De Standaard

Dit artikel is exclusief voor abonnees, maar we bieden het u gratis aan.

DONDERDAG 25 JULI 2019 - CULTUUR EN MEDIA

In Fortnite word je gedropt op een eiland, waar je met honderd andere spelers uitvecht wie als enige overblijft. rr

In **Fortnite** word je gedropt op een eiland, waar je met honderd andere spelers uitvecht wie als enige overblijft. © rr

NIEUW HOOGTEPUNT VOOR DE POPULAIRSTE ONLINEGAME TER WERELD

‘Fortnite’ krijgt wereldkampioen

Voor de eerste keer wordt komend weekend de World Cup gespeeld van de hyper-populaire game ‘Fortnite’. Prijzenpot: een nooit geziene 30 miljoen dollar. Wordt dit het grootste gaming-event ooit? **DOMINIQUE DECKMYN**

Lees De Standaard voor maar € 1!

Meer info

Zondagavond om 19 uur onze tijd zul je geen enkele tiener op straat zien. Als de gameontwikkelaar Epic Games zijn zin krijgt, tenminste. Want op dat moment nemen de honderd beste *Fortnite*-spelers ter wereld het tegen elkaar op in een *battle royale* met maar één winnaar. Het wordt het hoogtepunt van de allereerste Fortnite World Cup, die komend weekend wordt gehouden in het Arthur Ashe-tennisstadion in New York. Dezelfde plaats waar ook het US Open-tennistoernooi plaatsvindt.

De prijzenpot bedraagt 30 miljoen dollar (26,9 miljoen euro). Dat is iets minder dan de US Open (42 miljoen euro), maar wel de grootste prijzenpot ooit voor een e-sports- toernooi – al zal dat record een maand later alweer worden verbroken door het *Dota 2*- wereldkampioenschap. Volgens Epic hebben 40 miljoen spelers deelgenomen aan de voorrondes.

Fortnite is net twee jaar op de markt en nog altijd onbedreigd de populairste game ter wereld. 250 miljoen mensen hebben de game al gespeeld, en op piekmomenten zijn 10 miljoen mensen tegelijk aan het spelen. Ontwikkelaar Epic werkt wel zorgvuldig toe naar die piekmomenten. Zo kon je in februari, tijdens het spel, live een dj-set van Marshmello meemaken – 10,7 miljoen spelers doken op. Vorig weekend nam een reuzenrobot het op tegen een monster, ook dat werd heel druk bekeken.

Nieuwkomer

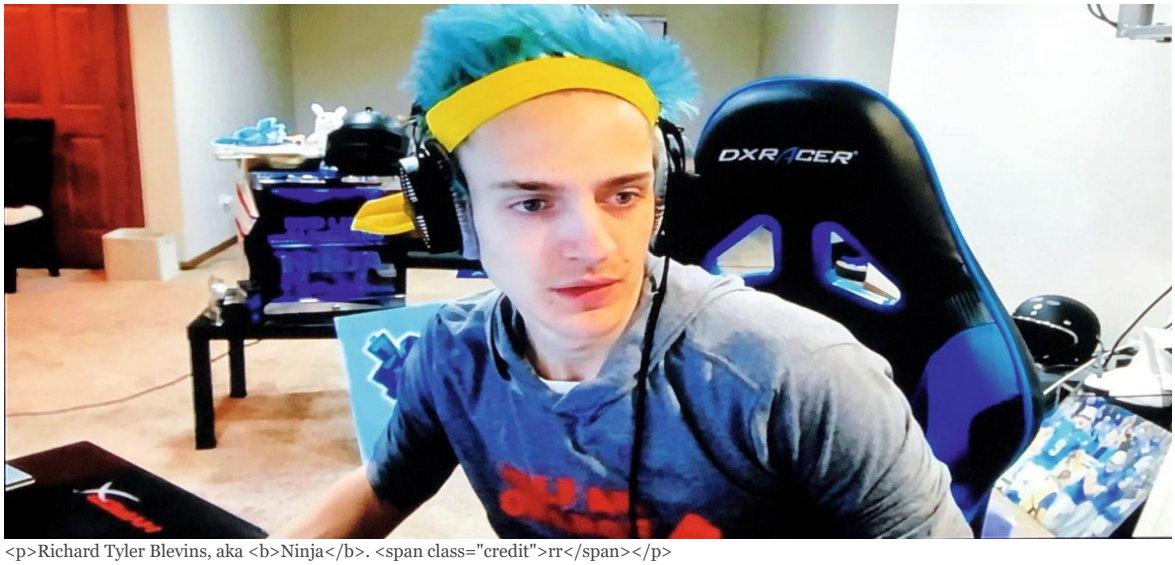
> Volgens sommigen is *Fortnite* voor jonge spelers vooral een plek waar ze elkaar online ontmoeten om te praten voor het spel begint. Een sociaal netwerk, dus

Voor Epic moet deze eerste World Cup een nieuw hoogtepunt worden. Je zult de wedstrijden nergens op tv kunnen zien, maar wel binnen het spel zelf. En via Youtube en Twitch, de gebruikelijke kanalen voor e-sports.

Maar hoe groot is de belangstelling voor zo'n World Cup? In e-sports is Epic een relatieve nieuwkomer. 'Epic verdient zo veel geld aan *Fortnite* dat het dit jaar 100 miljoen aan prijzengeld op tafel kon leggen', zegt Steven Leunens, die met zijn bedrijf 4Entertainment e-sports-evenementen organiseert. 'Maar eigenlijk leent *Fortnite* zich niet zo goed tot e-sports'. Zo gebeurt er in het eerste kwartier amper iets, terwijl in de laatste minuten de hel losbarst en iedereen tegelijk op elkaar schiet.

Nochtans wordt wel veel gekeken naar *Fortnite*-spelers, met name op de streamingsite Twitch. Maar dat is heel wat anders, zegt Leunens: 'Je kijkt dan naar iemand die individueel speelt, en die in het begin van het spel een babbeltje maakt. Het gaat om de persoonlijkheid van de streamer, de interactie met de kijker.'

Lees De Standaard voor maar € 1! Meer info



Richard Tyler Blevins, aka Ninja. rr

Richard Tyler Blevins, aka **Ninja**. © rr

Daarom zijn de populairste *Fortnite*-spelers niet noodzakelijk technisch de beste. En dat is een probleem. De meest populaire van allemaal, Richard Tyler Blevins – alias Ninja – heeft zich niet kunnen plaatsen voor de World Cup. Daar heeft Epic gelukkig iets op gevonden: het houdt vrijdag een Celebrity Pro-Am-toernooi, waarbij de bekendste spelers een duo moeten vormen met 'celebrity's'. Daar mag Ninja wel aantreden, in een duo met Marshmello.

Voor de kijker doet het er allemaal niet zo toe, vermoedt Lars de Wildt, onderzoeker aan het Institute for Media Studies van de KU Leuven. 'Het is bijna onmogelijk om tussen de chaos van honderd mensen te zeggen dat eentje de beste is. Het is meer een soort soap, met allerlei botsende en controversiële karakters van Twitch en Twitter die over elkaar heen buitelen.' Wie hoogstaande e-sports wil zien, moet dus elders zijn.

Sociaal netwerk

Hier en daar wordt al gespeculeerd dat *Fortnite* wat over zijn piek is. Begin dit jaar kreeg de game plots concurrentie van het zeer gelijkaardige *Apex legends* van gamingreus EA. Dat schijnt voorlopig absoluut niet in staat *Fortnite* van de troon te stoten. Maar op Twitch wordt wel beduidend minder naar *Fortnite*-games gekeken dan een jaar geleden – de piek was in juli 2018. 'Het lijkt waarschijnlijk dat ook het aantal spelers wat daalt', schrijft de website *Forbes* deze week.

'Ik geloof niet dat het over zijn hoogtepunt heen is', zegt Steven Leunens. '*Fortnite* heeft een hoge piek bereikt en het zal Epic veel werk kosten om nog hoger te pieken, maar met de middelen die het ter beschikking heeft, zie ik het daar wel in slagen'.

Volgens sommigen is *Fortnite* voor jonge spelers niet eens meer in de eerste plaats een game, het is vooral een plek waar ze elkaar online ontmoeten om te praten voor het spel begint. En dus eigenlijk een sociaal netwerk. 'Het combineert alles wat tieners leuk vinden', zegt Lars de Wildt. 'Het is bellen met je vrienden, spelletjes spelen en opkijken naar sporters en soapsterren die toegankelijk zijn, op een manier zoals bijvoorbeeld professionele voetballers dat nooit kunnen.'

DOMINIQUE DECKMYN

Dominique Deckmyn is redacteur Cultuur en Media.

Meer artikels van Dominique Deckmyn › (https://www.standaard.be/auteur/dominique-deckmyn)

Lees De Standaard voor maar € 1! Meer info

daard.be/extra/static/

Lees De Standaard voor maar € 1! Meer info