



CASE STUDY

## Place au sport électronique et au jeu avec FACEIT et Panasonic

Product(s) supplied:

AW-UE150

AW-RP150GJ

### Challenge

Couvrir un événement international d'e-sport, avec un prix d'un million de dollars américain à la clé, dans de bonnes conditions sanitaires en période de pandémie.

### Solution

Six caméras Panasonic AW-UE150 PTZ, un contrôleur AW-RP150 ainsi qu'un système sur rails Tuning avec une colonne surélevée.

*"Nous souhaitons que les talents disposent de suffisamment d'espace et ne soient pas obligés de porter un masque, pour que l'événement et le tournage aient lieu dans les meilleures conditions. Le recours à des caméras commandées n'était pas envisageable, car cela aurait trop encombré le studio, surtout si nous avons ajouté un bras ou un Steadicam."*

---

**Andrew Lane**

Director of Broadcast & Production at FACEIT.



À défaut de pouvoir se rendre aux États-Unis pour orchestrer son tournoi *Flashpoint Season 2*, *Counter-Strike:Global Offensive* à cause de la pandémie, l'équipe de FACEIT a décidé d'installer le site de production au stade de Twickenham, au Royaume-Uni, et d'utiliser des solutions robotiques et des caméras PTZ de Panasonic.

FACEIT est la principale plateforme indépendante en ligne de jeux compétitifs multijoueurs PvP (joueur contre joueur). Elle rassemble plus de 20 millions d'utilisateurs. Chaque mois, 40 millions d'heures sont passées sur la plateforme. En outre, l'entreprise possède sa propre unité de production télévisée et médias, qui lui permet d'assurer la retransmission professionnelle de certains des plus grands événements d'e-sport au monde.

L'équipe avait initialement prévu de réunir sur un plateau tous les joueurs tentant de remporter le prix d'un million de dollars de l'événement *Flashpoint2* et d'assurer la production depuis son studio de Los Angeles. Toutefois, l'évolution de la situation sanitaire a considérablement restreint les possibilités de déplacements des joueurs, talents et membres de l'équipe.

«Nous avons déjà travaillé à Twickenham et savions que le lieu se prêtait bien à l'événement d'un point de vue sanitaire», a indiqué Andrew Lane, directeur de la diffusion et de la production chez FACEIT. «Cela nous a semblé le lieu le plus adapté parce qu'il y a un hôtel attenant, ce qui permet à toute l'équipe de rester dans une même "bulle" et de ne pas devoir quitter le complexe. En plus, le site comprend de nombreux espaces en plein air où chacun est libre de sortir prendre l'air, ou d'aller marcher ou courir un peu. Il y a vraiment là tout l'espace et toutes les ressources dont nous avons besoin.»

Ainsi, FACEIT n'a pas annulé l'événement. Tous les joueurs allaient participer à la compétition à distance, tandis qu'un studio serait mis en place à Twickenham. Les organisateurs ont élaboré des plans pour minimiser les risques de transmission du virus dans l'espace du studio, notamment en réduisant le nombre de personnes en contact avec le présentateur de l'événement.

«Nous souhaitons que les talents disposent de suffisamment d'espace et ne soient pas obligés de porter un masque, pour que l'événement et le tournage aient lieu dans les meilleures conditions», a expliqué Andrew. «Le recours à des caméras commandées n'était pas envisageable, car cela aurait trop encombré le studio, surtout si nous avons ajouté un bras ou un Steadicam.»

En conséquence, l'équipe a utilisé un système de caméras PTZ, et notamment la [caméra Panasonic AW-UE150](#). L'objectif était triple: premièrement, réduire le nombre de personnes présentes dans le studio. Le deuxième objectif était de disposer de déplacements de grande qualité, pouvant être programmés, répétés et utilisés tout au long du spectacle. Enfin, le troisième objectif était de pouvoir commander le système via le réseau afin que les membres de l'équipe puissent travailler en s'isolant les uns des autres depuis leur chambre d'hôtel, si nécessaire.



Photo fournie par Andrew Lane



Photo fournie par Andrew Lane



Photo fournie par Andrew Lane

«Nous avons toujours une solution de repli; si un membre de l'équipe venait à présenter des symptômes de la maladie, il pourrait continuer à travailler depuis sa chambre d'hôtel, tout en s'isolant du reste de l'équipe», a déclaré Andrew. «Nous avons accès à l'ensemble du réseau de l'hôtel et avons créé notre propre réseau à partir de cela. Dès le premier jour, chacun disposait d'une connexion réseau filaire dans sa chambre. Les gamers de l'équipe ont particulièrement apprécié d'avoir un accès Internet haut débit et un ordinateur puissant dans leur chambre! Et globalement, tout le monde a estimé que c'était une manière très pratique de travailler. Même notre éclairagiste a pu installer son bureau dans sa chambre! Cette organisation a constitué une véritable prouesse.»

L'équipe de production avait à sa disposition six caméras Panasonic UE150, [un contrôleur AW-RP150](#) et un [système sur rails Tuning](#) avec colonne surélevée, fournis par ES Broadcast. Dans ce cas de figure, les caméras Panasonic UE150 et le système Tuning convenaient parfaitement, car aucun câble propriétaire n'était nécessaire et le tout pouvait être commandé à partir d'un simple réseau IP.

Le système de production reposait essentiellement sur un environnement Blackmagic, notamment avec un mélangeur ATEM Constellation et des outils de communication RIEDEL. Par ailleurs, l'équipe a aussi employé un écran vert Infinity et des effets de réalité augmentée durant l'enregistrement en direct et en coulisse, en association avec les caméras Panasonic UE150, compatibles grâce au protocole FreeD.

La caméra Panasonic UE150 est le modèle phare de la gamme de caméras professionnelles PTZ de Panasonic. Avec son capteur MOS de type 1, la caméra PTZ réalise des vidéos 4K50p de grande qualité, avec une commande simultanée 4K/HD. Elle présente un angle de vue de 75,1 degrés, un zoom optique 20x, et prend en charge différents types de sorties, dont 12G-SDI, HDMI, fibre optique et IP.

FACEIT a pris le parti d'acheter les caméras Panasonic et le système Tuning pour le tournoi Flashpoint2. Le matériel peut être utilisé dans le studio londonien et transporté facilement dans des valises jusqu'à d'autres sites partout dans le monde. «Au moment où s'est tenu le Flashpoint2, il y avait une forte demande de location des UE150 en raison de la pandémie, donc il nous a semblé plus judicieux de les acheter», a expliqué Andrew. «Nous avons aussi pris en compte le caractère évolutif de cet investissement. Le matériel dont nous disposons nous permet de prendre en charge la production d'un événement de taille moyenne. Pour une production de plus grande ampleur, nous pouvons collaborer avec nos principaux partenaires de diffusion au Royaume-Uni pour ajouter les éléments nécessaires.»

La flexibilité et l'évolutivité sont les principaux arguments qui ont convaincu FACEIT d'investir, compte tenu des productions très diverses dont l'entreprise s'occupe dans le domaine de l'e-sport.

«Dans le monde de l'e-sport, il faut vraiment savoir s'adapter à chaque rencontre. Chaque partie est différente. Il est essentiel d'en comprendre toutes les subtilités et d'en tenir compte dans la manière de présenter le jeu et d'assurer sa diffusion en direct», a affirmé Andrew. «Au fil des années, nous avons mis au point un système très efficace pour mieux cerner le jeu. Nous étudions la meilleure façon de réaliser une production adaptée au jeu en question, pour obtenir un travail de qualité et qui ne ressemble pas à ce qui a déjà été fait auparavant. Nous cherchons à créer un divertissement original à chaque rencontre.»

