

# STARCRRAFT HUNGARY

**Emberek, akik abból élnek hogy professzionális szinten játszanak számítógépes játékokkal? Több ezer fős nézőközönség nézi, hogy két húsz éves srác egymás ellen Starcraftozik? Több TV csatorna, ami napi 24 órában ilyen meccsek közvetítésével foglalkozik? Az olimpiai bizottság már gondolkodik, hogy bevegység-e olimpiai sportágnak? Sztárok, rajongói klubok, több százezer néző, bunda botrány mellyel a kormány is foglalkozik – mindez nem egy fura fantázia, hanem a valóság, a helyszín pedig Dél-korea.**

e-Sportnak nevezzük azt a tevékenységet, amikor valaki vagy valakik egy vagy több videójátékot versenyszerűen üznek. A hangsúly a versenyen van, ugyanis az e-Sport lényege a játékosok megmérettetése, ezeket a köztudatban kupáknak, ligáknak hívják. Nem csupán egy-egy elleni harcra lehet szó, bár ez a leggyakoribb, hanem akár 4-5 fős csapatok is egymásnak ugorhatnak a versenyek során.

A világ leghíresebb e-Sport rendezvénye a World Cyber Games, ahová országos selejtezőkön keresztül lehet kvalifikálni, ami minden "sportember" álma, nem is beszél-

ve a pénznyereményekről. Sok kisebb kupa is létezik, vannak nyílt ill. invitationál, azaz meghívásos alapon működők is, ahol a népszerű és híres játékosok játszanak egymás ellen – mert a legjobb játékosok bizony híresek és rajongóik vannak.

Az egyre növekvő nemzetközi népszerűség ellenére az e-Sport igazi hazája továbbra is Korea. Ugyan már voltak előzmények, de az örületet a Starcraft indította és a mai napig toronymagasan uralja a piacot, Korea nemzeti sportjává válva. Már lassan egy évtizede, hogy dúl az e-Sport "láz", sportarénákat is megtölteni képes népsereg ör-



jöng és szurkol egy-egy nagyobb összecsapás alkalmával. Két ember, két kivétel, egy játék és biztosított az etalon. A TV csatornák sorra közvetítik a StarCraft meccseket, a kommentátorok majd szétrobbannak az izgalomtól és a meccsek végén teljes extázisban éljenek a győztest. Futurisztikus, nemde?

### Megélhetési játékosok

Sok ember gondolhatná, hogy a professzionális játékosok (progamerek) sok-sok pénzt keresnek, sokat utaznak és mindezt csak azért, mert jól játszanak. Jelenleg a híres StarCraft játékosok száma elenyésző, nagy része pedig koreai nemzetiségű. A játékból való megélhetés gondolata sokakat irigylésre méltat, hiszen nem is lehet annál jobb, mint egésznap játszani úgy, hogy még pénzt is keresünk vele, a hírnévről nem is beszélve.

A hírnévhez viszont egy nagyon hosszú és rögs út vezet, mert a valóság sajnos teljesen más: Aki progamingre adja a fejét, napi szinten foglalkoznia kell a játékkal, személytől függően 4 vagy akár 14 órát is gyakorlással kell eltöltenie, hogy formában tartsa magát és az sem mindegy, hogy hány éves az illető. Ha alaposan megnézzük, a progamerek ritkán idősebbek 24 évnél, de vannak 12-14 évesek is a mezőnyben. Legtöbbjük még tanul, aki pedig nem, annak sem jut sok idő munkára, aki pedig dolgozik a versenyek és gyakorlás mellett, az kimerült, kevesebb ideje jut a játékra.

### A hírnév és siker rögs útja

A nehézségek ellenére sok (főleg koreai) fiatal megpróbál befutni, de ott sem csak játék és mese az élet. A feltörekvő StarCraft játékosoknak először felvételt kell nyerniük egy csapatba, ahol először egy ún. "B" kategóriába kerülnek, itt versenyeken még nem

## E-SPORT A MONDOCONON!

AKINEK FELKELTETTE AZ ÉRDEKLŐDÉSÉT AZ E-SPORT IRÁNT EZ A CIKK, ANNAK NEM KELL SOKAT VÁRNIA: ALIG EGY HÓNAP MÚLVA A MONDOCONON EGY MEGHÍVÁSOS STARCRRAFT 2 BAJNOKSÁGRA KERÜL SOR, AHOL AZ ÉRDEKLŐDŐK ÉLŐBEN NÉZHETIK MEG A HAZAI MEZŐNY ÉLJÁTÉKOSAINAK KÜZDELMÉT.

vehetnek részt, de ha jónak bizonyulnak, – ami ritka – felkerülnek az "A" csoportba, a legjobbak közé.

Egy interjúban egy nevet nem vállaló koreai progamer a következőképp nyilatkozott: „Miatán sikerül felvételt nyerned valahova, akkor kezdődik csak az élet a csapattal. Mielőtt pénzes szponzorok támogatni kezdték volna a csapatokat: Több mint tíz ember nyomorgott egy apartmanban, ahol egyszerre enni sem lehetett. 10 gép a nappaliban és néhány matrac, akinek nem jutott hely, az kénytelen volt a földön keresni magának... Nem olyan nagy gyakorisággal ugyan, de a csapatársak egyre csak cserélődtek és cserélődtek, egy pár elment, ugyanannyi csatlakozott, egyesek elmentek szolgálatba a katonasághoz, vagy csak feladták a küzdelmet és visszatértek tanulni. Természetesen voltak olyanok is akiket kirúgtak, mivel nem bizonyultak eléggé jónak. A "B" kategóriás csapatok tagjai általában úgy cserélődnek, hogy soha sem ismeri meg őket a nagyközönség.”

Sajnos ez a másik véglet, amikor kihasználják a profikat, akik voltaképpen semmit sem tehetnek ez ellen. Az elkövetkező években viszont sok minden változni fog, talán itthon is indulnak TV-s közvetítések, nagy-szabású versenyek és talán Korea is megta-

Starcraft II © 2010 Blizzard Entertainment. All rights reserved.



lálja az arany középutat, amihez úgy néz ki hogy a Blizzard is útbaigazítást fog adni.

### Otthon, édes otthon

Itthon még annyira nem terjedt el az e-Sport, de kezd látszani már a szponzorokban a hajlam, hogy ígéretes játékosokat vagy kupákat támogassanak illetve szervezzenek, remélhetőleg a jövőben egyre több és több rendezvényről hallhatunk, mert az igény sok játékosközönségtől megvan. A StarCraft terén a magyar WCG selejtező, tavaly óta Budapest Game Show néven futó rendezvény nyújtott egy kis betekintést a hazai e-Sport világába, ami a visszajelzések alapján óriási közkedveltségre tett szert. Magyar SC játékosok is kijutottak már WCG-re, többek között Ace, Gorky és Kashu. Bár nagyszerű a tudásuk, hazánk legjobbjai, mégsem ez a fő keresetük.

Nem csak az élő rendezvények említésre méltóak, a cyber-terben ennél sokkal több eseményre kerül sor, többek között a StarCraft 2 Hungary kupák és a Magyar StarCraft Liga. Előbbi a béta óta kb. két-háromheti rendszerességű nyílt, egyenes kiesésű kupa, míg utóbbi lényegében egy heti időintervallummal módosuló ranglétra. Ilyenkor online, élőben is figyelemmel lehet követni egy-egy nagyobb összecsapást magyar kommentátorokkal a lelkes önkénteseknek köszönhetően.

Mindezt összefoglalva a hazai e-Sport ágazat feltörekvőben van, ha lassan is, de biztosan kialakul kis közösségünkben ez a kultúra, legalább is sok olyan embert ismer, akiknek ez a legfőbb céljuk.

Darc1n – Starcraft2.hu és Acheron

## Starcraft és egyéb játékok

Az e-Sportot a Starcraft teremtette, a Blizzard stratégiai játékának köszönhetően nőtte ki magát a műfaj. Nem ez az egyetlen játék, ami népszerű e-Sport, a Counterstrike, vagy az úgyszintén Blizzard készítette Warcraft 3 is több éven át a porondon maradt.

Azóta a legtöbb nagyobb játékból Koreában e-Sport lett, de legtöbbször maga a játék kiadója szponzorálja egy-két évig a pénzdíjas versenyeket, és a szponzoráció végével eltűnik a játék a mezőnyből. A Starcraft azonban tíz éve masszívan uralja az e-Sportot. Node mi is az a Starcraft és miért ilyen népszerű? A Starcraftot 98-ban adta ki a Blizzard, és egy évvel rá jött ki a Brood War nevű kiegészítője.

Mi tette népszerűvé, mint e-Sport? Először is gyors, pörgős és izgalmas. A legtöbb profi játék 10-20 percig tart, és szinte soha nincsenek unalmas percek, mindig történik valami. Ez a játék vezette be az egységek kő-papír-olló egyensúlyozását, ezt kihasználva egy ügyes játékos sokkal kisebb sereggel is győzhet. Mit is értünk ügyes alatt? Kapaszkodjatok meg, az igazán jó versenyzők másodpercenként több mint 5 (öt!) parancsot adnak ki. Ráadásul elég összetett, hogy tíz év alatt se unják meg...elvégre a sakkra se unt rá az emberiség sok évszázad alatt.

A Starcraft népszerűségének legnagyobb kihívást talán a most nyáron megjelent folytatás, a Starcraft II jelenti: már a megjelenése előtt, a tesztelés fázisában pénzdíjas bajnokságok sorát rendezték a SC2-höz. De hogy hogyan alakul a két játék sorsa, arról csak pár év múlva lesz értelme beszélni.