



CARP 引领电竞赛事转播 – ESL 和 Bayes 达成技术合作伙伴协议

2020 年 4 月 28 日，柏林。Bayes Esports Solutions 和世界上最大的电竞公司 ESL，宣布了双方成为技术合作伙伴，并将引领电竞行业的赛事数据可视化进程。双方合作的第一个项目是一款用于解析电竞赛事实时数据的解析软件“CARP”。在 2019 年，双方就已经展开了关于研发 CARP 的合作，CARP 即将被用于 ESL 的电竞赛事中。（注：Bayes 在 2019 年与 ESL 签约，取得了 ESL 旗下赛事实时数据的独家使用权。）

现阶段的电竞赛事直播并不能够让除老粉丝之外的普通玩家们有良好的参与感。如果在赛事现场和直播中可以提供不同的可视化效果和不同的观赛视角，那这些功能将会给观众带来更加有趣的观赛体验。这不仅能够让观众们更好的理解和享受比赛，而且还可以让观众们感觉自己是比赛的一部分、让观众们有更好的参与感，特别是在那些 3D 游戏中，以上几个功能都非常重要。为了能让这些出色的功能变得可行，电竞赛事主办方必须提供精准正确的实时数据，相比于传统体育赛事，电竞赛事更加的瞬息万变，因此提供精准正确的实时数据在电竞赛事中变得尤为重要。

Bayes 在 CARP 研发期间一直与 ESL 展开紧密合作，通过 CARP 获得的 CS:GO 和 DOTA2 的实时数据是目前质量最好的、而且是数据点最多的，因此在比赛直播

期间就可以给观众展示完整的 2D 回放 – 比如 CS:GO 选手的站位和投掷物的轨迹。以前类似的回放只能在赛后做，而不能在直播期间做。目前很多实时数据的用户已经将 CAPR 用于赛事分析，其中就包括了 Bayes Holding 旗下的数据分析工具 SHADOW。

“ESL 和 Bayes 一起，想要在数据方面构建一个行业标准，并且用数据方面的研发带领电竞行业向前进。为了让电竞赛事在直播中有好的效果，媒体以及其他的数据需求方必须及时的收到高质量的信息，我们双方一直注重于给市场上的参与者提供优质的内容，与此同时我们也同样注重于给他们提供新颖的数据产品来帮助他们。”ESL 高级全球商务副总监 Bernhard Mogk 提到。

根据双方的技术合作伙伴协议，ESL 将会给 Bayes 提供进入比赛服务器的权限以用于获取数据，ESL 也会把数据用于自己的内部使用 – 比如用于数据可视化以及数据分析。双方在经过了漫长的测试之后，通过 CARP 获得的数据也会被发送至 BEDEX – 由 Bayes 开发的世界上首个独立的电竞赛事实时数据交易所。

媒体信息请联系

Dr. Susanne Ardisson

Bayes Esports Solutions GmbH 媒体主任

官方网站: Bayes Esports Solutions GmbH - www.bayes.gg

邮箱: susanne.ardisson@bayes.gg