



Finale der ESL Frühlingsmeisterschaft, Düsseldorf

In der Königsklasse des deutschen eSports traten die stärksten Profi-Gamer des Landes gegeneinander an; ihre Gewinner wurden nationale Frühjahrsmeister in den Disziplinen „Counter-Strike: Global Offensive“ und „League of Legends“. In den Halbfinalen und im Finale kämpften die jeweils 4 besten Teams um Titel, Trophäe und das Gesamtpreisgeld.

Wir brachten uns in Düsseldorf mit unseren Disziplinen Audio, Licht, Video sowie Rigging ein, sorgten zudem für das Bühnendesign. Für die richtige Gaming-Stimmung wurden Licht und Video automatisch aus dem Spiel heraus gesteuert: so pulsierte der Zuschauerraum rot, sobald eine Bombe gelegt wurde oder ein Totenkopf symbolisierte, dass ein Spieler ausgeschieden war.

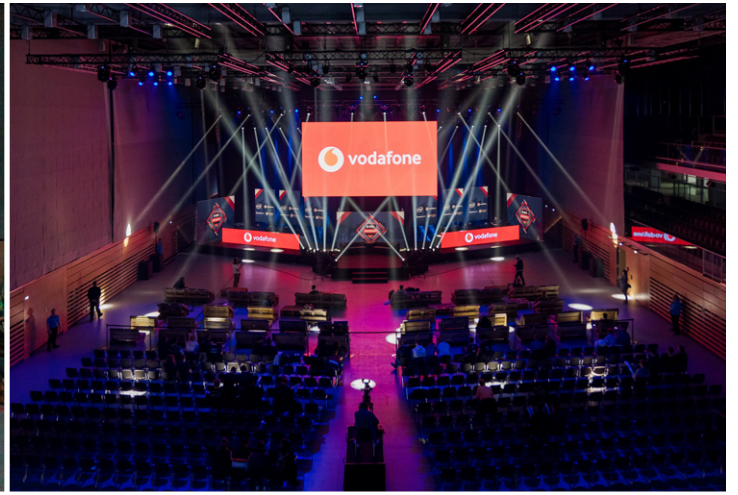
Final of the ESL Spring Championship, Düsseldorf

The country's top professional gamers competed against one another in the elite class of German eSports; the winners were crowned national spring champions in the disciplines "Counter-Strike: Global Offensive" and "League of Legends". The 4 best teams from each discipline fought it out for the title, trophy and overall prize money in the semi-finals and final.

In Düsseldorf we provided the audio, lighting, video and rigging, and also designed the stage. Lighting and video were controlled automatically from within the game to ensure the right gaming atmosphere: for example, red lights flashed in the auditorium when a bomb exploded, or a skull symbolised that a player had been eliminated.



NEUMANN & MÜLLER
EVENT TECHNOLOGY



Fotos: Stephanie Lieske

- **Auftraggeber:** Turtle Entertainment GmbH
- **Endkunde:** Turtle Entertainment GmbH
- **Niederlassung:** Köln, Düsseldorf
- **Planende Projektleiter:** Kai Leveling und Marius März
- **Location:** „Castello“ Düsseldorf
- **Projekt-Zeitraum:** 6. und 7. April 2019
- **Gewerke:** Audio, Lighting, Video, Rigging, Staging
- **Besonderheiten:** Wir entwickelten eigens eine Mediensteuerung, die Licht und Video aus dem Spiel heraus steuerte.
- **Erfahren Sie mehr online:**



- **Commissioned by:** Turtle Entertainment GmbH
- **End-Client:** Turtle Entertainment GmbH
- **Branch offices:** Cologne, Düsseldorf
- **Project managers (planning):** Kai Leveling and Marius März
- **Location:** “Castello” Düsseldorf
- **Project period:** 6th and 7th April 2019
- **Services:** Audio, Lighting, Video, Rigging, Staging
- **Special features:** We developed a media control system especially for the event that controlled lighting and video from within the game.
- **Learn more online:**

