

2 nap alatt tele a „cybersport-aréna”

Budapest, 2005. május 5. – Két nap alatt 72 csapat nevezett a 64 „férőhelyes” versenyre.

A hazánkban is egyre közkedveltebb Counter Strike egyik legnívósabb versenye májusban kerül megrendezésre. Az idei megmérettetés már az ötödik a sorban, de új, hogy a győztes csapat automatikusan továbbjut a párizsi ESWC 2005 nagydöntőjére. A Gody Professional Series sikerének és magas színvonalának köszönhetően kvalifikációs versennyé lépett elő.

A szervezők egyik célkitűzése a cybersport versenyének hazai fellendítése, ezért a legújabb informatikai technológiák és az internet adta lehetőségek széles körű kihasználása mellett szórakoztató programokkal is készülnek évről évre.

A GPS lan május 20. és 22. között kerül megrendezésre Szolnokon.

A megmérettetésen 64 csapat 3 napon keresztül küzd majd és a győztesek képviselik hazánkat Franciaországban és mérik össze tudásukat, ügyességüket más országok legjobbjaival.

További információ:

Salamon Éva • PR manager

+ 36 30 350 1733 • 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 egyeduralkodó volt a cybersportokban, a három nagy világversenyen minden alkalommal a játék díjazása volt a legnagyobb, és ehhez várták a legtöbb játékost is a világ minden tájáról, versenyként 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.