

50 **competitor** konkurent(r) rywal
51 **fame** sława
52 **to break into sth** wbić się (np. siłą)
53 **to mark sth** oznaczać coś
54 **first-ever** pierwszy na świecie
55 **modern** nowoczesny
56 **desire for sth** dążenie do czegoś
57 **pragmatic** pragmatyczny
58 **responsive** reaktywny
59 **to bring sb together** zbliżyć kogoś
60 **to compete** rywalizować
61 **a case in point** dobry przykład
62 **broadband** szerokopasmowy
63 **infrastructure** infrastruktura
64 **internet café** internetowa kawiarnia
65 **LAN (local area network)** sieć lokalna LAN
66 **to facilitate sth** ułatwiać coś, uproszczać
67 **to report sth** relacjonować coś
68 **to move home** przeprowadzić się
69 **stadium** stadion
70 **purpose-made** specjalnie zaprojektowany (pod kątem czegoś, w jakimś celu) (UK)
71 **to seat sb** umieścić kogoś (o liczbie widzów)
72 **eponymously** nazwanym o tym samym (imiem), o tej samej (nazwie)
73 **to expand** rozszerzać się
74 **venue** miejsce wydarzenia
75 **prize pool** pula nagród
76 **attendee** uczestnik
77 **generally speaking** ogólnie rzecz biorąc...
78 **impressive** imponujący, robiący wrażenie
79 **compared to sth** w porównaniu do czegoś

80 **to establish sth as sth** ustanowić coś jako coś
81 **to break into sth** wbić się (np. siłą)
82 **to mark sth** oznaczać coś
83 **first-ever** pierwszy na świecie
84 **modern** nowoczesny
85 **desire for sth** dążenie do czegoś
86 **pragmatic** pragmatyczny
87 **responsive** reaktywny
88 **to bring sb together** zbliżyć kogoś
89 **to compete** rywalizować
90 **a case in point** dobry przykład
91 **broadband** szerokopasmowy
92 **infrastructure** infrastruktura
93 **internet café** internetowa kawiarnia
94 **LAN (local area network)** sieć lokalna LAN
95 **to facilitate sth** ułatwiać coś, uproszczać
96 **to report sth** relacjonować coś
97 **to move home** przeprowadzić się
98 **stadium** stadion
99 **purpose-made** specjalnie zaprojektowany (pod kątem czegoś, w jakimś celu) (UK)
100 **to seat sb** umieścić kogoś (o liczbie widzów)
101 **eponymously** nazwanym o tym samym (imiem), o tej samej (nazwie)
102 **to expand** rozszerzać się
103 **venue** miejsce wydarzenia
104 **prize pool** pula nagród
105 **attendee** uczestnik
106 **generally speaking** ogólnie rzecz biorąc...
107 **impressive** imponujący, robiący wrażenie
108 **compared to sth** w porównaniu do czegoś

Biggest Events in E-sports

in e-sports history.

have not hosted the biggest tournaments North America, although their venues the E-sports Arena has expanded across the world. The prize was a year's subscription for *Rolling Stone* magazine. Arcade games of the late 1970s and 1980s really popularised competitions, with the addition of the 'top score' feature and leader boards. The *Space Invaders* Championship held by games producer Atari in 1980 had more than 10,000 participants. The following years saw the popularity of competitions and record-keeping increase. This, in turn, increased the number of viewers online and number of attendees. Generally speaking, the live attendance is not an impressive number when compared to other sports. The

The development of computers has allowed (and has been caused by the desire for) better, faster and more realistic games. As they have evolved into more lifelike, more responsive platforms, the connection bringing players together has also improved. High-speed internet allows players to compete with anyone around the world who also has a good connection. The increased availability of this connection has brought more people into the world of e-sports. South Korea is a case in point – the development of broadband internet infrastructure and the opening of many internet cafes/LAN gaming centres has facilitated a huge number of South Korean e-sports athletes. In other areas of the world, people have reported moving homes so they can access

Modern E-sports

sports game. For many, marked the first-ever online game *Nethack* allowed up to 16 users to play against each other on the internet – this, turning a video game contest. In 1988, the with many popular shows at the time featuring itself even broke into television, industry a certain amount of fame, while the industry. Successful competitors attracted a key marketing activity for the popularity of games and established competitions. This, in turn, increased the number of viewers online and number of attendees. Generally speaking, the live attendance is not an impressive number when compared to other sports. The