

## Von LAN-Partys bis zu ausverkauften Großveranstaltungen – die Professionalisierung des eSport (343 Wörter / 2.681 Zeichen)

Intel startete sein Engagement im Bereich Gaming bereits vor über 20 Jahren. Neben der Entwicklung von Computer-Hardware fungierte das Unternehmen auch als Sponsor von damals zunehmend an Popularität gewinnenden LAN-Partys. Darauf aufbauend hat Intel seine Investitionen in diesem Segment fortlaufend ausgebaut und ist heute als Sponsor von Gaming-Ligen, Veranstaltungen und Clans tätig.

Mit der steigenden Popularität des Gamings und bedingt durch den kontinuierlichen technologischen Fortschritt entwickelten sich LAN-Partys zu internationalen Wettkämpfen. Im Jahr 2006 feierte das eSport-Turnier „Intel® Friday Night Games“ sein Debüt. Die Veranstaltung wurde als erste ihrer Art international ausgetragen, die Wettkämpfe fanden in Paris, Moskau, Stockholm, Hamburg und Leipzig statt. Die Spieler traten dabei in zwei der damals bekanntesten Computerspiele, Counter-Strike 1.6 und Warcraft III, gegeneinander an. Die große Beliebtheit der Friday Night Games zog die Entwicklung weiterer Veranstaltungen wie den Intel® Extreme Masters (IEM) nach sich. Die aufkommenden Großveranstaltungen gewannen schnell an Popularität und definierten damit auch den eSport neu. Nach mehr als zwölfjährigem Bestehen bilden die IEM heute eine der beliebtesten und weltweit am längsten existierenden eSport-Wettkampfserien der Electronic Sports League (ESL), der ältesten Ligavereinigung für eSport. Die Gaming-Weltmeisterschaft, bei der Intel als Hauptsponsor auftritt, hat sich damit zu einer der renommiertesten Veranstaltung im globalen eSport entwickelt. Superstars aus der ganzen Welt messen sich dabei in verschiedenen Disziplinen miteinander. Die erfolgreiche Partnerschaft der ESL und Intel wurde im Jahre 2017 vertieft: Als Technik-Partner der elektronischen Sportliga stattet das Unternehmen seitdem alle Computer von ESL-Turnieren mit Intel Prozessoren aus.

Neben dem Einsatz aktueller Gaming-Hardware entscheiden heutzutage viele weitere Faktoren über Sieg oder Niederlage im eSport. Die Latenzzeit spielt eine entscheidende Rolle in Wettkämpfen: Während des Spiels können sich Verzögerungen von Millisekunden bereits negativ bemerkbar machen. In diesem Zusammenhang arbeitet Intel bereits heute an der Entwicklung von 5G Technologien. Diese nächste Generation der Drahtlostechnologie wird grundlegende Veränderungen auch im Gaming-Bereich mit sich bringen. 5G bietet

höhere Übertragungsraten und geringere Latenzzeiten. Die darauf aufbauenden, nahezu verzögerungsfreien Verbindungen gestatten eine umfangreiche und interaktive Integration von Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR)-Inhalten in Computerspielen. Damit werden komplett neue Möglichkeiten im eSport geschaffen.