**Wirtualna rozrywka i prawdziwe emocje**

**Czasy, gdy granie w gry komputerowe było uważane za zabawę dla małolatów, dawno już minęły. Obecnie, branża skupiająca producentów gier i sprzętu komputerowego dla graczy, to ogromny biznes generujący przychody większe niż wiele innych dziedzin przemysłu rozrywkowego. Z drugiej strony zmieniło się również podejście samych wydawców i producentów sprzętu, którzy nieustannie dostosowują swoją ofertę, do różnych grup odbiorców, zarówno tych najmłodszych, jak i starszych, doświadczonych graczy.**

**Od domowego zacisza do wielkiej sceny**

Jedną z rewolucji, która miała miejsce w ciągu ostatnich lat, jest niesamowity rozwój e-sportu. Na sukces tej dziedziny składa się wiele czynników, jak chociażby powszechny dostęp do szybkiego internetu, nieustanny rozwój sprzętu komputerowego, oraz pojawienie się gier, które dają możliwość osiągania ponadprzeciętnych wyników, kosztem zaangażowania i poświęcenia równym tym, jakie ponoszą zawodowi sportowcy.

Na atrakcyjność e-sportu wpływa w dużej mierze fakt, iż wstęp do jego świata jest dostępny praktycznie dla każdego.

Aby rozpocząć swoją przygodę, wystarczy posiadać komputer z dostępem do internetu. Oczywiście droga na szczyt jest bardzo długa, a profesjonalnymi graczami, biorącymi udział w międzynarodowych turniejach, zostają jedynie nieliczni. Mimo to, dzięki systemowi lig i możliwości konkurowania z innymi graczami z całego świata, każdy może poczuć ducha współzawodnictwa i stać się częścią świata e-sportu.

**Graj, komentuj i udostępniaj**

Granie, tak jak większość rozrywek, wymaga zainwestowania pewnej kwoty pieniędzy. Osoby, które osiągają ponadprzeciętne rezultaty, przy odrobinie szczęścia, mogą zostać profesjonalnymi graczami, a to co jest dla większości osób zabawą, dla nich stanie się również źródłem dochodu.

To jednak nie jedyna droga, by swoje zainteresowania przekuć na konkretne zyski. Bardzo popularnym sposobem na połączenie rozrywki, realizację pasji i zainteresowań, a przy tym zdobycie popularności i zarobienie realnych pieniędzy, jest streamowanie, czyli dzielenie się na żywo w internecie tym, co akurat dzieje się na ekranie komputera.

Można również prowadzić swój własny kanał, gdzie poza audycjami na żywo, możliwe jest udostępnianie wcześniej nagranych filmów.

Tematyka takiego kanału może być bardzo różna. Dotyczyć ona może jednej konkretnej gry, bądź też obejmować swym zakresem cały świat komputerowej rozrywki, włącznie z recenzowaniem gier, sprzętu komputerowego, czy też prowadzeniem relacji z wydarzeń branżowych.

**Granie nie tylko na komputerze**

Świat e-sportu w dużej mierze koncentruje się wokół gier przeznaczonych na komputery osobiste. Nie można jednak zapominać, że to tylko jeden z filarów, na którym opiera się branża rozrywki elektronicznej.

O rywalizacji pomiędzy graczami komputerowymi i zwolennikami konsol, można by napisać kilka książek. Prawda jest jednak taka, że mimo różnic w rozgrywce, zarówno komputery jak i konsole mają bardzo liczne grono odbiorców. Co więcej, bardzo wiele osób decyduje się na zakup zarówno komputera jak i konsoli, dzięki czemu zyskują dostęp do szerszego wachlarza gier, w tym tych dedykowanych konkretnym platformom.

*Zarówno pretendent do miana profesjonalnego gracza, jak i osoba pragnąca zostać vlogerem, a także gracz w klasycznym rozumieniu tego słowa, będą potrzebowali odpowiedniego sprzętu. Zakup komputera, konsoli i odpowiednich akcesoriów jest pierwszym, niezwykle ważnym krokiem. W tym celu warto odwiedzić dział “*[*Strefa gracza*](https://kalkuluj.pl/euslugi/elektronika_i_informatyka/strefa_gracza)*” na Kalkuluj.pl, gdzie znajdują się liczne porady i ciekawostki, przydatne podczas wyboru wyposażenia gamingowego.*