

Computerspil som sportsgren?

Fra SPIL til SPORT

Indenfor de seneste år er eSport blevet lidt af et *buzz-ord*. Men hvad er eSport egentlig og hvordan kan det nogensinde sammenlignes med "rigtig" sport. Premiere har kigget lidt nærmere på fænomenet.

ESPORT = ELECTRONIC SPORT.

Når computerspil kommer under konkurrence form, med rankings, præmier, events, turneringer osv. kaldes det eSport. Globalt set har rigtige mange spil opnået at blive brugt til eSport, men der er ingen tvivl om at topscoren er og bliver Counter Strike der har været et fortrukket eSports-spil siden 2001. Det kan med rette siges, at Counter Strike har skabt en stor del af eSportens fundament. I Cyberspace har eSporten en kolossal styrke, som andre konkurrencer og turneringer ikke kan hamle op med. Over nettet kan man relativt nemt og med få midler etablere store nationale såvel som internationale turneringer. Man har dog de sidste 2 år set en udvikling, der bærer hen imod større og større fysiske events, hvor en stor del af spillerne samles for at dyste i forskellige spil. Men på trods af mange fysiske eSport-events verden over, foregår langt de fleste eSports-aktiviteter dog stadig over nettet, hvor man mødes i forskellige turneringer og kæmper om ære, prestige og præmier.

MANAGER OG HOLD

eSport udøves som regel i hold. De enkelte hold træner sammen, hvorved deres spil, samspil og kommunikation udvikles. De træner alt efter deres eget ambitionsniveau, hvorfor der både er elitehold og almindelige "hyggehold". At drive et eSports hold kan nemt sammenlignes med f.eks. et fodboldhold. Holdet har en eller flere managere, som varetager al det praktiske med økonomi, sponsorer, træningsgtider etc. Det har en såkaldt in-game leder, en slags kaptajn, som styrer holdet under kampe. Han sætter i samarbejde med management de enkelte medlemmer på holdet, og han skal vurdere hver enkelt spillers svage og stærke sider, ud fra hvilket han udarbejder taktikken og placeringen af dem. Alt dette arbejde gøres med det hovedformål at være med i turneringer, af hvilke der i dag findes mange forskellige - internationale, nationale og lokale.

De fleste kan betegnes som lokale hygge-turneringer, men der kommer flere og flere prestigefyldte turneringer med store sponsorer, organisationer og virksomheder i ryggen. Alt sammen sikrer en voksende mediedækning, store pengepræmier og en meget stor forretningsudvikling på området.

RIVENDE UDVIKLING

Der er kommet mange ressourcer i eSporten efterhånden og det er ikke unormalt at en stor turnering har en samlet værdi på mange millioner kroner. Globalt set er der mange hold i dag, der lever af at udøve eSport og der er etableret store forretninger omkring udvikling og salg af eSport-gear. Det hele lyder måske som en flok nørdere, der leder efter en dårlig undskyldning for at spille computer, hvilket muligvis er sandt, men ikke desto mindre er der god gang i eSportens udvikling og hvor det hele ender må tiden vise.



COMPUTERFESTIVAL - SLAP LIVE #14

SLAP LIVE er en af landets største eSports-turneringer. Det afvikles to gange om året, over fire intense dage. I påskeferien afholdes det i Jylland og i efterårsferien på Sjælland. Sidste **SLAP LIVE** (nummer 13 i rækken) blev afviklet i Tappehallen i København med en samlet præmiepulje på knap 300.000 kroner. 600 deltagere og mere end 2000 gæster besøgte turneringen, hvor der blev konkurreret i alt lige fra Counter Strike til TrackMania. De bedste hold har navne som 2G, Proof, Team [ILA] og Profanity. Vil du vide mere om turneringen, så læs mere om **SLAP LIVE** på www.slap.dk.

Tjek evt. også følgende sider:
www.eSports-tv.dk (webtv),
www.dansk-esport.dk og
www.spiritofamiga.net (SoA)

