

A L + B
+ B + A
+ B

ESPORTSLAB

Indetyfikacja i rozwój talentu w esporcie

L + L +
+ A L +
L + B A

$$\begin{array}{ccccc} & A & & L & + & B \\ + & & B & & A & \\ & & & + & & B \end{array}$$

“W przeciwieństwie do zwykłych sportów, w esporcie brakuje formalnego procesu przekształcania amatorów w profesjonalistów.”

The Esports Pipeline Problem, Polygon

$$\begin{array}{ccccc} & L & + & & \\ & & A & & L & + \\ L & + & B & & A \end{array}$$

ELAB

A L + B
+ B + A
+ B

Jak w Polsce wygląda rekrutacja
do drużyn esportowych w CS:GO?

L +
A L +
L + B A

Problem

Metody selekcji są mało skuteczne
oraz opierają się o niewystarczające dane



Esports Player Benchmark

Pierwsze kompleksowe narzędzie
wspierające selekcje i rozwój talentu
w sportach elektronicznych



Esports Player Benchmark



**Indywidualny
poziom gry**



**Biologiczne
markery potencjału**



**Profesjonalna
wiedza o grze**

Indywidualny poziom gry

- Wskaźniki wolne, w możliwie największym stopniu, od wpływu gry zespołowej oraz poziomu gry.
- Pozwalają na określenie indywidualnego poziomu umiejętności manualnych zawodnika.
- Umożliwiają śledzenie poziomu i stabilności formy esportowej gracza, pokazując jak zmienia się wydajność jego układu nerwowego.
- Wsparcie pracy analityka i trenera przez automatyczne wykrywanie błędów indywidualnych.



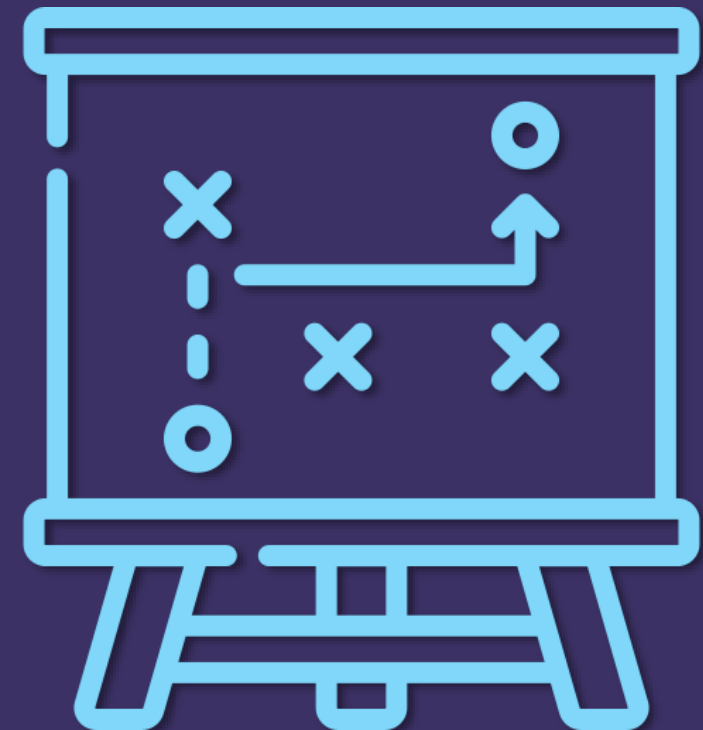
Biologiczne markery potencjału

- Sprawność mózgu stanowi istotę esportowej wydajności.
- Specjalistyczne testy pozwalające na zdalny pomiar sprawności układu nerwowego i profili mentalnych graczy.
- Możliwość określenia potencjału rozwojowego młodych zawodników oraz oceny ich mocnych i słabych stron.
- Wskazanie zakresu umiejętności, które zawodnik będzie przyswajał z większą i mniejszą łatwością.
- Wczesna identyfikacja potencjalnych problemów w zakresie zdrowia psychicznego i efektywności integracji z zespołem.



Profesjonalna wiedza o grze

- Pierwszy na świecie profesjonalny test wiedzy o grze CSGO.
- Test ma na celu weryfikację wiedzy graczy na temat mechaniki i taktyki gry.
- Pozwala ocenić aspekty trudne do oceny na podstawie statystyk gry, m.in.:
 - Mechanika broni – pytania o ich charakterystykę działania i niuanse wykorzystania.
 - Świadomość słuchowa – rozróżnianie dźwięków w ograniczonej czasowo ocenie krytycznych sytuacji meczowych.
 - Ekonomia – zagadki obliczeniowe związane z zakupami.
 - Pro scena – znajomość pozycji najlepszych zawodników, weryfikacja zaangażowania zawodnika w samorozwój poprzez obserwację innych zawodników.



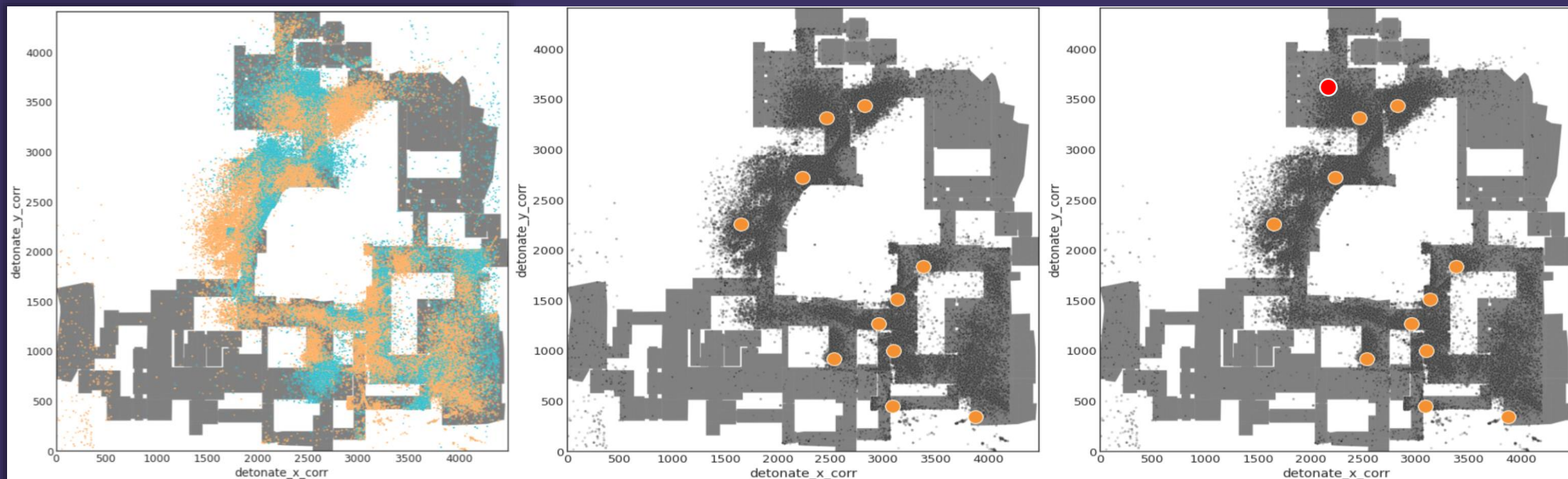
ELAB

$$\begin{array}{ccccc} & A & & L & + & B \\ + & & B & & A & \\ & & & + & & B \end{array}$$

Esports Player Benchmark w identyfikacji i rozwoju talentów

$$\begin{array}{ccccc} & L & + & & \\ & & A & & L & + \\ L & + & B & & & A \end{array}$$

Metagranaty

L +
A
+ B

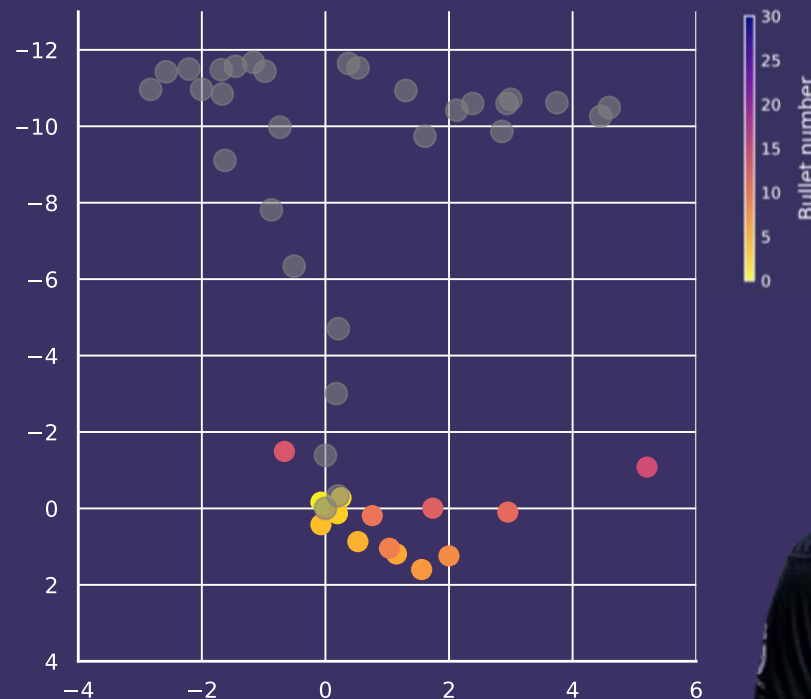
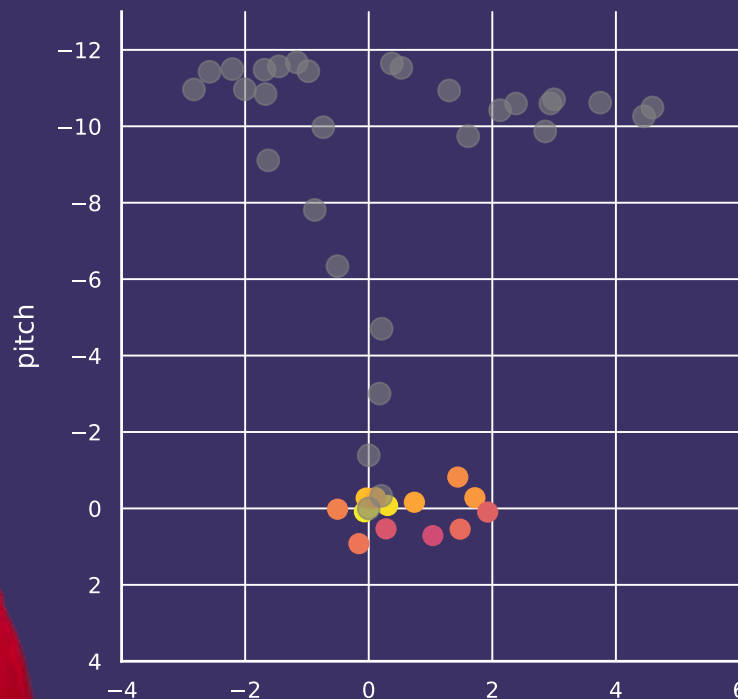
Miejsca detonacji

Metagranaty - flash

Specyfika drużyny

AK-47 Spray Control – cel nieruchomy

snatchie

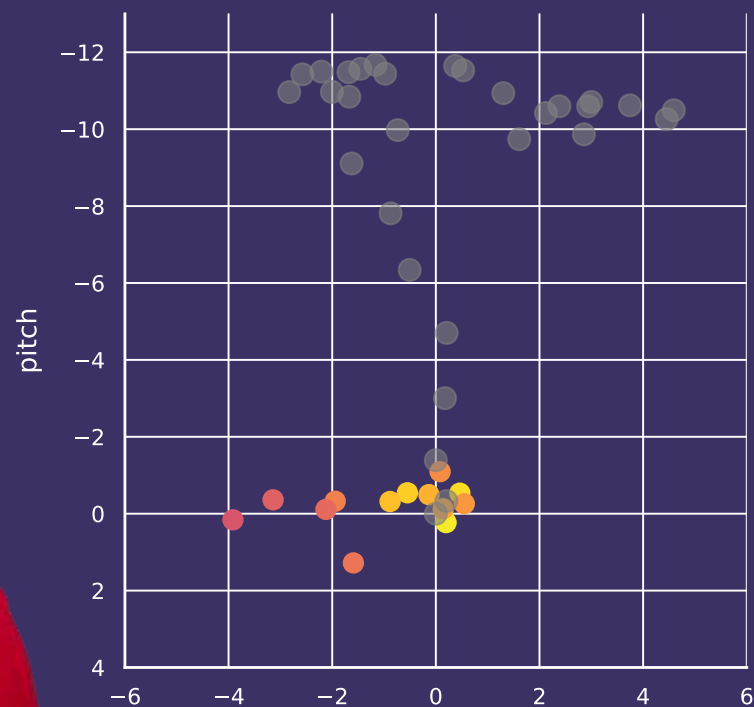


mantuu

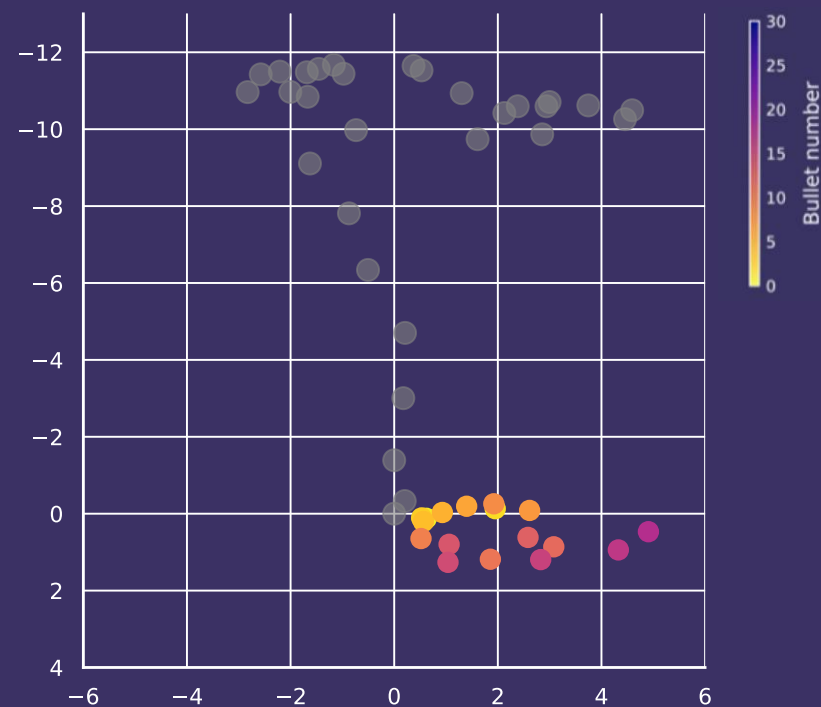


AK-47 Spray Control – cel w ruchu

snatchie

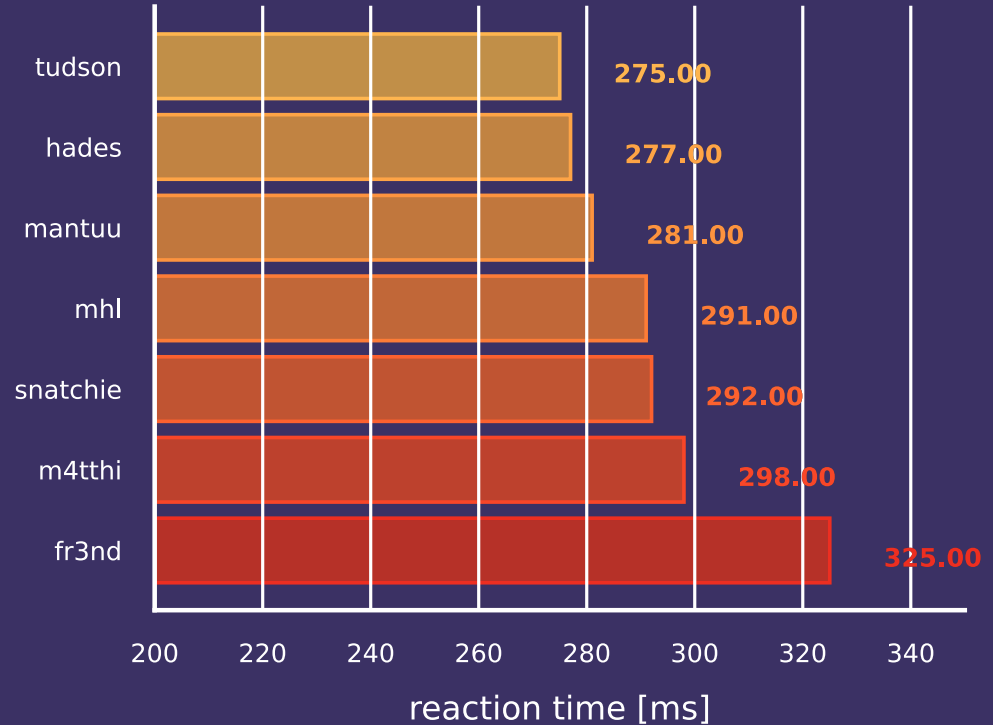
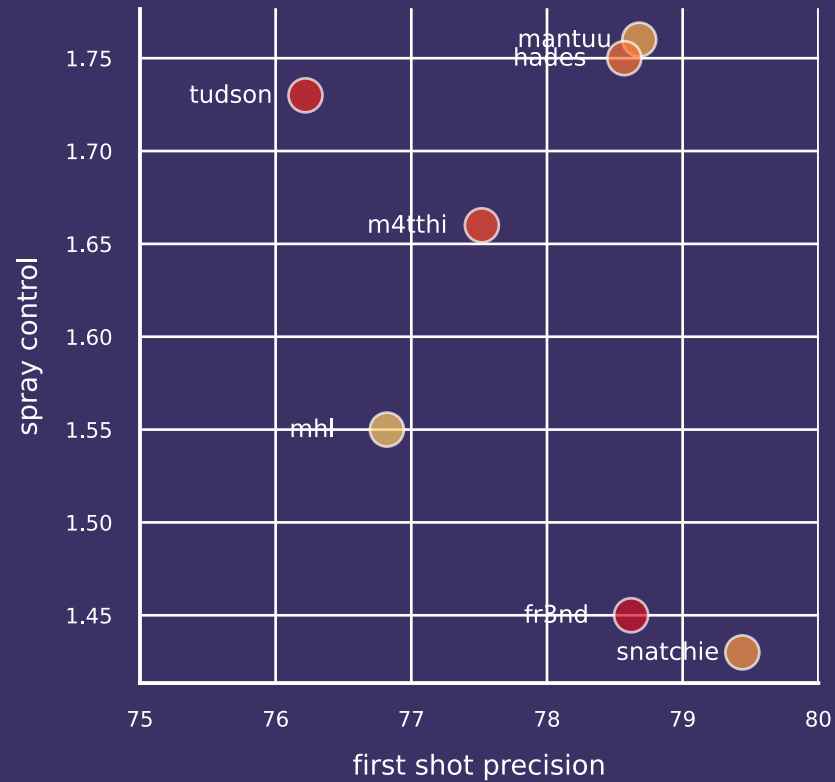


Target moving to the left










Target moving to the right

Precyzja pierwszego strzału & czas reakcji



Evaluate Polish AWPers

		Sniper Kills	Sniper Sequences	Spray Control	First Shot Precision	Reaction Time	Whiffs Per Round	Average Killing Bullet	HLTV Rating
	mhL	49%	34%	1.58	76.8	291 ms	9%	2.4	1.19
	mantuu	56%	39%	1.76	78.7	281 ms	8%	2.3	1.12
	snatchie	64%	40%	1.43	79.4	292 ms	5%	2.0	1.15
	hades	53%	34%	1.75	78.6	277 ms	7%	2.3	1.15
	m4tthi	53%	38%	1.66	77.5	298 ms	7%	2.4	1.08
	tudson	47%	35%	1.73	76.2	275 ms	7%	2.5	1.06
	fr3nd	63%	34%	1.45	78.6	325 ms	6%	2.1	1.10

$$\begin{array}{ccccc} & A & & L & + & B \\ + & & B & & A & \\ & & & + & B & \end{array}$$

Przy współpracy z profesjonalnymi organizacjami z całego świata w 3. kwartale 2022 stworzymy pierwszy globalny zbiór talentów esportowych

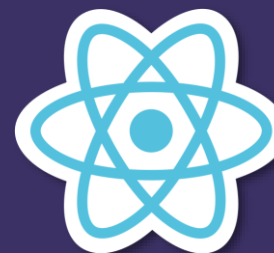
$$\begin{array}{ccccc} & L & + & & \\ & & A & & L & + \\ L & + & B & & A & \end{array}$$

Potrzebujemy wsparcia

biuro@esportslab.gg

- Umożliwienie dostępu do naszych wskaźników przez aplikację przeglądarkową.
- Rozwinięcie oprogramowania do testowania zdolności umysłowych, profili mentalnych i wiedzy o grze.
- Stworzenie własnej infrastruktury serwerowej do produkcji materiałów wideo z gier oraz eksperymentów A.I.

- Umowa o pracę (part-/full-time)
- Biuro w Białymstoku (Wierzbowa 12)
- Employee Stock Option Plan



A L + B
+ B + A
+ B

ESPORTSLAB

Indetyfikacja i rozwój talentu w esporcie

 esportslab.gg

 invest@esportslab.gg

L +
A
L +
L + B A