



Counter-Strike toernooi in Sint Petersburg

E-sports in de L-curve

Misschien zijn er nog mensen die zich afvragen wat dat nou eigenlijk is, dat e-sport? Die mensen hebben ten eerste al verschillende keren mijn artikelen hier niet gelezen, maar bovenal hebben ze gemist dat 'gaming' (het spelen van computergames) en e-sport (het spelen van competitieve games) een miljardenindustrie is.

Tekst Arnout van der Hoek, MediaAssist

Gamen is allang niet meer alleen het spel van jongens en meisjes op de Gameboy of Nintendo in een schimmig hoekje van hun slaapkamer. De gamingindustrie is al heel wat jaren een belangrijke pijler in de entertainmentindustrie. Voor het ontwerpen van games zijn budgetten gereserveerd waarvan de meeste blockbusters op het witte bioscoop scherm alleen maar kunnen dromen. Games zoals Call of Duty en Grand Theft Auto (GTA) hebben budgetten van rond de 250 miljoen dollar. Opvallend is dat de helft van zo'n budget, dus rond de 125 miljoen dollar, wordt gereserveerd om het spel op de markt te brengen. Dat de budgetten zo groot zijn volgt uit het feit dat het ook zeer winstgevend is. GTA V bracht al meer dan een miljard dollar op.

COMPETITIEF

De gamers van het eerste uur zijn nu volwassen. Hoewel veel speelgoed in een stoffige doos op zolder is gestopt, zijn er genoeg jong volwassenen die nog altijd fanatiek gamen. In de ontwikkeling van gaming werd het samen spelen vanaf verschillende consoles binnen één game erg populair. Tot diep in de nacht gezamenlijk gamen op zogenaamde lan-parties was vooral voor de die-hards. De spelontwikkelaars zagen echter de mogelijkheden en bouwden steeds meer online tools in hun games om op een lokaal netwerk of op internet samen in één game te spelen. Vooral first-person shootergames en strategy games zijn populair. Maar ook sporten zoals racen, vechtsport en voetbal zijn als e-games overal te vinden. Het competitieve element in games was er eigenlijk al vanaf het begin. Maar wereldwijde competitie met spelers overal vandaan met lokale groepen of zelfs met landenteams is van de laatste tijd. Eén van de populairste games op dit gebied is 'League of Legends'. Het is een multiplayer battle field arena game en wordt gespeeld in teams. Eén van de redenen waarom het zo populair is, is dat het vraagt om een gezamenlijke strategie en er zijn weinig toevalligheidsfactoren. Dus komt het neer op eigen vaardigheden en inzicht in het spel.



De omgebouwde bioscoop van Gfinity

KIJKCIJFERS

Het kijken naar games is ook zeer populair. De kijkcijfers zijn in verhouding tot die van televisie enorm. Het is mogelijk om met live games mee te kijken en met elkaar te chatten op basis van de gamesoftware zelf. Maar er kijken ook veel mensen naar opgenomen games op YouTube. De hoeveelheid weergaves per clip loopt in de miljoenen. Op kanalen als Twitch en MIXER zie je op een doordeweekse ochtend al meer dan 100.000 kijkers op het League of Legends-kanaal. Er zijn tientallen kanalen voor allerlei games. Zelf je game streamen wordt op deze kanalen ook veel gedaan. Een handige gratis tool hiervoor is OBS Studio. De gamers willen graag hun spel streamen, maar ook hun webcam en audio. Want wie goed speelt kan topspeler worden, veel geld verdienen en een regelrechte sterrenstatus krijgen. Prijzengelden kunnen oplopen tot tientallen miljoenen per toernooi.

PROFESSELE SPORT

In mei waren de Intel Extreme Masters in Sidney en de 18.000 stoelen van de Qudos Bank Arena waren allemaal bezet. In dit toernooi staat Counterstrike centraal, een First-person shooter game. Zestien internationale teams van elke vijf personen stredden twee om twee om de prijzen. Van China, Amerika en Brazilië tot teams uit Europa aasden op de 310.000 dollar. Hoewel de spelers stil zaten op hun stoelen en hun bewegingen in termen van spieren minimaal waren, was het voor de

toeschouwers toch een heus spannend spektakel en een ware professionele sport. Het is een relatief nieuwe sport maar de groei van de verschillende fan-bases en spelers loopt in een L-curve, zoals een marketingblad dat al beschreef.

GOED REGISTREREN

Hiermee komt ook de uitdaging om een groot toernooi goed in beeld te brengen en live de wereld in te streamen. De marketinggedachte bij e-sport valt veel meer in de huidige tijd en komt voortuit een drive van al een enorme fanbase en spelersveld. Terwijl bij grote sportevenementen als

voetbal, hockey en tennis de businesscase afhankelijk is van grote nationale sponsors en rechten, is dat mechanisme bij e-sport anders. De fan-base is sterk internationaal georiënteerd en in flink mindere mate nationaal, waardoor juist multinationals als Unilever, Coca Cola en Procter & Gamble graag investeren in deze anders moeilijk bereikbare doelgroep. Op lokaal niveau kan het echter ook interessant zijn. Zo heeft YoungCapital al enige succesvolle pogingen gedaan en de YoungCapital Dutch College League (een League of Legends competitie voor studenten) opgericht, aldus een onderzoek van 2Basics vorig jaar.

GFINITY

Een grote producent op dit gebied is het Londense bedrijf Gfinity. Begonnen met een paar computer consoles en wat camera's is dit bedrijf in negen jaar tijd uitgegroeid tot één van de toonaangevende producenten op gebied van e-sport. In een grote omgebouwde bioscoop in London hebben ze een heuse e-sport arena gebouwd waar voornamelijk de autorace game Forza RC, Rocket League, FIFA 18, Streetfighter en Counter-Strike worden gespeeld. Maar ze hebben bijvoorbeeld ook de wereldwijde première voor Battlefield V gedaan. In 2014 zijn ze in feite een nieuwe eigen gamingplatform gestart waar bijna 800.000 UK-teams nu staan geregistreerd. Geen toernooi zonder toeschouwers en de wedstrijden worden uitgezonden op de verschillende strea-



Professionele registratie in Londen (foto: Gfinity, Joe Brady)

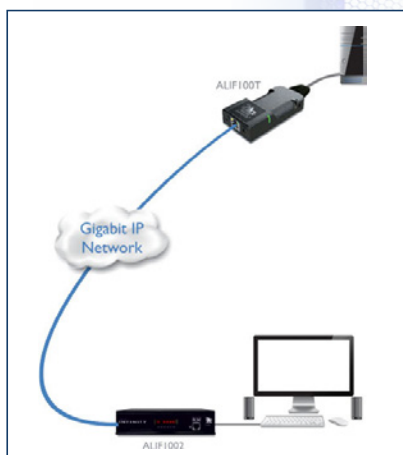
Nieuw: ADDERLink INFINITY 100T IP-based KVM transmitter in dongle versie

De ADDERLink INFINITY 100T (ALIF100T) is een IP-based KVM (Keyboard, Video, Muis) transmitter in een compact formaat. Er is een DVI (AD2094) en een DisplayPort (AD2095) uitvoering leverbaar.

Voordelen van de ALIF100T:

- ✓ Geen ruimte nodig in een 19 inch rack
- ✓ IP-Based: maakt gebruik van uw bestaande netwerk
- ✓ Voeding via USB of via een optionele externe adapter
- ✓ Laag energie verbruik
- ✓ Ondersteunt resoluties tot 1920 x 1200 @ 60Hz
- ✓ Gemakkelijk toe te passen in bestaande infrastructuur
- ✓ Onderdeel van de ADDERLink INFINITY range

Voor meer informatie of een demo,
neem contact op via tel. 0342-407040
of mail naar sales@intronics.nl





mingplatforms zoals YouTube, Twitter, Facebook, MIXER en TWITCH.

SHOWELEMENT

Het produceren en registreren van deze wedstrijden vertoont veel overeenkomsten met een regulier sporttoernooi voor televisie. Maar zoals het in beeld brengen van tennis anders is dan bijvoorbeeld bij voetbal of schoonspringen, zo zijn er bij e-sport ook de nodige uitdagingen. Neem een wedstrijd van Counter-Strike met twee teams van vijf spelers. Zeker in een grote arena zoals toen met 18.000 man in Sidney, is het showelement ook van belang. Er komen zestien landenteams meedingen naar de 310.000 dollar. Een publiek dat veel graphics gewend is, wil wel worden getraakteerd op special effects en veel rook en lichten. Een dergelijke show toont grote overeenkomsten met de opkomst van vechters in een martial arts toernooi.

PROFESSIELE BROADCASTING

Tijdens een Europees kampioenschap voor Leagues of Legends in Denemarken, met ook 17.000 man publiek in het stadion, zag ik op elke speler een Point-of-view camera. Het was een gevecht van twee teams van elk vier personen. Dat zijn dus al acht vaste camera's. Elke spelconsole moest ook op TV kunnen worden weergegeven, dat zijn nogmaals acht feeds. Vervolgens

waren er nog twee camera's op crane en steadycam en een aantal vaste camera's in de arena en op de tribune. Er was ook presentatie en er waren commentatoren om het vervolg van het toernooi te duiden. Deze zaten in een aparte 'booth' en kwamen ook regelmatig in beeld. In sommige games, vertelde men bij Gfinity, worden er extra gameconsoles toegevoegd in de wedstrijd, waardoor er op het 'game-field' extra virtuele camera's konden worden geplaatst. Tenslotte ziet elke speler alleen zijn eigen perspectief en soms is het mooi om op een afstand het wedstrijdveld te overzien. Bij een dergelijk toernooi worden er ruim meer dan twintig kanalen geschakeld, moet er met picture-in-pictures naar verschillende kanten van het spel worden gekeken en moeten de competitie, het team en de spellogo's en scores worden getoond. Daarnaast moeten er samenvattingen en replays en slomo's live kunnen worden ingestart. In de control room van Gfinity zitten geschoolde en ervaren broadcast operators voor de verschillende schakelingen, titels en graphics en tenminste twee fulltime slomo operators. Niet te onderschatten zijn de vele audio-kanalen. Het schieten, de ontploffingen en de eigenzinnige special audio effects in de game zijn onontbeerlijk, maar ook de stemmen van de verschillende gamers, als ze via de headset met elkaar overleggen,

zijn soms voor de kijker zeer interessant. Vergeet ook niet de muziek, want voor de meeste grote games zijn toonaangevende componisten aan het werk geweest.

TOEGANKELIJK

Eén van de voordelen van vele e-games is dat het al op consumentenniveau mogelijk is om de games live te streamen of op te nemen. Met de opkomst van video-over-ip technologie wordt dit nogmaals toegankelijker. De gratis multicam software OBS heeft al NDI als video-over-ip ingebouwd. Ook in steeds meer games wordt door de uitgevers, zoals EA-games, NDI ingebouwd om de video output voor wedstrijden te vergemakkelijken. Het voordeel is dat er geen specifieke hardware nodig is om het speelscherm van een gaming pc naar video te brengen. In de net vernieuwde versie van NDI 3,5 is zelfs rekening gehouden met de voorwaarden en performance die professionele gamers stellen aan hun scherm. Zoals hoge resolutie en hoge framerate's van bijvoorbeeld 120 frames per seconde. Een ster-speler die tonnen verdient en nog kan verdienen gaat niet voor minder.