



ECHTZEIT-COMPUTERZUGRIFF FÜR ESPORTS-REGIE

IHSE KVM-LÖSUNG ERMÖGLICHT ZENTRALISIERUNG VON BROADCAST-GERÄTEN

DER KUNDE

Die ESL FACEIT Group (EFG) mit Hauptsitz in Köln ist das weltweit führende Unternehmen im E-Sports- und Gaming-Entertainment-Bereich. Die Gruppe betreibt und veranstaltet global eine Vielzahl an Gaming-Events, professionellen Turnieren, E-Sports-Ligen und -Sendern. Mit der Electronic Sports League (ESL) unterhält das Unternehmen auch die größte Liga für Computerspieler in Europa.

ESL FACEIT GROUP

In Stockholm betreibt EFG unter der Marke DreamHack einen Sendekomplex für regelmäßig stattfindende Gaming-Festivals und Wettkämpfe, die ebenfalls von ESL veranstaltet und teilweise direkt vor Ort im eigenen Studio ausgetragen werden.

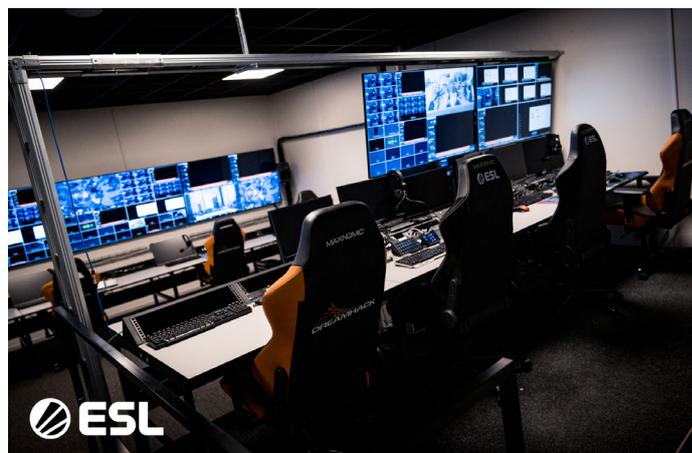
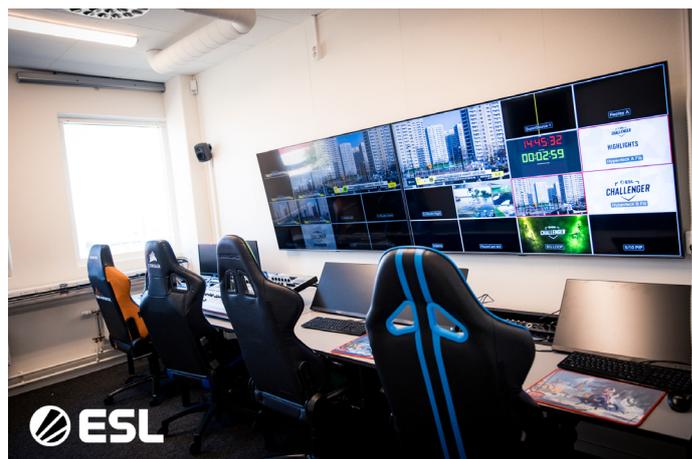
DIE ANFORDERUNG

Das Sendezentrum enthält sechs unabhängige Regien, in denen die Live-Bilder aus der Veranstaltungshalle sowie den In-Game-Kamera-Videos der Spieler und Analysten zusammenlaufen. Die Regiemitarbeiter (Observer) müssen aus der Vielzahl der Videoquellen in Echtzeit das gewünschte Videomaterial auswählen, inklusive Rückblenden und Slow-Motion-Einstellungen von entscheidenden Spielszenen, das dann live über Twitch, teilweise auch über Youtube, FACEIT Watch und andere Plattformen weltweit gestreamt wird.

Im ursprünglichen Layout befanden sich die Videoserver und Computer aufgeteilt auf die sechs Regien direkt an den Arbeitsplätzen der Observer. EFG wollte die Quellgeräte zur optimierten Administration, Wartung und Datensicherheit zentralisiert in einen separaten Serverraum auslagern. Die Bilder sollten trotz der räumlichen Entfernung von einigen hundert Metern verzögerungsfrei und ohne Einbußen in der Bildqualität dargestellt werden.

DIE LÖSUNG

EFG beauftragte den Systemintegrator Mediability mit der Konzeption einer Architektur, die alle Anforderungen erfüllt. Nach intensiver Marktrecherche entschieden sich EFG und Mediability für eine KVM-Extension-Lösung von IHSE, welche die Signale über vorhandene Glasfaserleitungen zwischen dem Serverraum und den Regien überträgt.



Jeder der 26 Regie-Arbeitsplätze verfügt über eine Extenderkonsole, eine kleine Box, die unter dem Tisch montiert ist, an die Tastatur, Maus und HDMI-Bildschirme (einschließlich sechs Dual-HDMI-Monitore für die Replay-Arbeitsplätze) angeschlossen sind. Über Glasfaser kommuniziert die Konsole mit dem Gegenstück,

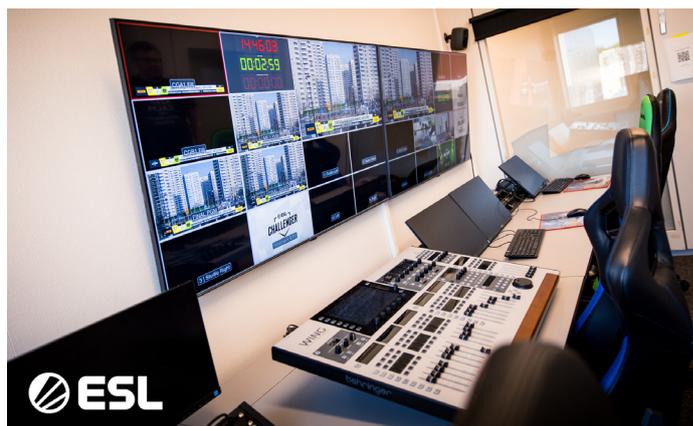
der Extender-CPU-Einheit, die an den zugehörigen Computer im Serverraum angeschlossen ist. Das IHSE-System überträgt die KVM-Signale beidseitig über ein proprietäres Datenprotokoll in Echtzeit. Eine IP-basierte Signalverlängerung kam bei EFG auf Grund der Latenzzeiten nicht in Frage.

DER NUTZEN

„Die räumliche Entfernung der Geräte ist für die Regie-mitarbeiter nicht wahrnehmbar. Das Prozess funktioniert genauso wie zuvor, als befänden sich die Computer direkt am Arbeitsplatz – allerdings mit dem angenehmen Nebeneffekt, dass die Auslagerung der Server die Regieräume aufwertet. Die Lärm- und Abwärmeproduzierenden Geräte sind aus dem Arbeitsbereich entfernt, was gleichzeitig zu einem Platzgewinn in der Regie führt.“

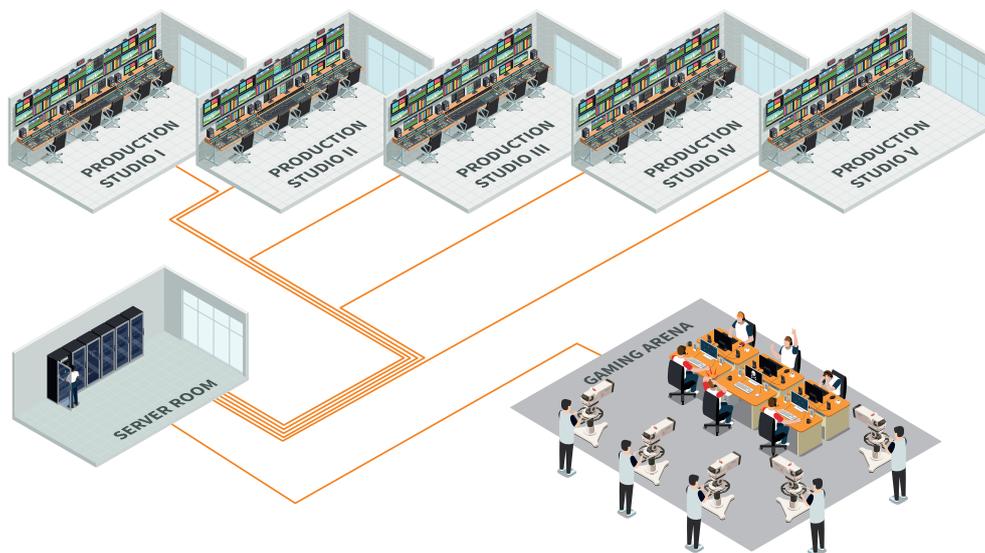
Martin Bergström, Head of Broadcast Tech Sweden

Zudem erhöht die Unterbringung der Rechner in klimatisierten, zugangsbeschränkten Serverräumen deren Lebensdauer und schützt sie vor Umwelteinflüssen wie Schmutz oder Feuchtigkeit.



Nach den positiven Erfahrungen mit dem IHSE KVM-System ist für die nahe Zukunft die Erweiterung des Systems um einen KVM-Matrixswitch geplant. Dieser soll die Workflows weiter optimieren, indem er alle Server mit allen Observern verbindet und den sofortigen Zugriff auf jede Quelle von jedem Arbeitsplatz aus erlaubt. Zudem ermöglicht das Matrixsystem voreingestellte Studio-Konfigurationen per Knopfdruck, damit nicht für jede Produktion ein neues Setup erstellt werden muss.

SCHEMATISCHE FUNKTIONSDARSTELLUNG



INGESETZTE KVM-PRODUKTE

- Draco vario KVM-Extender

KONTAKT

IHSE GmbH
Benzstraße 1
88094 Oberteuringen

Tel: +49 (7546) 9248-0
E-Mail: info@ihse.com

www.ihse.com