

### **Világbajnoki kvalifikációs verseny a szolnoki „cybersport-arénában”**

Szolnok, 2005. május 22. – A 72 nevezett csapat közül, 60 csapat érkezett meg május 20-án, pénteken délután Szolnokra a hazai Cybersport egyik legnagyobb eseményére, a Gody Professional Series-re.

A pénteki ünnepélyes megnyitóra a szolnoki Tiszaligeti Olajcsarnokban került sor, ahol a 300 versenyző mellett, több szponzor, támogató és közel 600 fős nézőközönség érkezett.

A szervezők közel 15 fős csapata (akiket több, mint 20 fős kiszolgáló személyzet is támogat) február óta készül a nagyszabású eseményre, hisz az idei megmérettetés, már a Counter Strike párizsi világbajnokságának kvalifikációs versenyévé lépett elő.

A pénteki megnyitó után 32 bemelegítő és hangulatfokozó mérkőzésre került sor, de a nagy küzdelmek a második napon kezdődtek.

Szombaton a több, mint 300 komplett számítógéppel és 50 szerverrel felszerelt sportcsarnokban a 300 versenyző 101 mérkőzést játszott. A nap végére már a továbbjutó csapatok névsora is összeállt.

A vasárnapi nap folyamán a továbbjutott csapatok 4 döntőt játszottak és a végső küzdelem után az xDk csapata került ki győztesen. Az xDk csapat tagjai: DoZeR, kie\$!, qKaC3K, sh0kk, SLOBOZ és zsoltee július 6 - 10-é között képviselik Magyarországot az ESWC 2005 nagydöntőjén.

A rendezvény zökkenőmentes és professzionális lebonyolításához hozzájárult az SMC Networks a közel 100 darab SMC hálózati eszközzel, a User's Team az általuk forgalmazott legmodernebb Intel szerverekkel, az Externet Internetszolgáltató a 8 Megabit-es internetkapcsolattal, a Cobra Computer a 13 db LG plazma kijelzővel, a HRP Számítástechnika Nagykereskedés személyi számítógépekkel, kivetítőkkel és egyéb hardverekkel, az Basys Kft. színvonalas, játékosok által kedvelt Sennheiser fülhallgatókkal és a Microsoft Magyarország a 40 darab Windows 2003 Server Enterprise szoftverrel.

A Gody Professional Series csapata tervezte meg, állította össze, tesztelte és 3 napon keresztül üzemeltette a teljes infrastruktúrát, amelynek méretéről talán az is árulkodik, hogy 7 km kábelt használtak fel, melyből 2,5 km erőssármú vezeték. Az informatikai infrastruktúra egy közepes internetszolgáltató méretének felel meg, a szponzorok által biztosított hardvereken és szoftvereken felül saját tervezésű és fejlesztésű, speciálisan erre a versenyre fejlesztett szoftverek is segítettek a verseny lebonyolítását.

A következő egész hétvégés, több száz versenyző befogadására alkalmas GPS lan partyra augusztusban kerül sor, melynek érdekessége, hogy itt nem csak hazai, hanem európai csapatok mérik össze tudásukat és ügyességüket.

## **További információ:**

Salamon Éva • PR manager

+ 36 30 350 1733 • [eva.salamon@gpslan.com](mailto:eva.salamon@gpslan.com) • <http://www.gpslan.com/> • <http://gps5.gpslan.com/>

## **A Counter-Strike-ról**

Az internet széleskörű elterjedésének és a gyors technológia fejlődésnek köszönhetően az utóbbi pár évben eddig ismeretlen távlatok nyíltak meg a számítógéppel játszó tömegek előtt.

Az online kapcsolat révén a játékosok immár egymás ellen küzdhetnek a virtuális csatatereken sokféle „fegyvernemben”. Az egyik ilyen fegyvernem a Counter-Strike játék, amely viszonylagos egyszerűségének és csapat alapú játékmenetének köszönhetően minden idők legsikeresebb online multiplayer játékává vált.

A Counter-Strike 1999 nyarán megjelent első béta változata már több ezer rajongót vont maga köré, ez a szám napról-napra nőtt, és még ma sem állt meg.

Az egy pillanatban mért legtöbb játékos az online szervereken 170 ezer volt (a minimum létszám 55 - 60 ezer körül van a nap másik felében), a jelenleg egy hónapban játszó játékosok száma pedig meghaladja az 1.8 milliót.

Az említett adatok drasztikusan növekedtek a „Counter-Strike: Source” tavaly novemberi megjelenése után.

A Counter-Strike az elmúlt években, 2001 óta egyeduralgó volt a cybersportokban, a három nagy világversenyen minden alkalommal e játék díjazása volt a legnagyobb, és ehhez várták a legtöbb játékost is a világ minden tájáról, versenyenként 64 - 128 db 5 fős profi csapatot.

A cybersport versenyek legigényesebb online ligájában, a Cyberathlete Amateur League-ben 4 divízióban vannak a csapatok a tudásuk szerint besorolva. Erre a versenyre az előző idény kezdetekor több mint 2000 csapat nevezett.

Neves szponzorok és támogatók nevei fémjelzik szerte a világon a legrangosabb bajnokságokat, melyek immár évente többször, hatalmas volumenben kerülnek megrendezésre.

A CPL, az ESWC, az ESL mára már komoly versenyzőnek számít a nemzetközi szinten, nem kisebb szponzorok által támogatva, mint az Intel, az Nvidia, az AMD vagy épp a Microsoft.