

Real Gamers interjú

// Lady Marilyn

A gamer és az anime világ között elég szoros kapcsolat áll fenn. Elég, ha a japán fejlesztésű játékokra, játékkonzolokra vagy a cosplay világára gondolunk. Hazánkban a PlayIt a legnagyobb rendezvény, de vidéken is szerveznek összejöveteleket más társulatok. Ilyen közösség a Real Gamers is. Ebben az interjúban őket ismerhetitek meg Tóth László, főszervező válaszain keresztül.

Hogyan mutatná be a Real Gamers Next Level rendezvényét pár szóban? Miben tér el ez a rendezvény a többi gamer rendezvénytől?

A „Real Gamers” elnevezés rendezvényünk elsődleges célja, hogy kulturált környezetben és megfelelő technikai feltételek mellett hozzuk össze a játsszani vágyó fiatalokat kortól és nemtől függetlenül. A hagyományos „LAN-Party” fogalmát újraértelmezzük és gazdagon kibővíttük egy olyan közösséget szeretnénk összekovácsolni, ahol nem csak PC-sek, de konzolok is otthon érik magukat a szoftveres játékok birodalmában. Továbbá célunk, hogy kis hazánkban egyre népszerűbbnek mondható e-sportot olyan szintre emeljük, mely megállja mind szervezésben, mind színvonalban, mind pedig díjazásban a helyét nyugati szomszédjainkhoz képest.

Rendezvényeinkre elsősorban 14 éves kor fölötti játékosok jelentkezését várjuk. Az eseményeinken résztvevők vállalják, hogy a több mint 24 órás időtartamra elhozzák saját személyi vagy hordozható számítógépüket, becsatlakoznak LAN hálózatunkba, és igény szerint részt vesznek az egész napon át tartó játéklehetőségekben, versenyekben. Nálunk lehetőség van előre megszervezett versenyeken, színpadi kvízzjátékokon részt venni, ám ugyanakkor alkalom nyílik az ismerkedésre és a kötetlen, egész napos játékra is. (Akár általunk biztosított számítógépek segítségével is). Eseményeinket tovább színesítik a Kecskeméti Games csoport által szervezett konzolos verseny- és játéklehetőségek, melyekre minden résztvevő jogosult. Legyen szó tét nélküli gyakorlásról, Oculus Rift szimulátorról, vagy éppen 1v1 bajnokságról, nálunk mindenki megtalálja a hozzá leginkább illő szórakozási formát konzolon is.

Maga a rendezvénysorozat ötlete valamikor 2013. év végén fogalmazódott meg.

Kérlek, mesélj a kezdetekről! Hogyan jött mindez létre?

dott meg. A cég, ahol jelenleg is főállásban dolgozunk, közel 20 éves informatikai múltra tekint vissza, mely nemrégiben egy újnak mondható innovációs és inkubációs tevékenységgel bővült ki. Lényegében innen származik az alap elképzelés, hogy ha már adva van egy kimagasló színvonalú, kulturált és minden tekintetben modern helyszín (értsd: irodaház), akkor miért ne lehetne összekapcsolni az informatikai téren szerzett tapasztalatokkal, mindezt pe-

dig kiegészítve a szoftveres játékok iránti rajongással? A cégvezetésnek előterjesztett korai terveket hamarosan költség- és programtervezet váltotta fel, melyeket végül a kivitelezés követett. Így alakult, hogy 2014. április 19-én és 20-án egy nyitórendezvény keretei között elindíthattuk a Real Gamers rendezvénysorozatát. Azóta három eseményen vagyunk túl, melyeket később külön-külön is bemutatunk.

Bizonyára nagy az érdeklődés egy ilyen rendezvény iránt, de lássunk egy kis statisztikát! Beszéljenek egy kicsit a számok a korábbi rendezvények és a nemrég megrendezésre kerülő összejövetel tükrében!

Nos, mivel 2014 tavaszán indult az egész rendezvénysorozat és mivel már három eseményen vagyunk túl, így elég frissen mondhatóak mind az élmények mind pedig a statisztikai adatok.

Nyitórendezvényünk 2014. április 19-én és 20-án került megrendezésre, mintegy 40-50 játékos részvételével. Új kezdeményezéséknél akkoriban még senki nem ismert bennünket, így hát félve, bátortalanul álltak hozzánk és magához az egész gémer rendezvényhez az emberek. Ez a kezdeti „ismeretlenség” aztán a második rendezvényünkre szinte teljesen megszűnt. Második rendezvényünk 2014. július 5-én és 6-án került megrendezésre, ez alkalommal a „Summer Edition” nevet viselve. Itt már több mint 100 játékos, és közel ugyanannyi néző vett részt. Ez az esemény már nem területi rendezvényként futott, hiszen az ország számos pontjáról voltak mind versenyzőink mind pedig látogatóink. Legtöbben persze Bács-Kiskun és Pest megyéből érkeztek, de ugyanakkor voltak debreceni, pécsi, sőt még győri résztvevőink is.

Legutóbbi rendezvényünk pedig 2014. november 22-én és 23-án került megrendezésre a „Next Level” alcímet viselve.



Riport

Az elvezetés egyáltalán nem véletlen, hiszen szeretttük volna megmutatni a magyar játékos társadalomnak, hogy igenis lehet egy igazán színvonalas és program dús valódi e-sport rendezvényt lebonyolítani, természetesen mindezt kulturált keretek között és a megfelelő technikai feltételeket biztosítva. A visszajelzések és a statisztikai adatok alapján pedig büszkén és elégedetten állíthatom: célba értünk! Összesen több mint 250 résztvevőnk volt (játékosok és kísérők együttesen), nem számolva a saját szervezői, támogatói és a segítői gárdát. Rengetegen voltunk, ekkora létszámnál egyszerűen fenomenális a hangulat és hatalmas maga a közösség összetartó ereje. A résztvevők ekkor is az ország legváltozatosabb pontjairól érkeztek, sőt országhatáron kívülről is volt egy 5 fős csapat.

Legutóbbi összefoglaló videó: <https://www.youtube.com/watch?v=wiQclbHGpCE>

A tervezéstől a lebonyolításig milyen lépéseket kell megtenni? Libbenjen fel a függöny, vezesd be egy kicsit kérlek, az olvasókat a kulisszák mögé!

Egy-egy rendezvény kivitelezése nem kis feladat. Körülbelül 3-4 hónapos tervezés, előkészítés előzi meg magát a lebonyolítást. A rendezvény napján sem kevés a feladat és a felelősség, hiszen 24 órás LAN és e-sport rendezvényről beszélünk, ám akkor is a legtöbb munka a korai és közép szakaszában adódik egy-egy rendezvénynek. Eleinte névválasztás, programtervezés, weboldal átalakítás a legjellemzőbb feladat, mindezt pedig a költségtervezet követi. Milyen programokat tudunk megvalósítani, milyen „sztárvendégekkel”, hány versenyjáték legyen, azok díjazásait kikalkulálni, a segítőkét, lebonyolítókat honorálni, szóval igencsak komplex a feladat. És akkor még nem beszélünk a promó videó elkészítéséről, utómunkálatairól, a támogatók felkereséséről, a streamerekkel folytatott megbeszélésekről és még mesélhetnék. A lényeg, hogy korántsem olyan egyszerű mindezt tető alá hozni, mint ahogyan azt sokan elképzelik, vagy gondolják. Mi is csak azért tudjuk rendezvényeinket ilyen igényesen és növekvő látogatottsággal megvalósítani, mert egy olyan stabil pénzügyi befektető áll mögöttünk, aki a fent felsoroltaknak az ellátását, mondhatni „supportolását” a kezdetektől fogva segíti és támogatja.



Versenyjátékok PC-n és konzolon, bizonyára nem egyszerű a választás. Mi alapján dől el, hogy mi kerül be a rendezvényre?

Rendezvényeinkre elsősorban a legpopulárisabb versenyjátékokat igyekszünk behozni, már ami a PC-s részét illeti. Itt fontos kiemelni, hogy prioritást élveznek a „Free to Play” játékok, hiszen ezekhez mindenki könnyedén hozzáfér és talán ami a legfontosabb: mindezt ingyenesen! Szerintem a legtöbb hazai játékosnak felcsillan a szeme, ha meghallja a League of Legends, World of Tanks, Hearthstone, vagy esetleg a Counter Strike nevét. És ez szerintem így van jól. Próbálunk tényleg a lehető legváltozatosabban, majdnem minden létező kategóriát lefedni egy-egy rendezvény alkalmával. Legyen szó MOBA típusú játékról, stratégiáiról, FPS-ről, az nálunk szinte biztos, hogy valamilyen formában előkerül.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

A PC-s kategóriát kipááltuk, mi a helyzet a konzolokkal?

Konzolos vonatkozásban pedig a Kecskemét Games csoport az illetékes. Ők végzik a játékok kiválasztását és a versenyek szervezését a rendezvényeink során. Itt általában egy-egy friss cím, vagy szezonális játék kerül elő, természetesen itt is a népszerűség alapján. Ha azt mondom, hogy Mortal Kombat, PES, Worms Armageddon, Bomberman, Soul Calibur, esetleg Tekken, akkor itt is egyből mindenki tudja, hogy miről is van szó. Itt is törekszünk a változatosságra, és hogy két egymást követő rendezvényen ne legyen ismétlődés.

A nyereményjátékok, díjazások szerepe kulcsfontosságú elem az ilyen típusú rendezvényeken. Ez bizonyára Nalátok sincs másként, főleg, hogy úgy hallottam elég értékes nyeremények lettek gazdára, de miről is beszélünk konkrétan, amikor a nyereményekről esik szó?

Ahogy fejlődünk a rendezvények tekintetében, úgy növekedtek fokozatosan a nyereményeink is. Sajnos, vagy nem sajnós még mindig a pénzdíjazás az egyik legnagyobb motiváló erő egy-egy verseny során. A másik ilyen „csalogató” tényező a hardveres díjazás, mely a legutóbbi „Next Level” eseményünket abszolút meghatározta. Több mint 650.000 Ft értékben osztottunk ki a dobogós helyezettek között Roccat, valamint Speedlink termékeket. Ezekben a hardveres csomagokban voltak billentyűzetek, egerek, egérpadok, fejhallgatók és egyéb gémer felszerelések is. Úgy gondolom, hogy nem multi rendezvényhez képest egyedülállóak és kimagaslóak vagyunk ilyen tekintetben, az országban. Mindezek mellett persze voltak apróbb tárgyeremények, eredeti szoftveres videójátékok és apróbb, más jellegű felajánlások is, ám ha mindezeket összeszámoljuk, akkor a végén egy szép nagy szám jön ki. Bizony, nem titok, legutóbbi rendezvényünkkel átléptük az 1.000.000 Ft-os ösz-szdíjazást! Kérdem én: hol máshol az országban lehet ilyen színvonalas helyen, ilyen kimagasló értékű nyereményekért versenyezni? Ráadásul ár-érték arányban abszolút nem drága belépőjeggel. És még egyszer kihangsúlyoznám, hogy magánrendezvény vagyunk, nem pedig multi! Szóval hölgyek és urak tessék elgondolkodni, tessék mérlegelni!

2014. NOVEMBER 22-23.
REAL GAMERS
NEXT LEVEL

Zárásként jöjjön egy kis „spiler veszély”! Mik a jövőbeli tervek, elképzelések?

Nagy titkot nem szeretnék elárulni a közeljövőre vonatkozóan, hiszen hamarosan beindítjuk a következő projektünket, nemskóra minden kiderül! ☺ A távoljövőre nézve pedig biztos, hogy továbbra is a minőség, a színvonal lesznek a legfőbb szempontok, mondhatni a Real Gamers alapkövei, hiszen ez a mi „védjegyünk”. Kulturált szórakozás, igényes helyen, igényes környezetben, mindezt pedig megfűszerezve kimagasló díjazású nyereményekkel. Továbbá szeretnénk még változatosabbá, még színesebbé tenni a Real Gamers Közösség nyújtotta programlehetőségeket, hogy ne csak játékosok, vagy ne csupán e-sport rajongók érezzék jól magukat egy-egy ilyen rendezvényen, hanem a legváltozatosabb korosztály nemtől függetlenül. Szeretnénk megőrizni jó partneri kapcsolatunkat a jövőben is eddigi segítőinkkel, támogatóinkkal, magukkal a versenyeket közvetítő streamerekkel és mindenki mással, aki a kecskeméti Real Gamers Közösségben tevékenykedik. Röviden-tömören ennyi, hamarosan találkozunk!

Tóth László főszervezőnek ezúton is köszönöm.

