

KAROL KOPAŃKO



POLSKI  
ESPORT

HORYZONT  
znak



**KAROL KOPAŃKO**

**POLSKI  
ESPORT**

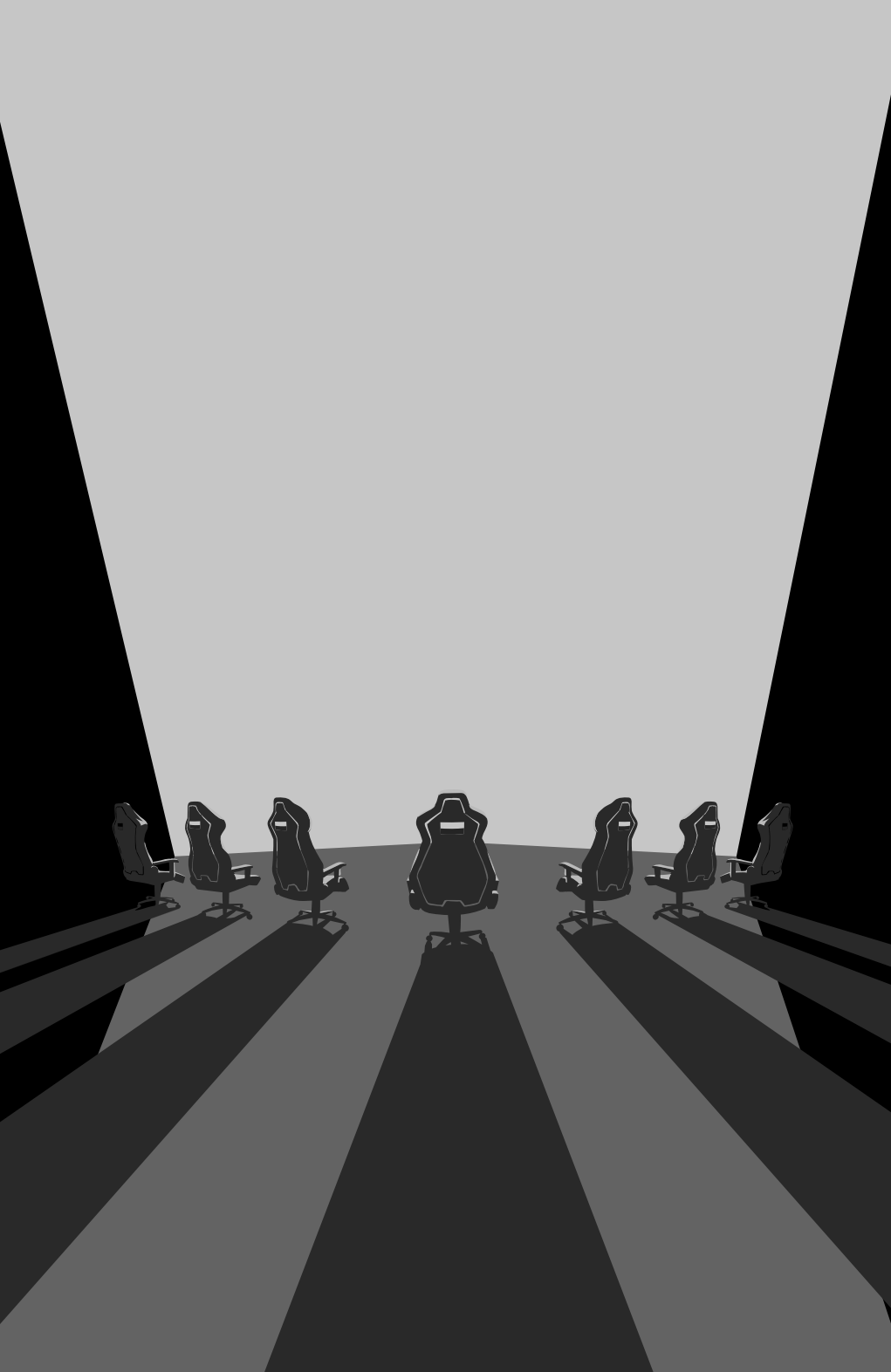


**ZNAK HORYZONT**  
Kraków 2021



## *SPIS TREŚCI*

Samouczek .....	7
Michał „Carmac” Blicharz – zastał polski e-sport drewnianym, a zostawił ze Spodkiem .....	11
Tadeusz „Zooltar” Zieliński – od Gamblera po Hypera .....	31
Maciej „Au3k” Krzykowski – od zera do bohatera i znowu od zera do bohatera .....	43
Artur „Blackman” Michalak – brązowy olimpijczyk .....	71
Krzysztof „Draco” Nalepka – pierwszy profesjonalny gracz z Polski .....	93
Maciej „Krogoth” Wasyluk – kiedy uderza kryzys .....	117
Adrian „Cycu” Kostrzębski – e-sportowe opowieści .....	137
Tomasz „PM” Gop – od ostrego no-life’owania przez mistrza LAN Party po game developera .....	155
Bartosz „Duch” Duchiniński – sentyment silniejszy od pieniędzy ...	171
Piotr „Izak” Skowyrski – człowiek instytucja „Internetów” .....	199
Adam Gajda – kariera niemożliwa .....	219
Lecho i Chris – uczeń i mistrz .....	233
Złota Piątka #1 .....	263
Złota Piątka #2 .....	277
Złota Piątka #3 .....	307
Złota Piątka #4 .....	327
Złota Piątka #5 .....	341
Złota Piątka #6 .....	373
Jankos – król pierwszej krwi .....	391
<i>The Mexican Runner – przejść je wszystkie</i> .....	407
Zakończenie. Co słychać u starych znajomych .....	421
Spis ilustracji .....	430



# SAMOUCZEK

KALIFORNIA 2004, PÓŁFINAŁ TURNIEJU EVO  
W STREET FIGHTER III

Na widowni rozległ się okrzyk podniecenia. Kilkaset osób zebranych w hali w euforycznym odruchu zaczęło bić brawa, gratulując Japończykowi niesamowitego wyczynu. Jakiego? Cofnijmy się o kilka minut. Naprzeciwko siebie stają Daigo „Bestia” Umehara z Japonii i broniący honoru gospodarzy Justin Wong. Obaj prezentują diametralnie różne style. Umehara jest agresywny i szuka okazji do ataku w każdym momencie, Wong woli grać spokojnie i metodycznie zabierać swojemu przeciwnikowi punkty życia. Zupełnie inne filozofie gry zderzyły się ze sobą w bezpośrednim meczu. Po dwóch rundach był remis. Zwycięzcę wyłonić miała trzecia partia.

Decydującą rundę o wiele lepiej zaczął Wong. Jego *turtling*, czyli koncentracja na obronie, zastawianiu przynęt i kontrataku, sprawił, że Umehara znalazł się na krawędzi. Dosłownie! Od przegranej dzielił go tylko jeden piksel, pozostający na pasku życia jego bohatera.

Pozornie była to sytuacja bez wyjścia. Taka, w której bokserzy na kilka sekund przed finałowym gongiem podnoszą ręce do góry w geście triumfu. Mechanika *Street Fightera* jest bowiem bezlitosna. Każdy cios zabiera punkty życia. Można go zablokować, ale nawet jeśli uda się postawić zasłonę w odpowiednim momencie, uderzenie odbierze kilka punktów. Przy jednym pikselu życia oznaczałoby to szybki powrót do domu. Wong doskonale o tym wiedział.

Na zegarze zostało pół minuty. Lider mógł czekać, aż czas się skończy, i spokojnie wejść do finału, nie ryzykując żadnym ciosem. Tym razem zagrał inaczej, niż podpowiadała mu natura. Ruszył do ataku, zdając sobie sprawę, że nawet jeden blok pośle Umeharę do piachu.

Po jaką strategię obrony mógł sięgnąć Umehara? Tylko po przysłowiową brzytwę. Był nią kolosalnie trudny trick – parowanie. Różni się ono od bloku tym, że neutralizując atak, nie zabiera punktów życia. Jeden piksel dawał więc szansę na godne pożegnanie się z turniejem. Nadzieja była jednak tak nikła jak margines błędu przy parowaniu. Klawisz odpowiedzialny za jego rozpoczęcie trzeba bowiem wcisnąć w odpowiednim momencie. Ile czasu ma gracz? 1/10 sekundy. Dokładnie tyle, ile trwa mrugnięcie okiem.

*Street Fighter* działa w 60 klatkach na sekundę. Animacja każdego ciosu, bloku, wyskoku czy parowania jest dokładnie zaprogramowana. Dlatego bijatki premiują nie tylko zręczność, ale również szybkie liczenie: trzeba przewidzieć, czy postać zdoła wyprowadzić cios, zanim uderzy ją przeciwnik. Tym razem nie było to tylko jedno uderzenie, ale kombinacja składająca się z piętnastu ciosów. Za każdym razem Umehara miał



Zapis walki,  
która przeszła  
do historii





mrugnięcie oka na reakcję, czyli innymi słowy sześć klatek animacji. Nie mógł polegać tylko na pamięci mięśniowej i rytmie, bo Wong zróżnicował swój atak. Wykonał siedem kopnięć, przerwał, znowu siedem kopnięć, ale z drugiej strony, jeszcze raz przerwał i dołożył kolejne kopnięcie.

Umehara dokonał niemożliwego – zablokował wszystkie piętnaście kopnięć, za każdym razem mieszcząc się w wąskim okienku czasowym. Działał przy tym pod ogromną presją, mając za plecami setki wiwatujących widzów. Ale to jeszcze nie wszystko. Skuteczne parowanie nie dawało mu bowiem wygranej. Musiał przejąć inicjatywę. Z tego powodu ostatni cios sparował w powietrzu, wyskoczył i zyskał kilka klatek animacji przewagi – miał pierwszeństwo w wyprowadzaniu ciosu. Znow musiał je wyegzekwować w ułamku sekundy. Na szczęście każdy sparowany cios dodawał mu energii do wykonania superataku. Kombinacja Umehary w niesamowitym stylu wykończyła Wonga, który jeszcze przed momentem dysponował ogromną przewagą.

Widownia zaczęła wiwatować. Kibice doświadczyli czegoś, co nie tylko wymagało nadludzkiej zręczności i wycucia intencji przeciwnika, ale również stalowych nerwów. Mecz toczył się bowiem o ogromną stawkę. A nie był to jeszcze koniec.

*Street Fighter* to gra strategii i przewidywania. Zwłaszcza kiedy zareagować trzeba jeszcze przed wykonaniem ciosu. Tak było i w tym momencie. Atak Wonga rozpoczął się tzw. zerową klatką – zerową dlatego, że niewidoczną. Gdyby Japończyk wcisnął parowanie w momencie rozpoczęcia animacji, byłoby za późno. Musiał zawierzyć intuicji. Z zegarmistrzowską precyzją przewidział, kiedy Wong rozpocznie swój atak, i zaczął egzekwować plan obrony jeszcze przed nim.

Mistrzostwo!

Właśnie tym jest e-sport.

Jego piękno tkwi w tańcu zawodników na mapie, koordynacji multum możliwych zagrań i egzekwowaniu taktyki

z zimną krwią. To sztuka objawiająca się w niesamowitym refleksie, sprawności palców i spostrzegawczości; w umiejętności podejmowania setek małych decyzji w każdej minucie i zarządzaniu wielkimi armiami. Ale wirtuozeria zawodników to również szybkie poruszanie się w skomplikowanych systemach i wymyślanie zupełnie nowych tricków, na które nie wpadł jeszcze nikt wcześniej.

Dziś świat e-sportu jest olbrzymi. Najlepsi gracze są gwiazdami, które przyciągają tysiące widzów na stadiony. Mecze transmitują telewizje, a internetowe streamy generują liczby większe niż najważniejsze potyczki piłkarskie. Biznes rośnie i daje zarobić nowym pokoleniom graczy. Ale nie zawsze tak było. Kiedy wydaje się, że tej siły nie uda się już zatrzymać, warto spojrzeć w przeszłość i przekonać się, że jeszcze kilka lat temu marzyliśmy, aby e-sport przetrwał kryzys i mógł być sposobem na życie.

Udało się dzięki pasji i poświęceniu, godzinom treningów spędzonych przed komputerem, podczas organizacji zawodów, analizy meczów, poszukiwania sponsorów, transmitowania, nagrywania, komentowania i wspólnej zabawy. Nie wszystkim się udało. Część musiała się wylogować do „normalnego” życia. Inni zacisnęli zęby.

Na zawody jeździli na drugi koniec kontynentu stopem albo pożyczonym busem. Rzucali wszystko w pogoni za marzeniami i przeprowadzali się do Korei – ziemi obiecanej e-sportu. Układali ryzykowne biznesplany, chcąc urzeczywistnić dziecinne z pozoru idee o zarabianiu na graniu.

Ale na początku nikt nie myślał o pieniądzach. Liczyła się dobra zabawa.

I mam nadzieję, że taką będą mieli czytelnicy tej książki.

# MICHAŁ „CARMAC” BLICHARZ - ZASTAŁ POLSKI E-SPORT DREWNIANYM, A ZOSTAWIŁ ZE SPODKIEM

„ZAWSZE GŁĘBOKO WIERZYŁEM W E-SPORT.  
WIEDZIAŁEM, ŻE TAKICH ZAPALEŃCÓW JAK  
JA MUSI BYĆ WIĘCEJ”.

Na zewnątrz marcowa szaruga i rześisty deszcz, ale w środku atmosfera zaraz zacznie kipieć sportowymi emocjami. Przed katowickim Spodkiem ustawia się kilkukilometrowa kolejka. Chętnych jest tak wielu, że nie każdy zobaczy ceremonię otwarcia. Na trybuny ze względów bezpieczeństwa może jednorazowo wejść nie więcej niż 10 tys. osób. Każda z nich przyszła doświadczyć wydarzenia, które swoim rozmachem ma przyćmić wszystkie e-sportowe turnieje, jakie do tej pory rozgrywano w Polsce.

Za kulisami stoi Michał Blicharz, dyrektor ds. e-sportu ESL, największego na świecie organizatora turniejów gamingowych. W rękę ścisza mikrofon – za chwilę wyjdzie na scenę, aby przywitać swoich rodaków na święcie gier komputerowych.

– Byliśmy w Brazylii, Szanghaju, Singapurze, Nowym Jorku i Kolonii, ale czas na finał. Przywitajcie szczególnie dla Polski osobę: Michała Blicharza! – Ze sceny słychać głos speakera, a widownia zaczyna wiwatować: „Carmac, Carmac!”. Światła reflektorów skupiają się na postaci schodzącej ze schodów, a komentatorzy za kulisami zakładają się, w której minucie Michał rozplacze się na scenie.



Michał Blicharz  
otwiera IEM  
w 2014 roku

– To niesamowicie emocjonalny moment – zaczyna Michał „Carmac” Blicharz. – Zawsze marzyłem, aby tu zorganizować turniej – łamie mu się głos, ale publiczność nagradza go owacją. Bez Michała Katowice nie stałyby się mekką e-sportu, a największe gwiazdy nie marzyłyby, aby zagrać przed polską publicznością. – Dwanaście lat temu przybyłem tu, aby zagrać swój najważniejszy turniej w *Unreal Tournament*. Trenowałem przez trzy tygodnie po pięć godzin dziennie. Byłem świetnie przygotowany. Moim partnerem treningowym był najlepszy w Polsce gracz, a ja wygrywałem z nim dwie z trzech map. Noc przed wyjazdem zachorowałem i spędziłem całą noc w toalecie. Wymiotowałem. Rano wsiadłem do pociągu do Katowic, który udekorowałem treścią swojego żołądka... Finalnie zająłem drugie miejsce, ale właśnie tamten katowicki turniej pamiętam najlepiej. Długie treningi, choroba, pociąg, ogromny wysiłek i końcowy sukces. Ta sama chęć przeżycia czegoś legendarnego przyciągnęła nas wszystkich także dziś. Sprawmy, aby każdy z nas zapamiętał stąd jak najwięcej wspaniałych momentów – kończy Michał i kłania się w burzy oklasków. Jeśli Hayabusa jest ojcem polskiego e-sportu, to Carmac jest jego ulubionym wujkiem.

Jeśli uważacie, że dzisiejsze konflikty pomiędzy fanami Barcelony i Realu czy Legii i Wisły są najpoważniejszymi w sportowej historii XXI wieku, to albo jesteście w dużym błędzie, albo jesteście po prostu noobami, bo tak zapewne nazwaliby was fani *Quake'a* i *Unreal Tournament*, którzy bardziej od zamkniętych kafejek nie cierpieli tylko siebie nawzajem.



Obie gry pojawiły się mniej więcej w tym samym czasie pod koniec 1999 roku i jako pierwsze stoczyły bitwę o e-sportową dominację. Na początku nic nie zwiastowało ich sukcesu. Wielu graczy pukało się wręcz w czoło, bo o stałym łączu mogli jedynie pomarzyć, a zarówno *Quake III Arena* (Q3), jak i *Unreal Tournament* (UT) nastawione były na wieloosobową rozgrywkę. Skoro z domu można się było co najwyżej „wzdwonić do Internetu”, wydając całe kieszonkowe w kilka chwil, to naturalną receptą okazały się kafejki internetowe, które w Polsce przełomu wieków rosły jak grzyby po deszczu. Traf chciał, że Carmac trafił do X-comu, gdzie grało się w *Unrealu*.

– Niektórzy przychodzili do X-comu, bo w quake’owych kafejkach mieli za dużą kreskę – żartuje Carmac.

Pierwszy UT przyciągał graczy futurystyczną oprawą graficzną z kosmicznymi miastami i twierdzami, gadatliwymi botami i świetną muzyką. Najważniejsze były jednak bronie, z których każda miała dwa tryby strzelania. Od wyrzutni shurikenów przez strzelbę strzelającą roztopionym metalem, pistolet wypluwający zielone gluty po wyrzutnię rakiet, w którą można było załadować aż sześć pocisków jednocześnie.

– Gracze *Quake III* patrzyli na zwolenników UT z góry, bo dało się tam zabić kogoś jednym strzałem, przy którym niewiele trzeba było celować. My im wyjaśnialiśmy, że żywy, myślący człowiek nie da się zabić tak łatwo, bo żeby strzelić sześcioma rakietami naraz, trzeba było ten strzał zaplanować na dobre kilka sekund naprzód – dodaje Carmac, który w momencie premiery UT zaczynał studiować filologię angielską.

Jak sam mówi, poszedł po linii najmniejszego oporu. Z angielskim miał już wcześniej dużo styczności na forach e-sportowych i w czasie potyczek z graczami z Zachodu. Na studiach nie chciał się przemęczać. Niestety jego profesorowie mieli inne plany.

– Fonetyka i gramatyka były banalnie proste, ale historię i lingwistykę zawałam przez gry, bo miałem problemy z frekwencją – wyznaje wprost. – W niedzielę o czternastej miałem

jechać z rodzinnych Kielc do Warszawy na poniedziałkowe wykłady, a przynajmniej tak sądzili moi rodzice, bo ja zaplanowałem już mecze w kafejce i celowałem w pociąg o dwudziestej pierwszej. Niestety, pragnienie grania było zbyt silne i przegapiłem ostatni pociąg. Zamykali mnie wtedy na noc w kafejce! Planowałem jechać z samego rana, ale wtedy schodzili się inni gracze i... reszty możecie się domyślić. Jechałem dopiero po południu, więc wykłady miałem z głowy.

W końcu nakład zaległych prac i obowiązków stawał się tak duży, że nie można go było nadrobić. Zawalone egzaminy zbierały się w serie, a poprawki straszyły dwójami. Jeden z najlepiej posługujących się angielskim studentów zawałił cały rok. Nałóg grania w UT okazywał się silniejszy, ale i odpłacał prestiżowymi zwycięstwami. DFP (Dragons From Poland) – klan Carmaca – nie miał sobie równych w całej Polsce.

– Przez bardzo, bardzo długi czas nikt poza nami nie potrafił grać w UT. Nie lubili nas przez to, że każdemu spuszczałyśmy łomot, i rzucali oskarżenia o lagowanie i smurfing – opisuje Carmac.

Lagowanie dziś zrozumielibyśmy zapewne jako klatkowanie, czyli spowalnianie animacji, co praktycznie uniemożliwia grę (przeciwnik już dawno znajduje się w innym miejscu, niż wynika to z jego pozycji na ekranie). Jest ono charakterystyczne dla słabych komputerów, dysponujących zbyt niską mocą obliczeniową w stosunku do wymagań danego tytułu. A trzeba przyznać, że UT jak na koniec lat 90. był grą dość wybredną i działał płynnie dopiero na zestawie zawierającym procesor Pentium II 266, 32 MB RAM i akcelerator 3D. Większość nastolatków mogła oglądać taki komputer tylko za sklepową witryną, bo kosztował więcej, niż zarabiał przeciętny Polak. Lagowanie można jednak było wywołać w jeszcze inny sposób – wysyłając na serwer gry dodatkowe pakiety danych, z którymi ten nie mógł sobie poradzić.

– Prawda była taka, że nikt z nas nie znał się na sieciach, więc było to z naszej strony niemożliwe – śmieje się Carmac. – Poza



tym jaką mieliśmy korzyść z lagowania samego serwera? Tracili przecież wszyscy – dodaje.

Smurfing polegał zaś na podszywaniu się pod innego gracza, aby wzmocnić skład obcej drużyny w sposób nielegalny.

– Bawiliśmy się w ten sposób na serwerach publicznych, ale tylko po to, aby nabijać się z przeciwnika. Sami nigdy nie graliśmy dla samego grania. Inni siadali, grali dziesięć meczów i do widzenia – zauważa Carmac, który do przygotowań włączał elementy treningów judo (jego największym sukcesem w judo było trzecie miejsce na Ogólnopolskim Turnieju Klasyfikacyjnym). Chodziło np. o doskonalenie izolowanych elementów. – W judo ćwiczy się rzuty kontrujące, aby później wykorzystać je w decydującym momencie walki. My trenowaliśmy więc początek meczu, aby wyćwiczyć najlepsze otwarcie – dodaje.

Każdą mapę UT rozgrywało się 15 minut, ale większość meczów rozstrzygała się już w połowie przy dominacji jednego zawodnika. Wtedy przez drugą część rozgrywki jedna osoba zajmowała się dowiezieniem wyniku, a druga biciem głową w mur. Na szczęście UT pozwalał na łatwe modyfikowanie założeń rozgrywki, więc Carmac skracał każdą partię do 3 minut.

– Respawnujesz się w losowym miejscu. Jeśli masz szczęście, starasz się uzyskać kontrolę nad mapą. Jeśli go nie masz, musisz przerwać łańcuch zaopatrzenia wroga – opisuje Carmac.

Pierwsze minuty meczu bardzo często decydują o wygranej, a kiedy mecz trwa 3 minuty, walka o najlepsze otwarcie szybko przeradza się w walkę o zdobycie decydującego fraga, czyli zabójstwa na komputerowym przeciwniku.

– Podczas gdy inni w godzinę ćwiczyli cztery otwarcia, my dobijaliśmy do piętnastu. Uczyliśmy się, że gra nie polega na odrabianiu straty. Do jej powstania po prostu się nie dopuszcza – dodaje.

Niestety na początku Carmac i spółka musieli uczyć się na własnych błędach. Te przytrafiły się na pierwszym LAN-owym turnieju UT w Polsce, rozgrywanym w X-comie. Najlepsi gracze

*Quake'a* chcieli pokazać swoje umiejętności i kilka dni przed turniejem zaczęli trenować grę w *Unrealu*, aby upokorzyć odwiecznych rywali na ich własnym terenie. I udało im się. Dwa quake'owe duety doszły do finału, a Carmac ledwo załapał się na podium. Nie wszyscy grali jednak czysto.

– Pamiętam, że dziewczyna przeciwnika przez cały mecz gapiła się w mój monitor i podpowiadała swojemu chłopakowi, gdzie jestem. W końcu ktoś to zauważył i zwrócił jej uwagę – wspomina Carmac.

Nie było wtedy ogromnych scen i graczy oddzielonych od reszty świata dźwiękoszczelnymi szybami. Przeciwnicy nie raz siedzieli ramię w ramię przy komputerach ustawionych wzdłuż ściany. Często zderzali się łokciami, ale akcja toczyła się zbyt szybko, aby sami mogli zaglądać sobie przez ramię.

Kolejne lata przyniosły dominację Carmaca i jego klanu na krajowym podwórku. Każdy turniej wiązał się dla niego z jakimś ciekawym wspomnieniem, które wcale nie musiało odnosić się bezpośrednio do grania.

– Pod nickiem MrKATO ukrywał się człowiek, który w całym Internecie bluzgał na mój klan. Znałem jego numer telefonu i dowiedziałem się, że mieszka w Szczecinie. Zupełnie przypadkiem akurat tam jechałem na kolejny turniej. Nie mogłem przepuścić takiej okazji na spotkanie twarzą w twarz – mówi Carmac z błyskiem w oku. – Książka telefoniczna, adres, samochód i pukanie do drzwi. Nikt mi nie otworzył, więc zadzwoniłem do niego i zapytałem, czy zaprosi mnie na herbatkę. Później na forum przeczytałem, że „bandyta nie daje żyć spokojnemu obywatelowi KATO” – śmieje się Carmac, który szcześciński turniej dopisał do listy swoich wiktorii.

Jego największym przeciwnikiem i zarazem przyjacielem z klanu był Heretic. Zwykle spotykali się w finale, kiedy wiedzieli, że główną nagrodę przywiozą do Kielc (czasami były to nawet 17-calowe monitory!). W 2003 roku era UT dobiegała już jednak końca, a jej zwieńczeniem miał być katowicki





turniej. Dwójka faworytów spotkała się w finale, który padłby łupem Carmaca, gdyby nie jeden głupi błąd.

– Prowadziłem w meczu z Heretem prawie do samego końca, ale kiedy na zegarze zostały dwie minuty, zrobiłem coś niezrozumiałego. Byliśmy na przeciwnych krańcach mapy, a ja wypaliłem kilka rakiet w ścianę i się zabiłem. Nie wiem, jak to się stało... Ta ściana po prostu przede mną tam wyrosła – śmieje się Carmac. – Pech chciał, że zrespawnowałem się tam, gdzie akurat przechodził mój przeciwnik, a on nie marnuje takich prezentów. Na kolejnych mapach Heretic się po mnie po prostu przespacerował – dodaje.

Dla Carmaca miał to być ostatni duży polski turniej. Zachód przesiadał się już na nowszy *Unreal Tournament 2003*, który nad Wisłą nie zdobył popularności. E-sportowa wojna pomiędzy fanami Q3 i UT miała zaś zostać wkrótce zakończona przez pojawienie się trzeciego, o wiele większego tytułu – *Counter-Strike'a*. Carmac nie zrezygnował z grania, ale zaczął również pracę – i to od razu na dwa etaty. Pierwszym była angielska kawiarenka internetowa.

– Praca była świetna, bo zostałem sam na sam z grami. Zajmowałem się nimi w pracy, a po nocach grałem jeszcze na kwaterze. Traciłem przez to rachubę czasu i przychodziłem do pracy, kiedy miałem wolne (za co później mi dziękowano, bo przecież nikt mi za to nie dopłacał). Gorzej było, kiedy się spóźniałem, bo myślałem, że jeszcze jest niedziela, a był już poniedziałek – wspomina Carmac.

Było mu tak dobrze, że postanowił nie wracać na studia do Polski. – Robiłem kolosalną głupotę. Rodzice załamywali ręce, ale nie wiedzieli, jak mi pomóc – dodaje.

Była jedna rzecz ważniejsza od kafejki i studiów – dziennikarstwo e-sportowe. Jego początki w międzynarodowym środowisku sięgają IRC-a amerykańskich graczy UT, czyli ich podstawowego kanału komunikacyjnego, gdzie przesiadywali też twórcy kultowej niegdyś strony XSReality.com. Carmac bardzo chciał zacząć tam pisać. Traf chciał, że przez przypadek

jeden z autorów XSReality wpisał na chacie swoje hasło, co pozwoliło Carmacowi na stworzenie pomysłowego planu.

– Chciałem napisać felieton pod jego nazwiskiem – zdradza.

Niestety plan nie wypalił, ale sama strona przeszła wkrótce duże zmiany. Mistrz UT, Destrukt, przejął rolę szefa działu tej gry na XSReality.

– Byłem jedynym Europejczykiem, którego jako tako znał, więc zapytał, czy nie chcę pisać o europejskim UT na XSReality – dodaje Carmac.

Decyzja mogła być tylko jedna. Brak wynagrodzenia nie był wtedy przeszkodą.

Najważniejsze na XSReality były artykuły, a większość z nich ograniczała się wówczas do krótkich notek, mówiących o tym, kto z kim wygrał i jak przebiegał mecz. Nic, co mogłoby przykuć uwagę czytelnika na dłużej niż 30 sekund. Carmac miał na to receptę:

– Jako czytelnik „Przeglądu Sportowego” bardzo wiele nauczyłem się o tym, jak powinno się uprawiać dziennikarstwo sportowe, i przenieśliem wiele praktyk najlepszej w Polsce redakcji sportowej na e-sport. Pracowałem wtedy prawdopodobnie więcej niż niejeden dzisiejszy pełnoetatowy dziennikarz, a nie dostawałem ani grosza – dodaje.

Jego artykuły wprowadzały nowe pomysły, krytykowały nielogiczności w organizacji turniejów i sprawiały, że każdy zazdrościł mu miejsca na widowni największych turniejów.

– Na arenie europejskiej byłem przeciętnym graczem, ale dostałem szansę zostania jednym z pierwszych e-sportowych dziennikarzy na świecie – podkreśla Carmac.

Kiedy w Polsce grało się jeszcze o myszki i podkładki w dusznych internetowych kafejkach, na zachodzie Europy e-sport wdierał się już na wielkie sceny. Bezpośrednie porównanie realiów pokazywało, jak długą drogę polska społeczność musi jeszcze przejść. Największym wydarzeniem początków XXI wieku był rozgrywany we francuskim Poitiers turniej



ESWC, czyli Electronic Sports World Cup. W lipcu 2003 roku wzięli w nim udział najlepsi gracze z całego świata. W eliminacjach grały tysiące osób, ale na sam finał zaproszono tylko 350 najlepszych graczy pięciu tytułów: *Counter-Strike'a* (oddzielnie przeprowadzono rozgrywki męskie i kobiece), *Unreal Tournament*, *Warcrafta* i *Quake'a III*. Finał tego ostatniego Carmac zapamiętał do dziś.

Tysiąc osób przyszło oglądać walkę Amerykanina z Rosjaninem, która została pokazana jak pojedynek gladiatorów. Zero4 ze Stanów był żywą legendą, która dumnie kroczyła po kolejny tytuł, ale jego plany chciał pokrzyżować Cooler, tajemniczy pretendent. Tajemniczy także dlatego, że przez cały mecz zachowywał kamienną twarz.

– Nawet powieka mu nie drgnęła, choć wewnątrz musiało się mocno kotłować – opisuje Carmac.

Gracze dostali czujniki tętna i wszyscy widzieli, że serce tego spokojnego Rosjanina pompuje krew w tempie zwiastującym zawał.

– Amerykanin żywo reagował na meczowe wydarzenia, ale jego tętno nie wskazywało na nic szczególnego – dodaje Carmac.

Pojedynek kreowany jako kolejne starcie największych światowych mocarstw padł łupem 16-letniego Rosjanina, który dopiero rozpoczynał swoją przygodę ze światem e-sportu. Dla Carmaca była to pierwsza lekcja z opowiadania e-sportowych historii tysiącom ludzi. Na doświadczeniu z Poitiers i wielu innych wyjazdów miała się opierać jego praca już za kilka lat. Na razie młody dziennikarz wrócił do Polski i wkrótce świętował sukces nieco mniejszego kalibru – zza Oceanu napłynęła niespodziewana propozycja.

W Stanach powstała zupełnie nowa organizacja – GGL, czyli Global Gaming League, której twórcy chcieli uszczknąć kawałek tortu ze stołu e-sportowego pioniera turniejów, CPL-a. Wiedzieli, że muszą zacząć od budowania społeczności, i dlatego szukali twórców treści, którzy przyciągnęliby ludzi na ich



Cooler kontra  
Zero4 na ESWC  
2003

stronę. Carmac, jeden z najgłośniejszych e-sportowych dziennikarzy samouków, był oczywistym wyborem.

– Wcześniej jeździłem na turnieje i choć nic nie zarabiałem, byłem w siódmym niebie, bo idole, których kojarzyłem tylko z ksywek na powtórkach, stawali się moimi kumplami – mówi rozmarzonym głosem Carmac. – Teraz miałem dołączyć do profesjonalnej organizacji, która co miesiąc przelewałaby amerykańską pensję na moje konto – dodaje.

Najpierw pisał z pasji, a teraz miał za to dostawać 1500 dol. każdego miesiąca, co według ówczesnego kursu (3,40 zł za dol.) dawało niemałe – jak na polskie realia – pieniądze.

– Mogłem siedzieć do trzeciej w nocy w slipkach i pisać artykuły, ale przeszedłem z miejsca „nie mam niczego” do miejsca „mogę wejść do sklepu i kupić, co chcę” – wspomina Carmac. Dla jego rodziców nie był to jednak powód do zadowolenia. – Myśleli, że uzależniłem się od hazardu i gram w internetowym kasynie – dodaje ze śmiechem w głosie Carmac.

Dziś żałuje tylko jednego. Nie skorzystał z propozycji przeniesienia się do centrali GGL-a w Los Angeles. Gdyby na nią przystał, jego losy na pewno potoczyłyby się inaczej.

Sam GGL miał dość prosty pomysł na rozwój v-sportu (wirtualnego sportu – aby odróżnić się od CPL-a, nie używano określenia e-sport). Chciał skopiować model NBA z play-offami, podzielił na dywizje i meczem gwiazd. Zaczynało się więc od turniejów online, których zwycięzcy awansowali na kontynentalne finały, aby później rywalizować z najlepszymi na świecie o kilkutyśne nagrody i spotykać się w pokazowych meczach dla szerokiej widowni. Powstała Liga GGL i seria turniejów Digital Life. Kłopotliwe było jednak pozyskanie użytkowników.

– Nie było mediów społecznościowych czy takich skupisk graczy jak dzisiejszy Reddit. Trudno docierało się do fanów żyjących w swoich małych zakątkach Internetu – opisuje Carmac.



Drugim problemem były transmisje, które dziś traktujemy jako coś powszechnego. O każdej porze dnia i nocy wystarczy wejść na Twitcha i dołączyć do jednej z tysięcy transmisji na żywo. W 2006 roku było zupełnie inaczej. YouTube był jeszcze raczkującym start-upem, a Twitch nazywał się Justin.tv i polegał na streamingu życia jednego człowieka – swojego twórcy, Justina. Infrastruktura cierpiała na problemy wieku dziecięcego, a w wielu miejscach Polski ludzie mogli tylko pomarzyć o stałym łączu. Dziś wynajem serwerów jest dziecinnie prosty, bo wystarczy zapłacić Amazonowi czy Microsoftowi miesięczną ratę i już można wysyłać ludziom swoje wideo. Wtedy było jednak inaczej. Internet opierał się głównie na tekście przepłatanym niewielkimi obrazkami. Jeśli już pojawiało się wideo, to najwyżej w jakości 240p.

Jak tu streamować gry? W sposób podobny do tego, jak na początku milenium nielegalnie rozpowszechniano muzykę, czyli dzięki technologii P2P (peer-to-peer). Polegała ona na tym, że serwer GGL-a wysyłał widzom pliki wideo, a oni później rozsyłali je następnym chętnym. Mechanizm działał bardzo dobrze i w jednej transmisji mogły uczestniczyć dziesiątki tysięcy fanów. Koszty były rozłożone w miarę równomiernie, choć właściciele infrastruktury, czyli amerykańskie firmy takie jak Comcast czy Time Warner, nie były szczególnie zadowolone. W pełni zadowolony był jednak Carmac, który z kamerą i mikrofonem w rękę szalał na e-sportowych konferencjach. Dziś najwięcej osób prawdopodobnie kojarzy go z prześmiewczych filmików i trollowania zawodników.

Na jednym z turniejów wpadł na pomysł wykreowania postaci Uszata, czyli ukraińskiego dziennikarza o szczątkowej znajomości angielskiego i ogromnej chęci przeprowadzania wywiadów wideo. Uszat łąpał w swoje sidła gwiazdy CS-a, a później LOL-a i rozpoczynał swoją grę. Dziś nazwalibyśmy to prankami.

Najpopularniejszym z nich jest dziś zdecydowanie rozmowa ze Scarrą ze Stanów Zjednoczonych. To trwająca 10 minut



Projekt okładki  
Sebastian Komorowski Hoppers

Opieka redakcyjna  
Krzysztof Chaba  
Maciej Pietrzyk

Adiustacja  
Paweł Łaniewski

Korekta  
Agnieszka Mańko  
Joanna Kłos

Fotoedycja  
Karol Kopańko  
Marcin Kozłowski  
Maciej Pietrzyk

Opracowanie typograficzne i łamanie  
DAKA – Studio Graficzne Dawid Kwoka

Copyright © by Karol Kopańko  
© Copyright for this edition by SIW Znak Sp. z o.o., 2021

ISBN 978-83-240-5694-1

Znak Horyzont  
[www.znakhoryzont.pl](http://www.znakhoryzont.pl)

**znak**

Książki z dobrej strony: [www.znak.com.pl](http://www.znak.com.pl)  
Więcej o naszych autorach i książkach: [www.wydawnictwoznak.pl](http://www.wydawnictwoznak.pl)  
Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, 30-105 Kraków, ul. Kościuszki 37  
Dział sprzedaży: tel. (12) 61 99 569, e-mail: [czytelnicy@znak.com.pl](mailto:czytelnicy@znak.com.pl)  
Wydanie I, Kraków 2021. Printed in EU

*Cieszę się, że jestem częścią polskiego e-sportu  
i książki Karola, która jako pierwsza opisuje  
jego wielkość i ludzi, którzy go tworzą.  
Bierzcie, grajcie, ale i czytajcie.*



Mariusz „lord” Cybulski

*Z książki Karola dowiedzie się tego,  
o czym nie pisał nikt inny.*



The Mexican Runner

*Ciekawi korzeni polskiego e-sportu?  
W książce zajrzycie wprost za kulisy.*



Łukasz „LUq” Wnęk

*Od kamieni milowych polskiego e-sportu  
po osobiste historie najważniejszych graczy.*



Marcin „Jankos” Jankowski

## W E-SPORCIE POLSKA **POCZUJ!** MIAŁDŹY. **TO**

Polska była kiedyś potęgą... i wciąż nią jest! Tym razem polami bitew nie są rozległe równiny, ale mapy w „Counter-Strike’u”, „Starcraftie” czy „League of Legends”. Polskę reprezentowała Złota Piątka, która w CS-ie zdobyła siedem tytułów mistrzowskich. Polacy stawali na podium „Starcrafta” zdominowanego przez Koreańczyków i jako jedni z nielicznych grali w elitarnych seuleskich ligach. Przez lata brylowaliśmy w czołówce „Need for Speeda” i „Quake’a”. Nasi gracze wciąż czarują świat i walczą w najlepszych drużynach świata.

Oto pierwsza książka o polskim e-sporcie i jego szalonej historii. Zaskakującej i dziejącej się tuż obok. O ludziach, którzy musieli zmagać się z brakiem akceptacji w szkole, wytykaniem przy rodzinnym stole i przestrzeganiem przed marnowaniem życia na gry. To opowieść o sile ich charakteru, która zabierze cię nie tylko na najbardziej znaną e-sportową arenę – katowicki Spodek, ale również do powiatowych kawiarenek końcówki XX wieku i do małych gralni, gdzie w bólach rodziły się talenty, które w przyszłości miały sięgnąć po najwyższe laury.

Dzisiaj do obserwowania cyfrowej rywalizacji każdego dnia siadają miliony fanów. To, co kiedyś było fanaberią kilku nerdów zamkniętych w piwnicy, obecnie trafia na czołówki gazet. Przed e-sportem świetlana przyszłość, a przed tobą nieopowiadane nigdy wcześniej historie polskich mistrzów.

E-book dostępny na  
**woblink.com**

**znak.com.pl**  
KSIĄŻKI Z DOBREJ STRONY

**SPIDER'SWEB**

ISBN 978-83-240-5694-1



9 788324 056941 >

Cena 44,99 zł