



ESPORT

UNC entra nell'arena degli eSport con MCX

BACKGROUND

La Carolina Gaming Arena dell'Università della Carolina del Nord a Chapel Hill (UNC-Chapel Hill) è un luogo di ritrovo per gli studenti dove possono incontrare altri membri della gaming community del campus e dove festeggiano tutto ciò che fanno all'interno dell'area di gaming, sia esso di natura sociale, accademica o finalizzato alla ricerca.

UNC-Chapel Hill ha implementato modelli di supporto e programmazione mirati sia per incentivare una forma sana di gioco e limitarne gli effetti negativi. Le lezioni si terranno presso la Gaming Arena e la struttura ospiterà anche uno studio di ricerca. La struttura, che è stata inaugurata con una soft opening il 10 giugno 2021, è la sede anche delle squadre competitive di eSport della Carolina di Rocket League, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO), Dota 2, League of Legends, Rainbow Six Siege e Overwatch.

In fin dei conti, se il risultato è che uno studente viene nell'arena e ne rimane davvero impressionato e si diverte un mondo, allora va benissimo così", ha dichiarato Lee Hyde, Direttore ResNET dei Servizi IT presso UNC-Chapel Hill. "Fa tutto parte del loro successo."

SFIDA

"L'obiettivo della Carolina Gaming Arena è raggiungere il maggior numero possibile di persone con cui condividere un messaggio relativo al gioco e offrire un'esperienza che sia ben accetta, che riduca la tossicità, aumenti la diversità e che supporti gli studenti lì dove già si trovano," ha spiegato Hyde. "Volevamo uno spazio che potesse assolutamente attrarre il giocatore competitivo più irriducibile ma anche chiunque non dimostri alcun interesse o magari si senta un po' intimidito dal mondo del gaming. Avevamo bisogno di una struttura che impressionasse veramente le persone e che le attirasse nell'arena per entrare a far parte della gaming community della UNC."

Il nostro obiettivo principale nella progettazione della Carolina Gaming Arena era quello di rendere accessibile e accogliente l'arena non solo agli occhi dei giocatori ma anche per la community degli spettatori. Hyde e il suo team avevano quindi bisogno di un sistema di controllo semplice e intuitivo che consentisse agli studenti di interagire con facilità con la tecnologia presente nella stanza. Hyde ha immaginato un'interfaccia che permettesse agli

Black Box' MCX AVover- IP era essenzialmente la perfetta soluzione che stavamo pensando - senza renderci conto che esisteva già



CLIENTE:
UNIVERSITÀ DELLA CAROLINA DEL NORD A CHAPEL HILL

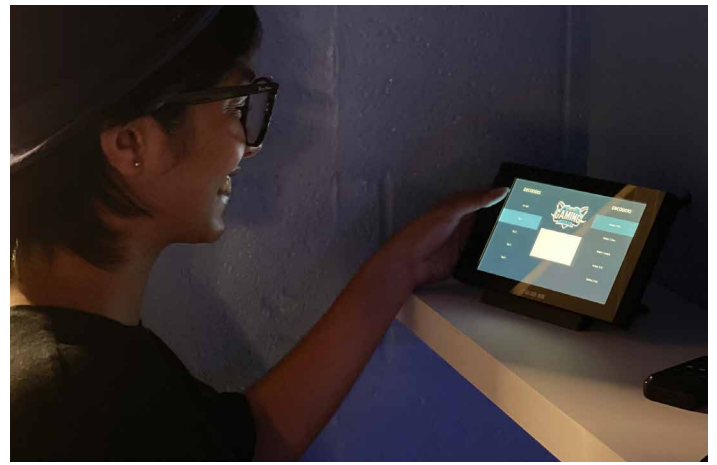
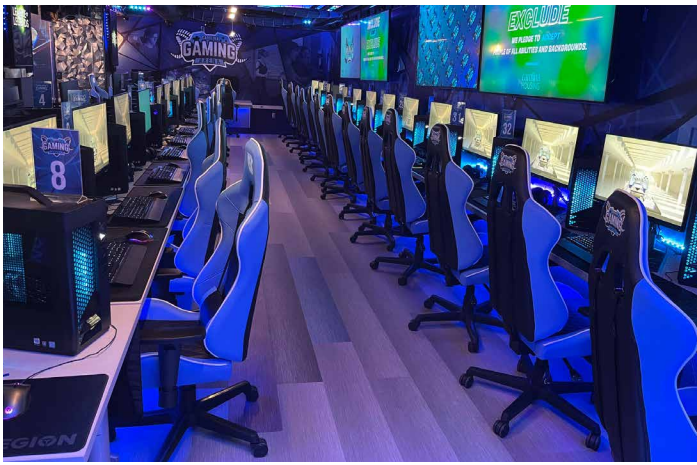
PAESE:
NORD AMERICA

SETTORE:
ISTRUZIONE / ESPORT

SOLUZIONE:
SISTEMA AV OVER IP
MCX

AUDIO/VIDEO
PROFESSIONALI





SFIDA (CONTINUA)

studenti di scegliere del contenuto video da qualsiasi sistema di gaming o PC presente nella stanza, visualizzarlo su uno specifico display e vivere l'esperienza di qualcun altro partecipante al gioco.

SOLUZIONE

Hyde e il suo team hanno svolto una ricerca approfondita sulle soluzioni a disposizione e hanno visitato le sedi su entrambe le coste degli Stati Uniti al fine di definire il tipo di esperienza che volevano ottenere con la nuova Carolina Gaming Arena. Hyde ha consultato vari gruppi di mentori e gli è stato più volte suggerito di rivolgersi a Black Box.

“Non eravamo sicuri delle opzioni di esecuzione o di come sarebbe dovuta essere l'esperienza, ma siamo rimasti alquanto entusiasti di Black Box non appena abbiamo parlato con il team,” ha affermato Hyde. “Il sistema AV-over-IP MCX di questa azienda era sostanzialmente la soluzione perfetta su cui ci eravamo tanto confrontati — senza renderci conto che già esisteva.”

In quanto soluzione a rete singola che abilita un sistema AV di rete convergente, MCX garantisce una trasmissione di video non compresso 4:4:4 fino a 4K 60Hz su 10GbE con una latenza e tempi di switching estremamente bassi. Il sistema Black Box rende possibile gestire video wall ed un'estensione video (point-to-point e point-to-multipoint) su una tradizionale rete IT con un controllo intuitivo su come visualizzare il contenuto su ciascuno schermo. Essendo un sistema controllato da un software, MCX è caratterizzato da una flessibilità e una scalabilità infinita per un'espansione illimitata del sistema.

Secondo Hyde, l'aspetto più accattivante del sistema MCX di Black Box è la possibilità di implementarlo ed ampliarlo in modo estremamente semplice e senza doversi affidare ad uno switcher a matrice in un armadio per attrezzature. Lo spazio a disposizione di Hyde per l'alloggiamento di dispositivi AV era limitato e non voleva aggiungere un ulteriore impianto di raffreddamento per quell'attrezzatura. Oltre a rendere inutile la posa di linee HDMI, è stato in grado di creare un'architettura distribuita e di ridurre al minimo la quantità di attrezzature a rischio di malfunzionamento nel corso delle operazioni.

Se avete l'alimentazione nel punto giusto, basta far passare un cavo ethernet un cavo ethernet, collegare i dispositivi MCX ad entrambe le estremità della della rete e siete pronti a partire, ha dichiarato Hyde. “L'unico requisito necessario per l'utilizzo di MCX prevede l'impiego di una rete da 10 Gbps e noi, essendo un campus CAT6A, abbiamo potuto utilizzare senza problemi la stessa infrastruttura di rete già in uso. E, onestamente, sarebbe straordinariamente semplice posare un cavo di rete qualora avessimo bisogno di un'ulteriore location.”

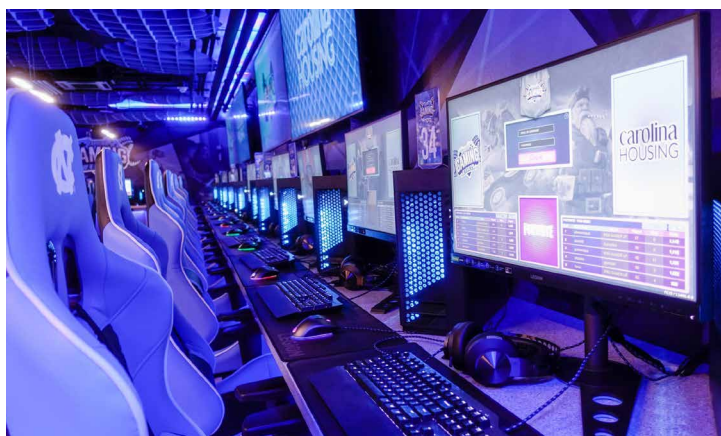
Il sistema MCX controlla i segnali audio e video di nove monitor Samsung da 55”, tre colonne video composte da max. due monitor Samsung da 46” montati in modalità verticale e 13 monitor Samsung 4K di varie dimensioni per la distribuzione del contenuto tra aree di visualizzazione. Anche il fatto che MCX abbia un ritardo di immagine pari a zero è un aspetto straordinariamente prezioso in un ambiente come quello del gaming in cui una latenza eccezionalmente bassa è un must.

MCX consente agli utenti di gestire separatamente video e audio per cui il sistema di Black Box ha semplificato ad Hyde e al suo team l'amplificazione dell'audio in zone diverse dell'arena senza necessità di molti altri componenti extra. Oltre ad audio e video, i decoder e gli encoder MCX gestiscono la distribuzione seriale e USB.

“Abbiamo 29 schermi più una miriade di altri dispositivi da gestire sparsi per la stanza ed è stato importante — e sorprendente per noi, a dire il vero — che i dispositivi MCX riescano a inviare tanto facilmente segnali, comandi seriali e altri comandi a ciascuno di tali dispositivi,” ha aggiunto Hyde. “Possiamo accendere o spegnere istantaneamente tutto ciò che c'è nella stanza senza dover fare il giro e controllare singolarmente tutti i dispositivi.”

Oggi, quando uno studente entra nell'arena, può utilizzare un touch panel e un'interfaccia grafica utente di Black Box per selezionare qualsiasi computer o console di gioco elencato/a sullo schermo e scegliere su quale preferisce guardare lo svolgimento del gioco. Hyde e il suo team possono personalizzare l'aspetto del touch panel e modificarne la configurazione nel tempo.

Grazie a decoder MCX installati nei vicini Carolina House Creative Labs, gli studenti sono in grado produrre contenuto



SOLUZIONE (SEGUE)

all'interno dell'arena e poi trasmetterlo sui canali YouTube e Twitch della Carolina Gaming.

RISULTATI

Garantendo a studenti e ad altri visitatori della Carolina Gaming Arena un agevole controllo sulla distribuzione video, MCX abbassa le barriere tecniche alla partecipazione alla gaming community. Consente inoltre a UNC-Chapel Hill di offrire un ambiente ed esperienze uniche che gli studenti potrebbero non necessariamente avere a disposizione altrove.

“La nostra mission è garantire che l’esperienza di gioco sia aperta e gratuita per tutti e che sia facile interagirvi per quanto possibile,” ha affermato Hyde. “I dispositivi MCX ci stanno ampiamente aiutando a conseguire tale obiettivo.”

Per il futuro Hyde ha in progetto di espandere l’impiego di dispositivi MCX. Ha la possibilità di installare in modo

semplice e veloce decoder supplementari in altre postazioni all’interno dell’edificio o nel campus UNCChapel Hill più grande. Hyde sta inoltre collaborando con Carolina Athletics non solo per sostenere i team all’interno della Gaming Arena ma anche per far svolgere un torneo di eSport ancora più grande all’interno di un impianto sportivo come il Dean Smith Basketball Center. Guardando avanti, Hyde spera nei prossimi anni di aggiungere una gaming arena ancora più grande.

L’implementazione del sistema MCX nella Carolina Gaming Arena mostra come i sistemi AV-over-IP software-defined di ultima generazione possano agevolare l’ingresso delle università nel mondo degli eSport. Grazie alla flessibilità, alla scalabilità e alle prestazioni ineguagliabili ad un prezzo accattivante, MCX rappresenta una soluzione altamente adattabile in grado di cambiare e crescere di pari passo alle esigenze dell’istituzione e del suo corpo studenti.