



CASE STUDY

FACEIT und Panasonic sorgen für ein leichtes Spiel

Product(s) supplied: **AW-UE150** **AW-RP150GJ**

Challenge

Sichere Produktion eines internationalen eSports-Events mit einem Preisgeld von einer Million US-Dollar während der Pandemie.

Solution

Sechs Panasonic PTZ-Kameras (AW-UE150), eine Steuereinheit (AW-RP150) und ein Tuning-Schienensystem mit einer erhöhbaren Säule.

„Wir wollten dem Moderator mehr Freiheiten bieten und ihm in puncto Maske die Wahl lassen, damit er seinen Aufgaben vor der Kamera professionell nachkommen konnte“, erklärt Lane. Zusätzliches Kamerapersonal im Studio war keine wirkliche Alternative, da wir wesentlich mehr Platz benötigt hätten – vor allem beim Einsatz von Auslegern oder Steadicams.“

Andrew Lane

Director of Broadcast & Production at FACEIT.



Ursprünglich wollte das FACEIT-Produktionsteam sein Flashpoint Season2-Turnier für Counter-Strike:Global Offensive in den USA in Szene setzen. Aufgrund der Pandemie musste das Unternehmen seine Reisepläne allerdings verwerfen und entschied sich stattdessen dafür, den Produktionsort ins britische Twickenham Stadium zu verlegen. Dabei kamen [PTZ-Kameras](#) und [Roboterlösungen](#) von Panasonic zum Einsatz.

FACEIT ist die führende unabhängige Gaming-Turnier-Plattform für Online-Multiplayer-PvP-Spieler mit mehr als 20Millionen Nutzern, die jeden Monat insgesamt 40Millionen Stunden auf der Plattform verbringen. Darüber hinaus verfügt das Unternehmen über eine eigene TV- und Medien-Produktionseinheit für die professionelle Übertragung einiger der größten eSports-Events der Welt.

Für das Rennen um das Preisgeld in Höhe von einer Million US-Dollar wollte das Team eigentlich alle Flashpoint2-Teilnehmer vor Ort versammeln und die Veranstaltung in seinem LA-Studio produzieren. Doch da die Welt plötzlich aus den Fugen geriet, war für Spieler, Moderatoren und das Team an Reisen kaum noch zu denken.

„Da wir bereits in der Vergangenheit mit Twickenham gearbeitet hatten, wussten wir, dass es sich um einen sicheren und geschlossenen Veranstaltungsort handelte“, berichtet Andrew Lane, Director of Broadcast & Production bei FACEIT. „Das Stadion eignete sich vor allem wegen des angrenzenden Hotels für unsere Zwecke. So war unser Team nicht nur bei der Arbeit ausschließlich unter sich, sondern auch in der Unterkunft. Twickenham bietet außerdem genug Freifläche, um frische Luft zu schnappen und spazieren oder joggen zu gehen. Das spielte uns natürlich in die Hände, weil wir damit ausreichend Platz hatten und alle notwendigen Ressourcen nutzen konnten.“

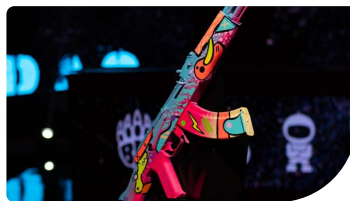
FACEIT entschied sich dafür, das Event dennoch zu organisieren und die Spieler remote gegeneinander antreten zu lassen. Dazu wurde in Twickenham ein Studio errichtet. Außerdem wurden Pläne erarbeitet, um in der Studioumgebung jegliches Risiko für die Virusübertragung einzudämmen. Beispielsweise hatte nur eine begrenzte Anzahl an Personen direkten Kontakt mit dem Moderator der Veranstaltung.

„Wir wollten dem Moderator mehr Freiheit bieten und ihm in puncto Maske die Wahl lassen, damit er seinen Aufgaben vor der Kamera professionell nachkommen konnte“, erklärt Lane. „Zusätzliches Kamerapersonal im Studio war keine wirkliche Alternative, da wir wesentlich mehr Platz benötigt hätten– vor allem beim Einsatz von Auslegern oder Steadicams.“

Drei Gründe spielten eine wesentliche Rolle bei der Entscheidung für ein [PTZ-Kamerasystem](#), zu dem auch die [Panasonic Kamera AW-UE150](#) zählte. Zunächst musste die Anzahl der Personen im Studio reduziert werden. Darüber hinaus waren neben einer hohen Qualität auch programmierbare Voreinstellungen und abrufbare Bewegungen erforderlich, die im Vorfeld geprobt und während der Veranstaltung beliebig eingesetzt werden konnten. Und schließlich musste das System auch über ein Netzwerk steuerbar sein, damit für das Team im Fall der Fälle die Möglichkeit bestand, die Kameras auch vom Hotelzimmer aus zu bedienen.



Bildquelle – Andrew Lane



Bildquelle – Andrew Lane



Bildquelle – Andrew Lane

„Falls jemand aus der Runde erkrankt wäre, hätte immer noch die Möglichkeit bestanden, die Arbeit vom Hotelzimmer aus zu erledigen. Das war unser PlanB“, erklärt Lane. „Wir hatten Zugriff auf das komplette Hotel-Netzwerk und passten es an unsere Bedürfnisse an. Daher waren alle Mitwirkenden in ihren Zimmern ab dem ersten Tag damit verdrahtet. Für ein paar Spieler war das natürlich großartig, weil sie vom Hotelzimmer aus schnellen Zugang zum Internet und Gaming hatten! Aber für die meisten hatte dies einfach einen praktischen Nutzen für die Arbeit. Sogar unser Beleuchter konnte das Licht von seinem Zimmer aus steuern! Aus dieser Perspektive betrachtet, haben wir wirklich etwas Großes auf die Beine stellen können.“

Das Produktionsteam nutzte sechs Panasonic [UE150-Kameras](#), eine [AW-RP150-Steuereinheit](#) und ein [Tuning-Schiensystem](#) mit einer erhöhbaren Säule– die Bereitstellung übernahm ESBroadcast. Die [UE150-Kameras](#) von Panasonic und das Tuning-System fügten sich ideal in die Umgebung ein, da keine zusätzlichen Kabel erforderlich waren und sie über ein einfaches IP-Netzwerk gesteuert werden konnten.

Beim übergeordneten System kam viel Blackmagic-Equipment zum Einsatz, aber auch ein ATEM Constellation-Mischer sowie Kommunikationssysteme von RIEDEL. Das Team arbeitete während der Live-Show und hinter den Kulissen zudem mit einem Infinity Green Screen und AR-Effekten und verwendete dafür die Panasonic [UE150-Kameras](#), die mit dem FreeD-Protokoll kompatibel sind.

Die [AW-UE150](#) ist das Spitzenmodell der professionellen [PTZ-Kameraserie](#) von Panasonic. Mit einem großen 1-Typ-MOS-Sensor unterstützt die [PTZ-Kamera](#) eine hohe Videoqualität (4K50p) bei gleichzeitigem 4K/HD-Betrieb. Sie verfügt über einen Bildwinkel von 75,1 Grad, 20-fachen optischen Zoom und vielseitige Ausgabeoptionen von 12G-SDI und HDMI bis hin zu Glasfaser und IP.

Für das Flashpoint2-Turnier schaffte sich FACEIT die [Panasonic Kameras](#) und das [Tuning-System](#) an. Das Equipment findet später im Londoner Studio Anwendung, eignet sich dank der praktischen Transportboxen aber auch für den Einsatz an verschiedenen Orten auf der ganzen Welt. „Während der Vorbereitung des Turniers standen die [UE150-Kameras](#) wegen der Pandemie hoch im Kurs. Deswegen entschieden wir, sie direkt zu kaufen“, erläutert Lane. „Aber auch die Skalierbarkeit spielte bei unseren Überlegungen eine wesentliche Rolle. Schließlich wollten wir in der Lage sein, mit unserem eigenen Kit auch mittelgroße Veranstaltungen großflächig abzudecken. Wenn nun ein größeres Event ansteht, können wir alle Bedürfnisse erfüllen und bei zusätzlichem Bedarf auch mit vielen unserer wichtigsten Broadcast-Partner im Vereinigten Königreich zusammenarbeiten.“

Diese Skalierbarkeit und Flexibilität ist für FACEIT ein entscheidendes Kaufkriterium, da eSports-Produktionen vielen verschiedenen Anforderungen unterliegen.

„Bei eSports kommt es im Grunde darauf an, das Spiel zu verstehen. Und kein Spiel gleicht dem anderen. Deswegen ist es wichtig, alle Aspekte zu kennen und sie sowohl beim Livestream als auch bei der Spielpräsentation zu berücksichtigen“, so Lane. „Wir haben mit der Zeit eine recht gute Formel entwickelt, bei der wir die Essenz des Spiels einfließen lassen. Dazu sehen wir uns an, wie wir die passende Veranstaltung produzieren und welche neuen Ideen wir ausprobieren können. So versuchen wir, für jedes Spiel einzigartige Unterhaltungsmöglichkeiten zu finden.“

