na mape, označených písmenami A a B, a následne na jedno z nich položiť, aktivovať bombu. Nastavený časový limit na položenie bomby sú dve minúty. No tu práca teroristov ešte nekončí, práve začína. Najťažšou časťou hry pre teroristov je ubránenie bomby pred CT respektíve udržanie bomby aktívnej pokiaľ nevybuchne. Teroristický arzenál je odlišný od toho Counter-teroristického. V inventári sa nachádzajú zbrane ako AK-47, Glock, SG 550... Je dôležité spomenúť, že zbrane sú v reálnom svete naozaj vyrábané. Každý prototyp je teda nadizajzovaný podľa skutočnej predlohy. Hoci je väčšina zbraní odlišných, sú aj

take, ktoré sa zhodujú pre oba tímy. Napr. AWP, pistol Desert Eagle alebo IMI Negev. [4]

Na strane obrancov stoja counter-teroristi. Obidve strany si vyžadujú vytvorenie nejakej stratégie respektíve taktiky na dosiahnutie cieľa a splnenie svojej úlohy. Omylom nie je ak povieme, že si tábor counter-teroristov musí určiť viac premyslenejšiu taktiku. Ich úlohou je správne a efektívne pokryť pozície na miestach s označením A a B na uloženie bomby. Ak sa im nepodari eliminovať teroristický tím, ktorý aktivuje bombu v tom prípade ju musia CT do časového limitu explózie zneškodniť. Ich inventár zbraní pripomína arzenál ozbrojených síl, špeciálnych bojových jednotiek. . . [4]

Na začiatku každého kola si môže hráč v krátkom čase vybrať nejakú zbraň, čo závisí od jeho finančného stavu (peniaze sa získavajú na základe vyhratého/prehratého kola). Máp v hre CS:GO je mnoho, ale najhranejšími I používanými mapami na turnajoch sú: Dust II (vojnou zničené mesto v juhozápadnej Ázii), Inferno (talianske sedliacke mestečko), Mirage (vojnou zničené mesto), Overpass (budovy, parky, základne), Train (vlakové depo). [4]

5.2 League of Legends

Hra je známa aj pod skratkou LOL. Hráč si strategicky veberá postavu (dostupnú zo šampiónov) a snaží sa spoločne so spoluhráčmi zničiť NEXUS. Je to stavba na druhej strane mapy pri spawnne hráčov nepriateľského tímu.

Šampióni sa počas hry môžu vylepšovať, ale začínajú iba s jednou schopnosťou. Dokopy ich je 148 a každý z nich má jedinečnú unikátnu schopnosť. Výherným týmom sa stane ten, ktorý zničí všetky veže chrániace NEXUS a aj NEXUS samotný. [4]

5.3 FIFA

FIFA je športová hra, ale zároveň aj meno najväčšej svetovej organizácie futbalu. Každý rok sa priaznivci môžu tešiť na novú verziu, ktorá je označená aj rokom respektíve sezónou (napr. FIFA 22). Hráči ju nájdu na všetkých platformách – počítače, herné konzoly. . .

Pravidlá hry sú rovnaké ako pri klasickom futbale, ktorý poznáme. Tvárou hry je vždy iný futbalista, a všetci futbalisti, ligy, organizácie, ktoré sú stvorené v hre sú licenované.

Hra obsahuje aj vicero herných módov ako vlastnú kariéru (vytvorenie si vlastného tímu, nákup hráčov, financovanie, liga, pohárové súťaže. . .), multiplayer mód, pri ktorom je možné si zahrať s druhým človekom a samozrejme aj single player mód. [4]

6 Záver

Tento šport je rýchlo narastajúci na popularite na celom svete. Svet potrebuje určitú virtuálnu formu zábavy a už si bez nej svet nevieme ani predstaviť. Vždy však treba dbať aj na to, aby sa táto záľuba – koníček nepretransformovali do formy závislosti. Každým rokom čím ďalej tým viac narastajú čísla v počte strávených hodín pri hraní hier. Táto tabuľka to len potvrdzuje. Preto sa treba snažiť uvoľniť sa, ale vždy so zdravou mierou. Jednoznačne sa smer ešportu bude len a len vyvíjať a posúvať dopredu už nikdy nezanikne.

Krajina	Čas strávený hraním hier za týždeň v hodinách
Veľká Británia	13,3
Nemecko	9,5
Francúzsko	9,2
Španielsko	9,2
Taliansko	8,5
Priemer	9,94

Zdroj: [3]

Literatúra

- [1] Brian Bencomo. The top 10 esports orgs in the world in 2022, so far. <https://nerdstreet.com/news/2022/9/top-10-esports-orgs-in-the-world-right-now>.
- [2] Lewis Injai. Most popular esports games, players, teams, organisations, tournaments. <https://sportsbrief.com/facts/top-listicles/22508-most-popular-esports-games-players-teams-organisations-tournaments/>.
- [3] J.CleMET. Mean time spent playing video games per week in select european countries from 4th quarter 2018 to 2nd quarter 2020. <https://www.statista.com/statistics/1221872/mean-time-video-games-europe/>.
- [4] Tomáš Urbánek. Esport a jeho terminologie. https://is.muni.cz/th/v9h21/Tomas_UrbaneK_Bakalarska_prace.pdf.
- [5] Peter Vnuk. Čo je to e-šport? <https://www.quark.sk/co-je-e-sport/>.
- [6] Lukáš Zachar. Slovensko a e-šport: Aj u nás máme veľké talenty. <https://zive.aktuality.sk/clanok/141088/slovensko-a-e-sport-aj-u-nas-mame-velke-talenty/>.

PREDNÁŠKY - témy

SWOT analýza

Táto téma ma zaujala predovšetkým z dôvodu, že už som so SWOT analýzou prišiel do kontaktu. Jednou spoločnou vecou všetkých úspešných ľudí, ktorých môžeme vidieť v televízii či na internete je, že všetci si uvedomili svoje silné stránky respektíve svoje prednosti a začali ich rozvíjať, aby im to neskôr prinieslo úžitok. Či je to už pracovitosť, dravosť, komunikatívnosť, ambicióznosť. . . Čo je ešte dôležitejšie, múdry človek sa zakaždým poučí z chýb najmä iných. K tomuto všetkému nás má viesť práve SWOT analýza. Mala by byť akýmsi zrkadlom a uvedením si vlastných nedostatkov, ale aj predností. Špeciálnou vecou je, že tu sa človek sám pred sebou neskryje ani sa neoklame. Ak áno, tak oklame len sám seba a v konečnom dôsledku sa nikde neposunie. Silné stránky, slabé stránky, ohrozenia, príležitosti – 4 základné sekcie SWOT. Ak si ich spíšeme a budeme to takto robiť v nejakých pravidelných časových intervaloch tak vtedy sa naozaj vieme pozrieť na to či napredujeme, alebo len stagnujeme.

Vplyv počítačov na zdravie

Zdravie. Téma, ktorá tu bola odjakživa. Je prirodzené, že príchod nových technických vymožeností sa svet zamerával aj na zdravie v tomto prostredí. Najdiskutovanejšou témou je jednoznačne elektro-magnetické žiarenie. Je veľmi nebezpečné, pretože ľudia ho nijako nepociťujú na svojom tele, čo je však realitou je, že z mobilných vysielačov alebo mikrovlnných rúr elektro-magnetické žiarenie vyžaruje. Dnes o vplyve na nás o tom nevieme veľmi veľa pretože vedecká spoločnosť sa v názoroch líši. V neposlednom rade sú problémom najmä ochorenia chrbtice, ktoré idú ruka v ruku s poruchou zraku alebo problémy s rukami. Zdravie je jedinečné a pre každého človeka by malo byť čo najcennejšie a vždy sa človek snaží vymyslieť niečo čo by prípadným problémom predchádzalo ako napr. ergonomické stoličky prispôbené pre správne držanie tela počas sedenia. Veľkou nevýhodou je, že väčšina týchto vecí sa z finančného hľadiska k obvyčajnému človeku nedostanú. Je však potrebné si zdravie čo najviac chrániť a najmä pri elektronických zariadeniach.

Prezentovanie a komunikačné schopnosti

Dnešný svet si vyžaduje veľa. Tie najväčšie korporácie a inštitúcie si vyhľadávajú najlepších z najlepších. Jednou z hlavných predností je určite aj komunikácia a ako sa tomu v angličtine hovorí tkz. "soft skills". Ak sa chce dnešný človek niekam dostať vždy potrebuje či už zamestnávateľa, alebo zamestnanca presvedčiť a mať vysoko vyvinuté komunikačné schopnosti. Myslím si, že výučba a celkovo prístup ku prezentovaniu respektíve royprávaniu, agitovaniu, presvedčovaniu by sa mali posilniť. Škola nie je prvým miestom, kde sa s ňou človek stretne, ale škola by mala byť miestom, kde si jednolivec môže svoje "soft skills" posilniť. Vplyvom rapídneho technologického pokroku v posledných rokoch sa ľudia čoraz častejšie zatvárajú do svojich úkrytov virtuálneho sveta a preto často vidíme akúsi neschopnosť komunikovať, či prezentovať svoje myšlienky, názory, postrehy. Je naozaj veľmi dôležité správne prezentovanie seba najmä v tom najlepšom svelte pre lepšiu budúcnosť. Myslím si, že prezentovať a komunikovať sa

môže naučiť každý, len potrebuje mať správneho učiteľa.