



Die Events wandern aus

Benjamin Diener, 24. August 2008 - www.mousesports.de

Langsam aber sicher wandern sie aus, die größten Events, die der eSport weltweit zu bieten hat. In den letzten Jahren war Europa stets das Zentrum des eSports, vor allem was hochkarätige Großevents auf Weltklasseniveau anging. Doch in diesem Jahr heisst es "time to say good bye" wie man so schön sagt, denn die lukrativsten Turniere der Welt treten die Reise nach Ost und West an. Doch wie es der Zufall will, wird sich Europa in diesem Jahr noch nicht von der Weltbühne für eSport-Events verabschieden, denn immerhin die Olympischen Spiele werden hier stattfinden. Das Grand Final der World Cyber Games wird im Herzen des europäischen eSports, Deutschland, ausgetragen. Die besten Spieler der Welt werden, gekleidet im Nationaldress, ihr Land vertreten und versuchen, eine Goldmedaille zu ergattern. Wie immer wird es schwer werden für die Deutschen, sich auf internationaler Bühne zu behaupten, doch fällt ihnen in diesem Jahr ein Bonus zu, den man als Spieler nur genießen kann. So wird das Nationalteam mit Fanmassen und, im wahrsten Sinne des Wortes, zahlreicher Unterstützung im Rücken in den Medaillenkampf gehen.



Das Jahr 2008 scheint das Jahr der Umzüge zu sein, so verließen gleich zwei Veranstaltungen den europäischen Raum. Den Anfang machten hierbei die WC3L-Finals, die nach zwölf europäischen Finalspielen den Schritt nach China wagten. Als Begründung für diese Entscheidung wurde die hohe Anzahl asiatischer Spieler genannt. Zudem wollte man zeigen, dass der eSport sich weiterentwickelt und sich international noch viel mehr etablieren kann. Auch der wirtschaftliche Aspekt war ausschlaggebend für die Entscheidung, nach China zu gehen. Der Markt sei für die Sponsoren von großer Wichtigkeit. Zusätzlich zu diesem Event in Asien machte die ESL kürzlich auch einen sehr großen Schritt in Richtung Westen. Auf der Webplattform Europas größter Gaming Liga veröffentlichte man mit "ESL America" eine ESL-Seite für amerikanische Spieler.



"Ohne Abstimmung mit unseren Sponsoren würden wir so einen Schritt nicht gehen.

China ist momentan für jede Firma ein interessanter Markt, ..."

Sebastian Weishaar

Ein wichtiger Punkt war wohl auch die Fanbasis im asiatischen Raum, wo die Spieler wie Stars vergöttert werden. Bis dato hatte die Stadt noch nichts mit eSport am Hut und infolgedessen war das Risiko, dass die Erwartungen nicht erfüllt würden, nicht gerade gering. Doch die Besucherzahlen sprachen für sich, im Vergleich zum Mediapark in Köln oder dem Congress Centrum in Hamburg, strömten Tausende in die Hunan University in Changsha.

Das zweite Event, das Europa-Flucht betrieb, war das Grand Final des Electronic Sports World Cup. Mit der Bekanntgabe der neuen Austragungsstätte beendeten die Veranstalter die französische Serie. Bisher hatte man mit dem ESWC stets Paris als Austragungsort in Verbindung gebracht und so dürfte hat man nach fünf Jahren so seine Schwierigkeit haben, diesem Turnier das Land der unbegrenzten Möglichkeiten zuordnen. Die Erwartungen an die neue Location in San José sind hoch, denn eine erfolgreiche Serie von fünf französischen Veranstaltung gilt es in den Schatten zu stellen. Die Vorfreude auf das Event ist bei allen Beteiligten jedenfalls vorhanden und die Hoffnung, dass möglichst wenige Probleme im Bereich der



Die Austragungsorte des ESWC

2003 - Poitiers, Frankreich

2004 - Poitiers, Frankreich

2005 - Paris, Frankreich

2006 - Paris, Frankreich

2007 - Paris, Frankreich

2008 - San José, USA

Visa-Vergabe auftauchen, stirbt zuletzt. Die Einreise in die Vereinigten Staaten von Amerika war schon immer von Problemen geplagt. So wurde **Kapio** bei seiner Anreise zu den WCG 2007 kurzzeitig am Flughafen festgehalten und musste später hinterherfliegen.

"Die USA ist immer ein Erlebnis und mir viel lieber als z.B. Paris. Natürlich ist die Anreise etwas anstrengend, aber wir machen das ja nicht zum ersten Mal."

Navid Javadi

Ein Erlebnis wird es sicherlich werden, das Finale im kalifornischen San José, denn Unterhaltung ist vorprogrammiert. Wenn jemand weiss, wie man Entertainment schreibt, dann sind es gewiss die Amerikaner. Doch so schön es für Spieler und Veranstalter auch sein mag, es ist wieder ein Event, verbunden mit einer Fahrt über den großen Teich und somit hat der Zuschauer aus Europa oder Fernost wieder das Nachsehen. Der eSport ist in Amerika lange



nicht so etabliert wie in Europa oder speziell in Deutschland. Man könnte es eigentlich so sehen: Die Spieler sind in Kalifornien, die Zuschauer in Europa. Das Erste, an das ein eingefleischerter eSport-Fan aus Europa denkt, wenn er hört, dass das Event in den USA ausgetragen wird, ist die Zeitverschiebung. Geschlagene neun Stunden Unterschied bestehen zwischen der Zeitzone, in der wir leben, und der Pacific Standard Time, in der die besten Spieler der Welt in der kommenden Woche um einen der höchsten eSport-Titel spielen werden. So wäre man auch schon beim ersten der beiden negativen Faktoren für die Spieler, denn für gewöhnlich haut einen der Jetlag von den Füßen. Immerhin ist es in Kalifornien gerade einmal Nachmittag, wenn wir hier in Deutschland schon in den Betten liegen. Jedoch kann man hier vorbeugen und so fliegen die meisten Spieler, so auch unsere, bereits einige Tage zuvor in die Metropole.



Auch wenn normalerweise viel Wert auf das Wohlbefinden der Spieler gelegt wird, so blieb einem eigentlich nur der Mund offen stehen, als die Monitore, auf denen gespielt werden soll, bekannt wurden. Im Gegensatz zum Vorjahr, als den Spielern noch CRT-Monitore zur Verfügung standen, wird in diesem Jahr auf 24“ TFT-Bildschirmen gespielt. "Aus organisatorischer Sicht ist es nachvollziehbar, mehr fällt mir dazu allerdings nicht ein", sagt Navid "**Kapio**" Javadi im Interview. "Ich werde der Erste sein, der rumschreit, weil es durch geht", so der mousesports-Spieler weiter. Ein anderer mousesports-Spieler bereitete sich unterdessen bereits auf die flache Situation vor. **Tixo** wechselte bereits nach dem ersten Bootcamp-Tag im ICY BOX Electronic Sports Center den CRT aus und stellte sich den BenQ FP93G X vor die Nase. Ob **Kapio** recht behalten wird oder doch jemand anders schneller die Geduld verliert, werden wir in den nächsten Tagen erfahren.

Ein internationales Top-Event bleibt Europa aber immerhin erhalten, jedenfalls das große Finale wird wieder auf der CeBIT in Hannover ausgetragen. Die Rede ist natürlich von den Extreme Masters, dessen zweite Ausgabe unser Counter-Strike-Team in diesem Jahr gewann. Aber auch hier setzen die Veranstalter auf die Ausweitung über den Globus. Mit Global Challenges in Leipzig, USA, Montreal und Asien erweiterte man die Turnierpalette. Zudem wird es in Asien, den USA und Europa kontinentale Finalspreise geben, bevor dann Anfang März das nächste Gipfeltreffen auf der weltweit größten Messe für Informationstechnik, der CeBIT, stattfinden wird.



Wir dürfen also gespannt sein, ob sich auch der zweite Ausreißer auf dem anderen Kontinent etablieren kann oder ob es ein Wiedersehen mit der alten Heimatstadt Paris geben wird. Nach dem Erfolg der WC3L-Finals in China kann man zumindest hier vermuten, dass eine Rückkehr nicht in Erwägung gezogen wird. Doch kann sich Deutschland in diesem Jahr für die Ausrichtung internationaler Events empfehlen, sofern die World Cyber Games entsprechend gut über die Bühne gehen. In einem Punkt kann man jetzt eigentlich schon ein Plus verbuchen, mehr Besucher als das Vorjahresfinale in Seattle dürfte man auf jeden Fall erreichen.