

Mercedes-Benz wspiera polską scenę e-sportu

Mercedes-Benz od wielu lat dostrzega potencjał sportu elektronicznego i w ramach swojej strategii wspiera e-sportowe wydarzenia, a przy okazji odwołuje się do młodszych grup docelowych. Teraz polski oddział producenta ze Stuttgartu nawiązał współpracę z Illuminar Gaming – najstarszą i największą organizacją e-sportu w Polsce. Jeden z elementów partnerstwa to ESPOT powered by Mercedes-Benz, którego fizyczną „siedzibą” będzie ESPOT, czyli studio gamingowe w sercu Warszawy, miejsce nowoczesnej rozrywki zarówno dla całych rodzin, jak i dla aspirujących graczy.

Sport elektroniczny dynamicznie zyskuje na popularności – a pandemiczne warunki tylko przyspieszyły jego rozwój. E-sportowe wydarzenia śledzi wielu fanów, a ich zawodnicy wyrastają na prawdziwe gwiazdy i zawodowo utrzymują się z rywalizacji. E-sportowcy nie skupiają się na fizycznej sile, ale na sprawności intelektualnej – muszą wyróżniać się ponadprzeciętnymi zdolnościami koncentracji, znakomitą koordynacją ruchową i błyskawicznymi czasami reakcji. Istotne są także umiejętności współpracy w zespole. Podobnie w przypadku tradycyjnych sportów do osiągnięcia wysokiego poziomu sprawności umysłowej i fizycznej niezbędne są intensywne, codzienne treningi.

Globalna społeczność widzów śledzących e-sportowe rozgrywki liczyła w ubiegłym roku 495 mln ludzi, z czego 223 mln oglądało je regularnie. Trzon publiczności stanowią tu osoby w wieku od 18 do 34 lat, cyfrowo obyte i dobrze wykształcone, a około 30% z nich to kobiety – i odsetek ten wzrasta.

[Raport na temat branży gamingowej w Polsce z 2020 r.](#) podaje, że w naszym kraju w gry wideo gra ponad 16 mln użytkowników, a kobiety stanowią 47% z nich.*

W e-sport inwestują dziś profesjonalne tradycyjne kluby sportowe, a także marki – jak Mercedes-Benz. Producent samochodów premium ze Stuttgartu już od kilku lat wspiera e-sportowe serie i wydarzenia, odpowiadając na rosnącą popularność e-sportu i zwracając się do nowych, młodych grup docelowych. W 2020 r. został wyłącznym partnerem motoryzacyjnym wszystkich globalnych wydarzeń e-sportowych League of Legends, w tym ekskluzywnym partnerem ceremonii wręczenia trofeum Mistrzostw Świata LoL.

Teraz Mercedes-Benz rozpoczyna współpracę z Illuminar Gaming – najstarszą i największą organizacją sportów elektronicznych w Polsce. Jej zawodnicy rywalizują między innymi w League of Legends – sieciowej grze komputerowej z gatunku multiplayer online battle arena, która w 2020 r. osiągnęła liczbę około 100 mln graczy. Illuminar Gaming od ponad 4 lat zrzesza najlepszych polskich graczy komputerowych. Ekipa sześciokrotnie zdobyła tytuł Mistrza Polski, reprezentuje nasz kraj na turniejach międzynarodowych, a jej występy obejrzały setki tysięcy osób. Największym osiągnięciem zespołu jest wicemistrzostwo Europy EU Masters.

Organizacje e-sportowe można porównać do klubów sportowych. Zamiast dyscyplin mamy tu konkretne tytuły gier. Obecnie w ponad 100 profesjonalnych drużynach League of Legends rywalizujących w regionalnych ligach na całym świecie gra ponad 800 e-sportowców.

– Rozpoczęcie współpracy Mercedes-Benz z organizacją e-sportową Illuminar Gaming to sygnał dla całego rynku, że branża jest dojrzała i gotowa na marki premium. Mercedes, poprzez tę współpracę, realizuje swoją globalną politykę komunikacji do młodych pokoleń, będąc obecnym w centrum ich

świata rozrywki. Od lat marka wspiera sport, teraz czas na e-sport – powiedział Fryderyk "Veggie" Kozioł, Head of Esports w Illuminar Gaming.

Studio ESPOT zlokalizowane jest w Elektrowni Powiśle od października 2020 r. To przestrzeń do organizacji wydarzeń i miejsce nowoczesnej, odpowiedzialnej rozrywki zarówno dla rodzin, jak i aspirujących graczy, łączące światy gier wideo, sportu oraz muzyki. ESPOT oferuje w pełni wyposażone studio do transmisji online z dużą strefą gamingową (45 stanowisk z wysokiej klasy sprzętem i szybkim, bezpiecznym łączem internetowym oraz kamerami 4K), a także zapleczem gastronomicznym oraz przestrzenią dla nawet 100-osobowej publiczności. ESPOT podąża śladem powstających na całym świecie aren esportowych i jest pierwszym miejscem tego typu w Polsce, które łączy świat gamingu i esportu, ze światem lifestyle, muzyką i gastronomią.

*Dane pochodzą z raportu „The game industry of Poland — Report 2020”

Kontakt dla mediów:

Tomasz Mucha, tel. +48 22 312 72 22, e-mail: tomasz.mucha@daimler.com

Mercedes-Benz AG w skrócie

Mercedes-Benz AG odpowiada za globalną działalność biznesową Mercedes-Benz Cars i Mercedes-Benz Vans, zatrudniając na całym świecie ponad 173 000 pracowników. Prezesem Zarządu Mercedes-Benz AG jest Ola Källenius. Firma koncentruje się na rozwoju, produkcji i sprzedaży samochodów osobowych i dostawczych oraz usług. Ponadto, dzięki swoim pionierskim innowacjom, aspiruje do miana lidera w dziedzinie łączności, zautomatyzowanej jazdy oraz alternatywnych układów napędowych. Gama produktów obejmuje markę Mercedes-Benz wraz z submarkami Mercedes-AMG, Mercedes-Maybach i Mercedes me, a także markę smart oraz markę produktowo-technologiczną w segmencie elektromobilności – EQ. Mercedes-Benz AG jest jednym z największych producentów osobowych aut premium. W 2019 r. sprzedał blisko 2,4 miliona samochodów osobowych i ponad 438 tysięcy pojazdów dostawczych. W swoich dwóch segmentach biznesowych stale rozwija światową sieć produkcyjną, liczącą ponad 40 zakładów na czterech kontynentach, a jednocześnie przygotowuje się do spełnienia wymogów w zakresie elektromobilności. W tym samym czasie, na trzech kontynentach, firma buduje globalną sieć produkcji akumulatorów. Decydującą rolę w obu segmentach odgrywają działania zrównoważone. Dla Mercedes-Benz AG zrównoważony rozwój oznacza generowanie wartości trwałej dla wszystkich interesariuszy: klientów, pracowników, inwestorów, partnerów biznesowych oraz całego społeczeństwa. Podstawę stanowi tu zrównoważona strategia biznesowa Daimlera, w ramach której firma bierze odpowiedzialność za ekonomiczne, ekologiczne i społeczne skutki swojej działalności biznesowej z uwzględnieniem całego łańcucha wartości.