IBC mit erweitertem Showcase zum Thema E-Sport

„Esports Zone“, Thementag und Messerundgänge an der Schnittstelle von Gaming und Medien.

Die gerade zuende gegangene gamescom hat sowohl was die Besucherzahlen vor Ort in Köln (320.000 Menschen aus 100 Ländern laut Veranstalter) als auch bei der internationalen Reichweite mit mehr als 180 Millionen digitalen Zugriffen weltweit in diesem Jahr noch einmal deutlich zugelegt. Das zeigt, welchen Stellenwert das Thema Gaming inzwischen für das allgemeine als auch das Fachpublikum hat.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass auch die Veranstalter der diesjährigen IBC jetzt einen erweiterten E-Sport-Showcase angekündigt haben. Das E-Sport-Angebot auf der IBC baut auf dem ersten Vorstoß der Messe in den Gaming-Bereich 2019 auf. Damals wurde ein E-Sport-Turnier für die gesamte Branche veranstaltet.

„Esports Zone“ in Halle 8

Vorgesehen sind laut Organisation ein eigener Austellungsbereich, verschiedene Präsentationen und Panels im Showcase Theatre sowie gezielte Tech-Touren für im Rahmen der Veranstaltung vorgestellte Lösungen zu Produktion und Übertragung.

Die spezielle „Esports Zone“ umfasst knapp 500 m² in Halle 8 und wird in Zusammenarbeit mit der belgischen Gaming- und E-Sport-Agentur Unlocked betrieben. Sie umfasst einen Bereich, in dem Gaming-Experten die neuesten E-Sport-Produktionsabläufe und -Technologien anhand von drei verschiedenen Konfigurationen demonstrieren: Stadien, kleinere Veranstaltungsorte und Heiminstallationen.

Die Zone ist ein interaktives, immersives Erlebnis, bei dem hochmoderne Rennsimulatoren eingesetzt werden, um Gameplay aufzunehmen und Inhalte zu generieren, die für die Streams des einwöchigen Wettbewerbs produziert und abgespielt werden. Die „Esports Zone“ soll auch einen Networking-Bereich und eine Partnerzone umfassen, in der die Besucher die Möglichkeit haben, Experten zu treffen und ihnen Fragen zu stellen.

Vorträge und Panels zum Thema Gaming

Am Montag, den 18. September ist darüber hinaus im Showcase Theatre ein ganztägiges Programm zum Thema Gaming sowie aktuellen und zukünftigen Entwicklungen an der Schnittstelle von Gaming und Medien geplant. Dabei soll es unter anderem um Gaming Trends, die Unreal Engine-Technologie und ihr Einfluss auf Film- und Game-Entwickler sowie Game Advertising und neue Märkte gehen.

Messerundgänge: E-Sport entlang der Supply Chain

Als dritte Säule des Showcase, der während der gesamten Messe stattfindet, sind zwei spezielle Messe-Rundgänge, welche die breite Palette an E-Sport-bezogener Technologie entlang der gesamten Supply Chain präsentieren soll. Die von Branchenexperten kuratierten Touren zeigen die neuesten Techniktrends und Produkte, die das anhaltende Wachstum von E-Sport als Live-Übertragung oder als Streaming-Event für Zuschauer ermöglichen. Die Touren gehen unter anderem auf Elemente wie Produktion und Distribution, Streaming-Software und Studiografik ein.

Mehr zum Thema E-Sport auf der **Website der IBC**.

-AB
Bild: IBC Esports Showcase

PDF anzeigen