



Fan-Erlebnis Esport: ESL erweitert Partnerschaft mit Bayes Esports

Berlin, 16.03.2021 – Die Zuschauerzahlen im Esport haben sich im letzten Jahr sowohl auf digitalen Kanälen als auch im linearen TV verdoppelt bis verdreifacht.* Um eine vollständige Durchdringung wie bei anderen Sportarten zu erreichen, muss durch eine verständliche und unterhaltsame Aufbereitung des Spielablaufs ein Fan-Erlebnis geschaffen werden. Einen wesentlichen Beitrag dazu liefern akkurate und reichhaltige In-Game-Daten, denn sie verbinden den Sport mit dem Ökosystem. Jede Sport-Applikation, mobile oder Desktop, benötigt diese Daten als essentiellen Baustein.

Grund genug für ESL Gaming, weltweit größtes Esport-Unternehmen, und Bayes Esports, zentraler Hub für die Esport-Daten-Industrie, ihre strategische Partnerschaft nicht nur zu verlängern, sondern zu erweitern. Als Marktführer in ihren jeweiligen Segmenten haben ESL und Bayes, beide in Deutschland ansässig, das weltweit größte und diverseste Netzwerk an Esport Datennutzern aufgebaut - mit über 150 Datenabnehmern in Analytics, Media, Fantasy Sport, Betting und Integrity.

Nun wird die bestehende Partnerschaft, welche bereits stabile Ökosysteme wie Counter-Strike: Global Offensive und Dota 2 aus dem ESL Gaming Portfolio umfasst, zum einen ausgeweitet auf weitere Titel und zum anderen präzisiert mit verfeinerter Technologie für noch granularere Daten, die ein breiteres Anwendungsspektrum ermöglichen. „Wir suchen ausschließlich Partner, die gemeinsam mit uns einheitliche Standards setzen und den Esport mit hochwertigen Technologien vorantreiben wollen. Für eine stärkere Medienpräsenz des Esports müssen Medien und andere Datennutzer so schnell und zuverlässig wie möglich alle Informationen erhalten, die sie benötigen“, sagt Bernhard Mogk, SVP Global Business Development ESL Gaming.

ESL Gaming hatte bereits im letzten Jahr begonnen, den von Bayes Esports entwickelten CARP-Parser einzusetzen, eine Technologie die es ermöglicht, große Datensets automatisch zu extrahieren und zu strukturieren. Bayes' Parser ist in der Lage, viel mehr Datenpunkte in höherer Qualität zu extrahieren als existierende Parser. So können Medien live und während des Spiels vollständige 2D Visualisierungen (Replays) mit Darstellung der Spieler-Positionen und Flugbahnen von Objekten anzeigen. Das war bis dato nur nach dem Spiel, also nicht in Echtzeit möglich. Neben Turnieranbietern und Medien profitieren auch Wettunternehmen und kommerzielle Datennutzer von den besseren Möglichkeiten.

Mit technologischen Entwicklungen wie CARP festigt Bayes Esports seine Position als globaler Anbieter von Esport-Daten. „Wir sind in der Lage, eine noch nie dagewesene Tiefe an Daten über

professionelle Turniere und Spiele zu liefern. Darauf aufbauend können neue Dienstleistungen und Produkte entwickelt werden, die zu einem immer besseren Zuschauer- und Fan-Erlebnis im Esports führen", so Martin Dachsel, CEO von Bayes Esports, das mit BEDEX den weltweit ersten unabhängigen Esports-Daten-Marktplatz für In-Game Daten entwickelt hat.

Bilder finden Sie unter diesem [Link](#).

*<https://www.absatzwirtschaft.de/esl-chef-reichert-das-dauert-noch-zehn-eher-zwanzig-jahre-172833/>

Pressekontakt

Dr. Susanne Ardisson

Bayes Esports Solutions GmbH

Head of Strategic Communication

<http://www.bayesesports.com>

susanne.ardisson@bayesesports.com