

# Metagaming met *Rainbow Six Siege*: een virtuele etnografie van de esportgemeenschap

---



Kas van der Molen

5731445

k.molen@students.uu.nl

Taal- en Cultuurstudies

Bachelor Eindwerkstuk Media & Cultuur

Nieuwe Media & Digitale Cultuur

Blok 2 – 2018-2019

24 januari 2019

7669 woorden

Eerste lezer: Dr. Jasper van Vught

Tweede lezer: Dr. Michiel de Lange

## **SAMENVATTING**

Dit onderzoek verkent de assemblage van esports in *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*. De hoofdvraag die ik in dit onderzoek zal beantwoorden luidt: Op welke manier vertoont metagaming in de esportsgemeenschap van *Rainbow Six Siege* een spanning in de assemblage tussen speler en spel? De focus op de assemblage van esports betekent dat ik me richt op de wisselwerking tussen menselijke en niet-menselijke actoren. Met het concept metagaming in de hoofdrol verken ik hoe de toevoeging van nieuwe content, de 'META' en keuzesystemen een spanning weergeven tussen speler en spel.

Dit onderzoek heb ik uitgevoerd door middel van een virtuele etnografie van het Europese esports-team G2/PENTA dat actief is in de Pro League van *Rainbow Six*. Middels een retrospectieve etnografie heb ik het geheel van gespeelde wedstrijden en media-uitingen van dit team gevolgd en in context geplaatst van mijn onderzoek. In deze periode heb ik een verschuivende wisselwerking waargenomen tussen speler en spel, onder invloed van de vele ontwikkelingen in het spel, in de gemeenschap en in de esportscompetitie.

Met mijn onderzoek heb ik waargenomen hoe keuzesystemen (zoals *Pick & Ban*) – die de keuzevrijheid van de speler moeten vergroten – in *Rainbow Six* worden gebruikt als vorm van verzet tegen de structuur van het spel. Spelers verzetten zich tegen de geïntegreerde regelstructuur van het spel, zoals de META. Een ander gevolg is dat er een kloof optreedt tussen de reguliere spelersgemeenschap en de esportsgemeenschap. Zo krijgt de esportsgemeenschap extra regels en keuzesystemen om de competitiviteit te vergroten, maar wordt het spel vanuit de ontwikkelaars voor beide spelersgroepen op dezelfde manier gebalanceerd. De esportsgemeenschap krijgt zo de kans om in onderhandeling te gaan met het spel en keuzes te maken op het gebied van spelbalans, terwijl de ontwikkelaar zich meer lijkt te focussen op het ontwikkelen van 'leuke' content voor de reguliere spelersgemeenschap.

## Inhoudsopgave

<b>SAMENVATTING</b> .....	2
<b>INLEIDING</b> .....	4
<b>THEORETISCH KADER</b> .....	8
DESIGNED RULE-SET .....	8
‘THE ANTI-METAGAMING-METAGAME’.....	9
META: ‘THE MOST EFFECTIVE TACTIC AVAILABLE’ .....	10
METAGAMING: “THE PERSONAL QUIRKS OF PROFESSIONAL PLAYERS” .....	11
<b>METHODE</b> .....	12
<b>ANALYSE</b> .....	15
MULTIMODALITEIT: NIEUWE CONTENT ALS VERGROTING LUDISCHE VRIJHEID.....	15
META IN PRO LEAGUE FINALE.....	17
PICK & BAN: COUNTER-STRATEGIE.....	20
PICK & BAN: VERZET TEGEN STRUCTUUR.....	21
PICK & BAN: REACTIE VAN ONTWIKKELAAR.....	22
6TH PICK/REVEAL PHASE .....	23
<b>CONCLUSIE</b> .....	25
<b>REFERENTIELIJST</b> .....	27
<b>BIJLAGE – VELDNOTITIES</b> .....	29

## INLEIDING

In februari 2018 keek ik de finale van een groot esportstoernooi dat plaatsvond in Montréal. Met een prijzenpot van \$500.000, 16 deelnemende teams uit verschillende landen en een zaal vol enthousiaste toeschouwers, deed de ervaring niet veel onder voor een willekeurige andere grootschalige verslaggeving van een sportwedstrijd. Ik keek de finale van de Six Invitational, het grootste toernooi van *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*.<sup>1</sup> Dit is een first-persoon shooter (FPS) game waar ik op dat moment zelf al heel wat uren van had gespeeld. De versie die live te zien was via Twitch was echter totaal wat anders dan wat ik zelf speelde. De spelers op mijn scherm bespeelden alle aspecten van het spel op een andere manier dan oorspronkelijk bedoeld was, dan ik gewend was, of dan ik in de eerste instantie voor mogelijk hield. Zij verdedigden niet *op* locatie, maar *boven* locatie. Zij verzamelden informatie niet voor zichzelf, maar voor hun teamgenoten. De uitkomst van het spel werd niet bepaald door de hoeveelheid 'kills' van spelers, maar door het soort strategie dat zij uitvoerden. De esporters op mijn scherm speelden niet de game die ik thuis had liggen: zij speelden de *metagame*.

De ludische vrijheid ten opzichte van de game wordt goed geïllustreerd door de metagame. De metagame is de game-overstijgende strategische onderhandeling met de game, of zoals Boluk & LeMieux formuleren: "The personal preferences and quirks of individual players coupled with the coevolution of common strategies and patch updates is the metagame."<sup>2</sup> Metagaming omvat daarmee ontwikkeling van spelstrategieën als gevolg van de overeenstemming van de persoonlijke voorkeuren en vaardigheden van spelers met de structuur en content van het spel. De speler is daarmee in zekere zin afhankelijk van de vrijheid die het spel biedt om in onderhandeling te gaan met de content en mechanieken van het spel. Een spel spelen wordt met metagaming zo getransformeerd tot het spelen *met* een spel.<sup>3</sup>

De belichaming van vaardigheden en het handelingsvermogen ten opzichte van de game zijn ook belangrijke elementen in esports. Op het competitieve niveau van gaming behoort metagaming daarom tot een essentiële vaardigheid om invulling te geven aan die interactie. Esports omvat de competitieve belichaming van vaardigheden in een videogame, zoals gedefinieerd door Tanja Adamus:

---

<sup>1</sup> Ubisoft Montreal, *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, [Playstation 4, Xbox One, Windows], Ubisoft, 2015.

<sup>2</sup> Stephanie Boluk & Patrick LeMieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017), 230.

<sup>3</sup> James Newman, "Playing (with) Videogames," *Convergence* vol. 11, nr. 1 (2005): 60. doi:10.1177/135485650501100105.

The competitive engagement in computer and video games, either as a solo player or in team modus, emphasizing its closeness to the traditional notion of sport and pointing out the importance of special skills such as hand-eye coordination or reaction time as well as strategical or tactical knowledge.<sup>4</sup>

Een andere veelgebruikte definitie – geformuleerd door Wagner – beschrijft esports als een sportdiscipline waar mensen fysieke of mentale vaardigheden ontwikkelen in het gebruik van communicatie- en informatietechnologieën.<sup>5</sup> In beide opvattingen komt de notie naar voren dat de sportieve vaardigheden in overeenstemming zijn met het spel. Metagaming kan hier gebruikt worden om in onderhandeling te gaan met het spel. Het nauwe verband tussen speler en game staat daarmee centraal in esports, zoals ook beschreven wordt door T.L. Taylor.

Volgens Taylor bestaat esports uit een *assemblage* waarin de niet-menselijke actoren fungeren als sleutelementen.<sup>6</sup> Ik haal met deze opvatting inspiratie uit het werk van Taylor en van Seth Giddings die beiden de notie van assemblage exploreren. Bij hen ligt de focus op het samenspel tussen verschillende actoren die samen de spelpraktijk vormgeven. Giddings zegt: “We are no longer looking at a ‘technology’ and its ‘users’ but the event of their relationships, of their reciprocal configuration.”<sup>7</sup> De wederzijdse configuratie tussen technologie en gebruiker kan blootleggen hoe een spelpraktijk tot stand komt. De totstandkoming van de spelpraktijk geeft inzicht in de verhouding tussen technologie en gebruiker. De assemblage van esports wordt zo gevormd door de interactie tussen speler en game in competitieve omgevingen. Metagaming heeft een sleutelrol om duiding te geven aan die interactie.

De assemblage van esports kan een spanning bevatten tussen de structurerende invloed van de game en het handelingsvermogen van de spelersgemeenschap.<sup>8</sup> Taylor beschrijft dat de systematische benadering op een game vanuit de ontwikkelaar een ‘designed rule-set’ met zich meebrengt.<sup>9</sup> Dit brengt bepaalde vooronderstellingen met zich mee over hoe de game gespeeld moet worden. De invloed van het beoogde spel vanuit de ontwikkelaar beperkt daarmee de competitieve spelvrijheid en mogelijkheden van spelers.<sup>10</sup> Taylor beschrijft in haar boek de kenmerken van een professionele speler, zoals de belichaming van het spel, beheersing van het

---

<sup>4</sup> Tanja Adamus, “Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field”, in *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, red. Johannes Fromme en Alexander Unger (Dordrecht: Springer, 2012), 479.

<sup>5</sup> Michael Wagner, “On the Scientific Relevance of eSports,” (2006), 4.

<sup>6</sup> T. L. Taylor, *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming* (Cambridge, Mass: MIT Press, 2012), 59.

<sup>7</sup> Seth Giddings, “Walkthrough: Videogames and Technocultural Form” (Proefschrift, University of West England, 2006), 151-2.

<sup>8</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 51.

<sup>9</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 51-2.

<sup>10</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 51.

stelsel, technologische vaardigheden, tactisch en strategisch denken, improvisatie en creativiteit, en tot slot sociale en psychologische vaardigheden met betrekking tot de eigen carrière en de industrie.<sup>11</sup> Deze componenten van professioneel spel duiden op een interactie tussen speler en game die uitgaat van het handelingsvermogen van de speler. Op die manier kan de professionele speler in onderhandeling gaan met het spel, zonder dat het spel hier beperkingen aan oplegt. Metagaming dient hier als een goed voorbeeld van een spelpraktijk die uitgaat van het vermogen van de speler om in onderhandeling te gaan met het spel. De aanwezigheid van een ‘designed rule-set’ kan hier op een spanning duiden.

Een voorbeeld van een game waar de assemblage van esports de spanning tussen structuur en handelingsvermogen kan blootleggen is *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, gemaakt door Ubisoft Montreal.<sup>12</sup> De multiplayer gamemodus staat centraal in deze first-person shooter (FPS), waar de gameplay een mix is van tactiek, verwoesting en unieke personages die ‘operators’ genoemd worden. Spelers spelen in teams van vijf tegen elkaar op verschillende ‘maps’ met unieke bomlocaties. *Rainbow Six* wordt systematisch geüpdatet met nieuwe ‘operations’ die bestaan uit de toevoeging van nieuwe ‘maps’ en ‘operators’, elk verbonden aan een thema en een verhaal. In de competitieve spelomgeving van *Rainbow Six* is het van groot belang dat de spelers en teams zich aanpassen aan deze seizoensgebonden veranderingen. In de esportscompetitie worden er steeds meer regelstructuren toegevoegd die een verdere invulling moeten geven aan de competitieve spelomgeving van *Rainbow Six*. De grote variëteit aan content en spelmechanieken zorgt voor een grote ludische vrijheid voor de speler, maar aanvullende patches, updates en regelsystemen brengen perken deze vrijheid weer in.

Zoals eerder beschreven door Boluk & LeMieux kan metagaming fungeren als een spelstrategie om in onderhandeling te gaan met ontwikkelingen in het spel, zoals patches, updates en regelsystemen. De achterliggende gedachte is dan ook dat metagaming uitgaat van het handelingsvermogen van de speler om – onafhankelijk van de structurerende invloed van het spel – in onderhandeling te gaan met het spel. De esportsgemeenschap van *Rainbow Six* is een omgeving waar de structurering van de game ten opzichte van het handelingsvermogen van de speler een interessante spanning kan opleveren. Metagaming zal hier fungeren als centraal analytisch concept om duiding te geven aan deze spanning. Kenmerkend voor metagaming is dat het een manier kan zijn om verzet te bieden tegen de structurerende processen van de game, zoals de toevoeging van extra regelsystemen.<sup>13</sup> Daarom ga ik de hoofdvraag stellen: Op welke manier vertoont metagaming in de esportsgemeenschap van *Rainbow Six Siege* een spanning in de

---

<sup>11</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 90.

<sup>12</sup> Ubisoft Montreal, *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, [Playstation 4, Xbox One, Windows], Ubisoft, 2015.

<sup>13</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 281.

assemblage tussen speler en spel? Deze vraag zal beantwoord worden op basis van een virtuele etnografie waarin ik me focus op de esportscompetitie van *Rainbow Six*. Een uiteenzetting van het debat over de assemblage van esports moet deze spanningen verder verkennen. De structurerende invloed van de gameontwikkelaar, de totstandkoming van regels, en de dominante spelpraktijken en vertogen kunnen zo samen veel inzicht geven in de spanning tussen speler en spel.

## THEORETISCH KADER

Boluk & LeMieux stellen dat metagames de videogame transformeren tot een massamedium en cultureel goed als instrument, gereedschap en speelgoed om te spelen, kijken, maken en breken met de speltradities.<sup>14</sup> Deze kritische onderhandeling met het spel binnen esports wordt gedefinieerd als:

The personal preferences and quirks of individual players coupled with the coevolution of common strategies and patch updates is the metagame. [...] Competitions are based not simply on the game's mechanics but on the psychological and probabilistic metagame with which teams wage war against one another: strategy, counterstrategy, counter- counterstrategy, and maybe back to square one to surprise or confuse an opponent.<sup>15</sup>

Metagaming staat voor het handelingsvermogen van de speler ten opzichte van de structuur van het spel. Metagaming is daarmee een spelpraktijk waar spelers niet simpelweg de game spelen, maar *met* de game spelen. Door te spelen met de game – zoals beschreven door James Newman – kan de game dienen als instrument om te spelen en ontlopen de spelers de beperkende regelstructuur van het spel.<sup>16</sup> Op die manier eisen spelers met metagaming het handelingsvermogen op ten opzichte van het spel. De geleidelijke ontwikkeling van content in overeenstemming met de persoonlijke voorkeuren van esportsers kan zo centraal komen te staan om de verhouding tussen speler en spel te duiden. Zeker in de esportsomgeving – waar spelers bekend staan om hun grotere strategischere capaciteiten – is het interessant om de rol van metagaming verder te onderzoeken.

### Designed rule-set

De strategische vaardigheden van spelers worden omarmd door de regels van esportscompetities. De regels van esports vormen een toevoeging op de mechanieken en andere onderdelen van het spel en belichamen zo 'the spirit of the game'.<sup>17</sup> Regels zetten daarmee de toon voor de competitieve spelomgeving van het spel. De kritische onderhandeling van mechanieken wordt aangemoedigd door de werking van de regels van esportscompetities. Een focus op de werking en onderhandeling van regelsystemen kan daarmee veel inzicht verschaffen in de assemblage van

---

<sup>14</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 4.

<sup>15</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 230.

<sup>16</sup> Newman, "Playing (with) Videogames," 60.

<sup>17</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 54-5.



esports. Taylor beschrijft hoe de tussenkomst van regelsystemen dient ter bevordering van de competitieve mogelijkheden in een game.<sup>18</sup> Daarnaast problematiseert Taylor de rol van de game als ‘computation’ of ‘rekenmachine’.<sup>19</sup> Ze stelt dat het handelingsvermogen van de spelersgemeenschap centraal staat in het ontwikkelen en uitvoeren van de regelsystemen, niet de berekende uitkomst van het spel. De tussenkomst van regels dient daarmee ter bevordering van de ludische vrijheid van de speler, maar kan ook een spanning blootleggen als gevolg van de structurerende invloed van de game. Een ‘designed rule-set’ staat daarmee nooit op zichzelf, maar is afhankelijk van het interpretatieve vermogen van de speler.<sup>20</sup> Metagaming kan zich manifesteren als het interpretatieve vermogen van de speler om in onderhandeling te gaan met de regels en mechanieken van het spel.

### ‘The anti-metagaming-metagame’

De mogelijkheid voor een verscheidenheid aan spelstrategieën binnen een game kan worden gezien als een vorm van ludische vrijheid, wat door Ben Egliston wordt beschreven als de multimodaliteit van een game.<sup>21</sup> De toevoeging van nieuwe content kan op competitief niveau de multimodaliteit vergroten, want het kan een verscheidenheid aan mogelijke spelstrategieën presenteren. Zo kan nieuwe content bevorderend werken voor metagame-praktijken, in de vorm van een vloeiende co-evolutie met nieuwe content die gebaseerd is op de voorkeuren van de speler.<sup>22</sup> Echter, als gevolg van de intentie om multimodale spelpraktijken te faciliteren kan er ook een geïntegreerde metagame ontstaan, wat ten koste gaat van het handelingsvermogen van de speler.<sup>23</sup> Boluk & LeMieux stellen dat metagaming hier in essentie een antwoord op kan bieden: “The standard metagame is an *anti-metagaming metagame*.”<sup>24</sup> Deze vorm van verzet richt zich op de pogingen om metagaming te faciliteren vanuit de structurerende invloed van de game. Nieuwe content kunnen daarmee in het kader van multimodaliteit de competitieve mogelijkheden van het spel vergroten, maar het kan ook leiden tot een vergrote invloed van de ontwikkelaar in de vorm van een ontwikkelde regelstructuur of een geïntegreerde metagame.

Interessant is om te bestuderen hoe het idee van metagaming naar voren komt in de omgang met nieuwe content in de game en hoe dit inzicht geeft in de assemblage van esports. Dit

---

<sup>18</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 84.

<sup>19</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 84.

<sup>20</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 55.

<sup>21</sup> Ben Egliston, “Multimodality and the Competitive Metagame: Exploring Issues of Balance in Multimodal Game Environments”, in *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment*, (New York: ACM, 2014), <https://doi.org/10.1145/2677758.2677787>, 3.

<sup>22</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 230.

<sup>23</sup> Egliston, “Multimodality and the Competitive Metagame,” 3.

<sup>24</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 281.

vormt de basis voor mijn eerste deelvraag: Welke rol speelt nieuwe content voor de metagame in de esportsgemeenschap? Met deze vraag zal ik onderzoeken hoe metagaming centraal staat in de onderhandeling met nieuwe spelmechanieken en content, in de vorm van patches en updates.

### **META: ‘The Most Effective Tactic Available’**

De interactie tussen game en gemeenschap komen sterk tot uiting in de esportsomgeving van *Rainbow Six*. Een voorbeeld waar de interactie tussen game en speler een uniek resultaat heeft op de spelpraktijk is in het idee van de META, zoals dat aangeduid wordt in de gemeenschap van *Rainbow Six*. Ze beschrijven hiermee ‘the Most Effective Tactic Available’.<sup>25</sup> Dit is wanneer een bepaald soort mechaniek of ‘operator’ een dusdanige impact heeft op elke willekeurige tegenstander of strategie, dat deze in elke situatie effectief blijkt te zijn. Normaal gesproken biedt de game tegenover elke operator ook een andere operator die deze effecten expliciet tegengaat in de vorm van een ‘counter’. Daarmee liggen systemen van strategie en tegenstrategie vaak al besloten in de game, en niet bij de houding van de speler.

De META is de benaming die is ontstaan om bepaalde designerkeuzes te motiveren en speelstijlen te omschrijven. Voor de reguliere spelersgemeenschap is de META een manier om zich snel te kunnen aanpassen aan veranderingen in het spel. Doordat het de meest effectieve strategie omvat worden hiermee veel strategische overwegingen voor de speler geleid door de META. Scott Donaldson schrijft hierover: “The mutual understanding of the meta allows teams of randomly-matched individual players to quickly and efficiently form cohesive team compositions and begin a game with little need for extended strategising.”<sup>26</sup> In de reguliere speelomgeving van *Rainbow Six* kan de META daarmee als een vastomlijnd begrip staan, waar het dient als houvast voor de speler. Echter, binnen de esportsomgeving van *Rainbow Six* is er geen sprake van een willekeurige teamsamenstelling, maar zijn het professionele teams die het spel en de tegenstander tot in detail kennen. Door Carter e.a. wordt gesteld dat metagaming optreedt wanneer er geen enkele strategie dominant is in de game.<sup>27</sup> Dit rijmt dan ook niet met het idee van de META, dat juist duidt op een disbalans. In lijn met het gedachtegoed van Carter e.a. zou de disbalans die eventueel veroorzaakt wordt door de META het handelingsvermogen van de spelers kunnen ondermijnen.

---

<sup>25</sup> *Stay On Top*, vol. 1, Escalation: A Rainbow Six Series (Ubisoft, z.d.), geraadpleegd 27 september 2018.

<sup>26</sup> Scott Donaldson, “I Predict A Riot: Making and Breaking Rules and Norms in League of Legends,” *Proceedings of DiGRA 2017* 14-1, 1. <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-predict-a-riot-making-and-breaking-rules-and-norms-in-league-of-legends/>

<sup>27</sup> Marcus Carter, Martin Gibbs, en Mitchell Harrop. “Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary,” *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (Raleigh, North Carolina: ACM Press, 2012), 3. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282346>

De META lijkt zich te manifesteren als het ideaalbeeld van metagaming zoals de gameontwikkelaar dit zich voorstelt. Mijn tweede deelvraag moet hier meer inzicht in geven: Welke rol speelt de META in de esportsgemeenschap? Als er uitgegaan wordt van de structurerende invloed van de ontwikkelaar kan de META dienen als een gestandaardiseerde metagame. Op deze manier zouden de systematische toevoegingen van content als nieuwe impulsen voor de META ook te verklaren zijn. Deze twee systemen vormen allebei een extra spelvorm die de speler in staat stelt om de macht op te eisen en verzet te bieden tegen elementen uit de game die de balans verstoren. De META dient als focuspunt om te onderzoeken hoe metagaming inzicht kan geven in de spanning tussen de structuur van de game en het handelingsvermogen van de speler in de assemblage van esports.

### **Metagaming: “The personal quirks of professional players”**

*Rainbow Six* biedt met *Map Veto*, *Pick & Ban* en *6th Pick* de kans om te voorkomen dat bepaalde spelstrategieën uitgebuit worden en de spelbalans verstoren. Met de *Map Veto* kunnen teams voorafgaand aan de loting bepaalde speelvelden uitsluiten. *Pick & Ban* en *6th Pick* zijn systemen om tijdens de wedstrijd invloed uit te oefenen op de operatorkeuze. *Pick & Ban* geeft ieder team de mogelijkheid om voor de wedstrijd één aanvallende operator en één verdedigende operator uit te sluiten van het spel. Voorafgaand aan elke ronde kunnen spelers dan uit de resterende operators een opstelling maken. Deze wordt vrijgegeven voor de tegenstander tijdens de *Reveal Phase*, waarna elke team nog extra tijd krijgt om een eventuele *6th Pick* toe te passen. Hier kan er één operator omgewisseld worden voor een andere, om de tegenstander op het verkeerde been te zetten.

Deze systemen veronderstellen ten eerste een hoog niveau van strategische vaardigheden bij de spelers en als team. De wedstrijd wordt hier grotendeels al gespeeld in de voorbereiding en opstelling. Zo kan het gebruik van de keuzesystemen invloed uitoefenen op de daadwerkelijke invloed van nieuwe content. Daarom stel ik de deelvraag: Hoe worden de keuzesystemen *Pick & Ban*, *Map Veto* en *6th Pick* in de esportsgemeenschap gebruikt als metagame? De keuzesystemen kunnen de psychologische metagame bevorderen, waardoor teams tactieken tegen elkaar en tegen de game kunnen afwegen. Daarmee wil ik analyseren hoe de metagame de verhouding tussen speler en spel bepaalt. Zo kunnen deze regelsystemen mogelijk wél de ideale metagame faciliteren, waar het de balans met de game herstelt. De focus van deze deelvraag is dan ook vooral om te achterhalen wat voor *soort* metagame er gespeeld wordt, tegen tegen wie, en vervolgens wat dit vertelt over de assemblage van esports.

## METHODE

Dit onderzoek zal worden uitgevoerd volgens een etnografische methode. Deze methode vloeit voort uit de werken van Taylor. Zij constateerde dat de gamepraktijk als assemblage geanalyseerd moet worden vanuit de alledaagse 'gevonden voorwerpen'.<sup>28</sup> Wat Taylor hiermee bedoelt is dat de verscheidene actoren die bijdragen aan de spelpraktijk zich manifesteren in alledaagse uitingen van gemeenschappen. Onderzoek naar de betekenisvorming van de esportsgemeenschap kan daarmee duiding geven aan de assemblage. De methode die past bij deze aanpak richt zich daarom ook expliciet op de esportsgemeenschap als geheel, om inzicht te krijgen in de verscheidenheid van actoren.

De methode die ik zal gebruiken voor mijn onderzoek is een virtuele etnografie, zoals beschreven door Boellstorff e.a.<sup>29</sup> De auteurs beschrijven deze benadering als: "An approach for studying everyday life as lived by groups of people, which provides us powerful resources for the study of the cultures of virtual worlds."<sup>30</sup> Culturen worden met een participant-observatie onderzocht als systemen van gedeelde normen en waarden.<sup>31</sup> Met dit onderzoek richt ik me op de participanten binnen de esportsgemeenschap van *Rainbow Six*. Deze observatie zal grotendeels achteraf uitgevoerd worden. Dit wordt door Mary C. Beaudry beschreven als 'ethnography in retrospect'.<sup>32</sup> Beaudry beschrijft met een verzameling antropologische werken het 'veldwerk op de grond', waarbij er meer ruimte is voor een interpretatieve benadering met aandacht voor de *intertekstualiteit* van het onderzoeksobject.<sup>33</sup> Met intertekstualiteit bedoelt Beaudry in deze context de verwevenheid van de verschillende soorten bronnen.<sup>34</sup> Voor mijn onderzoek betekent dit concreet dat ik de gespeelde esportswedstrijden kan weerleggen met algemene patronen binnen de esportsgemeenschap. Het zorgt ervoor dat ik intensiever aan de slag kan met de 'gevonden voorwerpen' van mijn onderzoek en een beter beeld kan scheppen van de assemblage van esports. Met de duiding van de assemblage ligt de focus namelijk niet alleen op de menselijke actoren maar op de interactie tussen de spelers en het spel.<sup>35</sup> De verschillende soorten interacties kunnen met een retrospectieve etnografie uitgebreid in context geplaatst worden met de ontwikkelingen in de assemblage van esports. Doordat ik dit onderzoek grotendeels achteraf

---

<sup>28</sup> T.L. Taylor, "The Assemblage of Play," *Games and Culture* 4, nr. 4 (oktober 2009): 333.

<sup>29</sup> Tom Boellstorff e.a., *Ethnography and Virtual Worlds: a Handbook of Method* (Princeton: Princeton University Press, 2012)

<sup>30</sup> Boellstorff e.a., *Ethnography and Virtual Worlds*, 1.

<sup>31</sup> Boellstorff e.a., *Ethnography and Virtual Worlds*, 1.

<sup>32</sup> Mary C. Beaudry, "Introduction: Ethnography in Retrospect," *The Written and the Wrought: Complementary Sources in Historical Anthropology* (Berkeley: UC Berkeley, 1995), 1.

<sup>33</sup> Beaudry, "Introduction: Ethnography in Retrospect," 10

<sup>34</sup> Beaudry, "Introduction: Ethnography in Retrospect," 4.

<sup>35</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 59

uitvoer, heb ik de kans om wedstrijden on-demand op eigen tempo terug te kijken en gericht te zoeken op content buiten de wedstrijden om.

De notie van *thick description* vormt de voornaamste inspiratie om de observaties uit mijn onderzoek uitvoerig te duiden. Dit wordt door Clifford Geertz beschreven als de ‘intellectual effort’ van de etnografie.<sup>36</sup> Met deze interpretatieve werkwijze probeer ik duiding te geven aan mijn analyse door inzicht te geven in de context van mijn observaties. De interpretatie gaat over de ‘flow’ van het sociale vertoog heeft als doel de ‘gevonden voorwerpen’ van het vertoog te herstellen en bruikbaar te maken.<sup>37</sup> In andere woorden, door de onderzoeksobjecten te analyseren wordt er gepoogd om de observaties te koppelen aan het breder vertoog binnen een gemeenschap. De focus ligt daarmee op de context van de observaties. Dit betekent voor mij dat ik met mijn veldnotities de opvallende momenten en uitspraken zal noteren, wat deze betekenen, en welke grotere ontwikkelingen ik daaraan kan koppelen. Zo dienen de veldnotities als houvast om te kunnen terugverwijzen aan het geheel van interacties binnen de esportsgemeenschap.

De focus van de participant-observatie ligt op het Europese team G2 Esports. Zij spelen in de Pro League: het hoogste niveau in *Rainbow Six*-esports. G2 speelde de eerste 7 speelronden van de Pro League onder de naam PENTA Sports, en de tweede helft van het seizoen onder G2 Esports. De samenstelling van het team was het hele seizoen hetzelfde, daarom zal ik in mijn eigen bewoording verwijzen naar G2/PENTA. Dit team geldt als het meest prestigieuze team van dit moment, zoals weergegeven door de huidige prestaties in de Pro League.<sup>38</sup> Zij hebben met hun prestigieuze karakter een groot bereik voor de gemeenschap en stellen zich daarnaast kritisch op ten opzichte van de content en mechanieken van de game. Ik vertrek met deze participant-observatie vanuit het gedachtegoed van Boellstorff e.a. door een kleine selectie te nemen met een breed conceptueel draagvlak.<sup>39</sup> De observaties van G2/PENTA dienen zo als voorbeeld om duiding te geven aan de assemblage van *Rainbow Six Siege*-esports.

Dit onderzoek zal uitgevoerd worden gedurende de tijdsspan van het gehele Pro League seizoen 8. De regionale competitie begon in Europa op 28 juni 2018 en eindigde op 25 oktober. In deze periode spelen de spelers 14 regionale wedstrijden tegen Europese teams. De finales werden op 17 en 18 november gespeeld in Rio de Janeiro. Deze periode biedt ook op game-niveau veel veranderingen en nieuwe content die potentieel veel invloed hebben op de voortgang

---

<sup>36</sup> Clifford Geertz, “Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture,” *The Cultural Geography Reader* (Londen: Routledge, 2008)

<sup>37</sup> Geertz, “Thick Description,” 318.

<sup>38</sup> “G2 Esports,” Teams, ESL Rainbow Six Pro League, geraadpleegd 18 oktober 2018, <https://pro.eslgaming.com/r6/proleague/team/g2/>; “Zo werd G2 Esports de kampioen van de Rainbow Six Paris Major,” Nieuws, Ubisoft Tom Clancy’s Rainbow Six Siege, geraadpleegd 18 oktober 2018, <https://rainbow6.ubisoft.com/siege/nl-nl/news/detail.aspx?c=tc:159-333886-16&ct=tc:159-76770-32>.

<sup>39</sup> Boellstorff e.a., *Ethnography and Virtual Worlds*, 54.

van het Pro League seizoen. Dit Pro League seizoen is namelijk verdeeld over twee in-game operations: Operation Para Bellum en Operation Grim Sky. Bij de start van seizoen 8 werd daarnaast voor het eerst *Pick & Ban* en *6th Pick* in gebruik genomen, wat het interessant maakt om de werking van deze systemen verder te analyseren.

De focus ligt hier op de wedstrijden die G2/PENTA speelt en hoe deze geduid worden door de commentators. Door te observeren hoe G2/PENTA zich manifesteert gedurende een seizoen, onder invloed van vele veranderingen in de game, probeer ik zicht te krijgen op de assemblage van esports in *Rainbow Six Siege*. Mijn participant-observatie bestaat uit de analyse van de gespeelde wedstrijden, video's die ze zelf uploaden op YouTube, interviews, streams via Twitch en hun activiteiten op Twitter. In mijn veldnotities registreer ik welke keuzes de teams maken in de *Map Veto*, *Pick & Ban* en *6th Pick* en let ik op algehele patronen met betrekking tot metagaming zoals deze geduid worden door de commentators. In de media-uitingen buiten de wedstrijden om zal ik expliciet letten op de reflectie op onderwerpen als spelbalans, de toevoeging van nieuwe content, en de META.

## ANALYSE

### Multimodaliteit: nieuwe content als vergroting ludische vrijheid

Zoals eerder beschreven door Ben Egliston kan de toevoeging van nieuwe content de multimodaliteit van de game vergroten. Echter, door de structurerende invloed van de ontwikkelaar – in de vorm van de ontwikkelde regelstructuur – leidt de toevoeging van nieuwe content vaak tot onvrede in de esportgemeenschap. In het verleden hebben nieuwe operators het geheel aan spelstrategieën omgegooid, wat duidt op een beperkende invloed van de ontwikkelaar op de ludische vrijheid van de speler.

Op 10 december 2018 schoof de aanvoerder G2, Fabian “Fabian” Hällsten, aan bij de ‘Hot Breach Podcast’. Hier bespreken content-creators Get\_Flanked, Rogue9 en Prodigio Pete kritisch de ontwikkelingen in en rondom *Rainbow Six Siege*. Fabian gaat hier in op een discussie omtrent de spelbalans als gevolg van nieuwe toevoegingen van operators. Get\_Flanked vraagt naar de ‘game-changing’ invloed van nieuwe operators en mechanieken, met als voorbeeld ‘Hibana’, die uitkwam met Operation Red Crow in jaar 1.<sup>40</sup> Fabian wijst op de houding van de teams met betrekking tot de toevoeging van nieuwe content. Hij zegt:

Most teams have disappeared of the face of the earth after Hibana was released right? Because they weren't adaptive. They were very rigid. [...] Everything was super rigid. That's why people said Hibana was going to break the game. Because the META at that time was made completely revolving around not having Hibana, because she didn't exist.<sup>41</sup>

Fabian voegt hier aan toe dat er vanuit het perspectief van de ontwikkelaars een dilemma naar voren komt met betrekking tot het uitbrengen van nieuwe content. Zo verklaart hij dat de nieuwe content ontwikkeld wordt voor zowel de reguliere spelersgemeenschap als de professionals. Dit brengt problemen met zich mee voor de taak van ontwikkelaars met betrekking tot spelbalans. Zo verklaart hij:

---

<sup>40</sup> Hibana was na Thermite – die vanaf de lancering bij het spel hoorde – de eerste ‘operator’ die ook als ‘hard-breacher’ kon fungeren. Hiermee was Thermite niet meer de enige personage die versterkte muren kon vernietigen, waardoor spelers de zorg hadden dat dit het spel niet ten goede zou komen.

<sup>41</sup> “Can Pro League and Ranked Players Get Along? Hot Breach Podcast ep. 18,” Get\_Flanked, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=2DCNRfn0tQ4&t=4870s>.

You need to balance after professional play, but you need to create operators for the casual scene. You need to create operators that are fun to play, but you cannot make every single operator overpowered, which they have been for a very very long time.<sup>42</sup>

Fabian beschrijft hier dat nieuwe content de ludische vrijheid moet vergroten, maar dat dit gebeurt op basis van een dwarsdoorsnede van de gehele spelersgemeenschap van de game. Deze ludische vrijheid is daardoor niet gebaseerd op het handelingsvermogen van de speler om zelf te gaan spelen *met* de game, maar is gebaseerd op de ontworpen regelstructuur die de ontwikkelaar voorschrijft. De structurerende invloed van de ontwikkelaar lijkt hier te verklaren door de kloof tussen de professionele spelersgemeenschap en de reguliere spelersgemeenschap. De ontwikkelaar ‘ontwerpt’ een regelstructuur die het plezier moet faciliteren voor de reguliere spelersgemeenschap. Zo stelt ook Taylor: “There is one computational system at work, one created by a designer, which provides constraints shaping ludic action.”<sup>43</sup> De ontwikkelde regelstructuur van het spel is daarmee een bepalende factor voor de manier waarop spelers spelen.

Fabian beschreef met het voorbeeld over ‘Hibana’ dat esportsers zich kunnen onderscheiden door hun vaardigheden om *zelf* een rol te vinden voor een operator in hun geheel van spelstrategieën. De aanpassingen die teams maken in hun strategieën zijn weliswaar gebaseerd op het handelingsvermogen van de speler om actief aan de slag te gaan met de werking van het spel, maar Fabian stelt ook dat de toevoeging van dergelijke operators al met hun ‘designed rule-set’ invloed uitoefenen op de game. Zo richt hij zich tot Get\_Flanked over de recente toevoeging van ‘Maverick’ met Operation Grim Sky. Fabian zegt:

You say that Maverick isn’t overpowered because people don’t pick him and they don’t ban him. First of all, the entire META is completely created around Maverick right now. No team in professional play sits passively on-site any more.<sup>44</sup> You can’t do that. It’s impossible.<sup>45</sup>

Op deze manier dwingt de toevoeging van nieuwe content de teams om zich aan te passen. De uitspraken van Fabian beschrijven dat het spelen met nieuwe content niet zozeer het resultaat is van de persoonlijke voorkeuren en vaardigheden van de speler, maar meer van de regelstructuur

---

<sup>42</sup> “Can Pro League and Ranked Players Get Along? Hot Breach Podcast ep. 18,” <https://www.youtube.com/watch?v=2DCNRfn0tQ4&t=4870s>.

<sup>43</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 51.

<sup>44</sup> ‘Maverick’ kan relatief stil kleine gaten maken in versterkte muren. Voor de komst van ‘Maverick’ konden verdedigers op locatie veilig informatie verzamelen en kregen ze met het geluid van vallen die afgaan en explosies een waarschuwing van hun tegenstanders. Door de komst van ‘Maverick’ werd deze verdedigende strategie nutteloos.

<sup>45</sup> “Hot Breach Podcast ep. 18,” <https://www.youtube.com/watch?v=2DCNRfn0tQ4&t=4870s>.



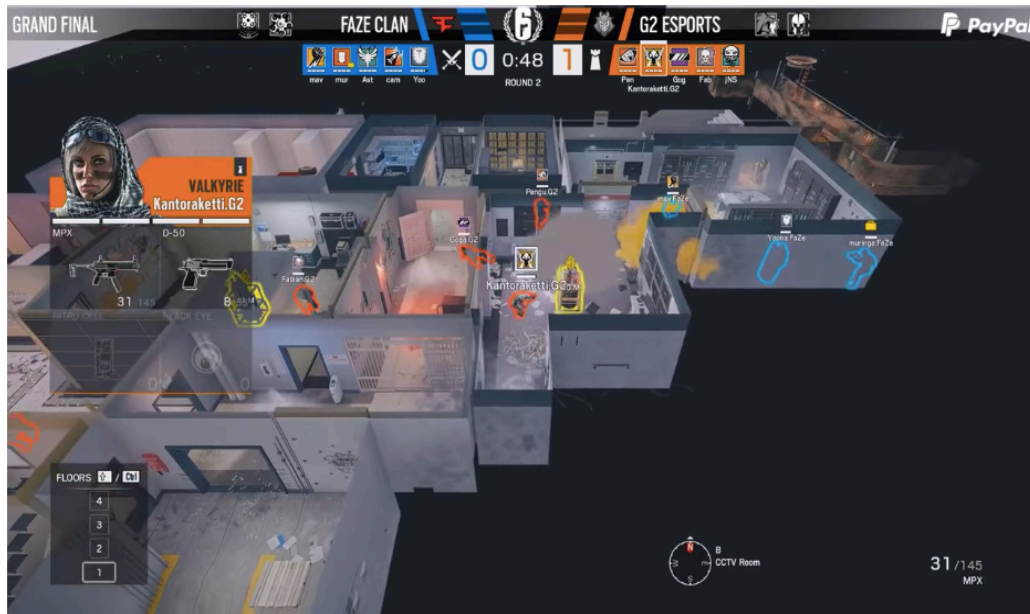
die de nieuwe operators met zich mee brengen. De manier waarop Fabian verwijst naar de META lijkt te wijzen op die structurerende invloed van de ontwikkelaar waar spelers rekening mee moeten houden. In de kwartfinale van de Pro League tegen Immortals speelde Fabian bijvoorbeeld zelf met ‘Maverick’ om ‘Hibana’ te vervangen. Zo beschrijf ik in mijn veldnotities:

G2 is volgens commentator KiXSTAR de eerste en enige die de verbannen ‘Hibana’ vervangt door ‘Maverick’. Het gevolg van het vervangen door ‘Maverick’ is dat het heel veel tijd kost om dezelfde handeling uit te voeren. Toch doet G2 dit, wat op zich laat zien dat ze niet graag afwijken van die strategie. (Veldnotitie 125)

Het voorbeeld van ‘Maverick’ demonstreert dat de ludische vrijheid van de speler – om een operator wel of niet de verbannen of te kiezen – geen invloed heeft op de daadwerkelijke uitkomst van het spel, maar dat dit vooraf besloten ligt in de ontworpen regelstructuur van nieuwe content. De veldnotities van de kwartfinale tegen Immortals illustreren dat de META bepalend is voor de strategische overwegingen van G2/PENTA. De spelers bespelen hier alsnog de META-strategie van de map ‘Bank’, ondanks dat de operatorkeuze en *Pick & Ban* fase niet in hun voordeel lag. Deze META-strategie geeft ook op een andere manier inzicht in de assemblage, wat ik in de volgende sectie zal uitleggen.

### **META in Pro League Finale**

De observatie van de finale van Pro League seizoen 8 tussen G2 en FaZe laat goed zien welke rol de META precies speelt in de esportsgemeenschap. Als onderdeel van de ‘best of three’ spelen G2 en FaZe de eerste wedstrijd op de map ‘Bank’. Dit speelveld heeft vier verschillende bomlocaties, terwijl vooral de bomlocatie in de kelder erg geliefd is onder de spelers. De kelderlocatie wordt maar liefst 5 van de 10 rondes gespeeld, wat goed illustreert hoe groot de invloed van de META-strategie hier is. De eerste vier rondes in de kelder worden gelijk verdeeld tussen FaZe en G2. Beide winnen twee keer: één keer in de aanval, één keer in de verdediging. Tijdens deze rondes zijn met name de verdedigende strategieën van beide teams erg vergelijkbaar. Beide teams spelen met ‘Pulse’, ‘Mira’, en ‘Smoke’ gepositioneerd achter de versterkte muur van ‘Mira’, terwijl de andere twee verdedigers flexibel roteren. Afbeelding 1 weergeeft deze teamsamenstelling, in dit geval uitgevoerd door G2 in de oranje kleur aan de linkerkant.



Afbeelding 1: Verdediging van de kelder door G2 (oranje).<sup>46</sup>

In mijn veldnotities beschrijf ik de werking van deze geroutineerde META op 'Bank':

In de kelder is de strategie regelmatig hetzelfde, maar wordt het verschil bepaald door de snelle en adequate uitvoering van de strategie. Het getimede gebruik van 'utility'<sup>47</sup> in de vorm van C4, rookgranaten, schilden, en andere gadgets is bepalend voor de uitkomst van de ronde. (Veldnotitie 137a)

Dit gebruik van 'utility' is ook te zien in afbeelding 1 met de rookgranaten in de ruimte 'CCTV' en de speler met het schild die klaar staat om binnen te gaan.

Gezien het gelijkspel na 4 ronden gespeeld te hebben op deze locatie, lijkt de META hier bepalend te zijn voor de uitkomst van het spel. G2 kan echter met een voorsprong van 5-4 de wedstrijd beslissen door de laatste ronde de aanval op de kelder succesvol af te ronden. Commentator Parker "Interro" Mackay spreekt op dat moment zijn twijfels uit over de eenzijdige aanpak van G2:

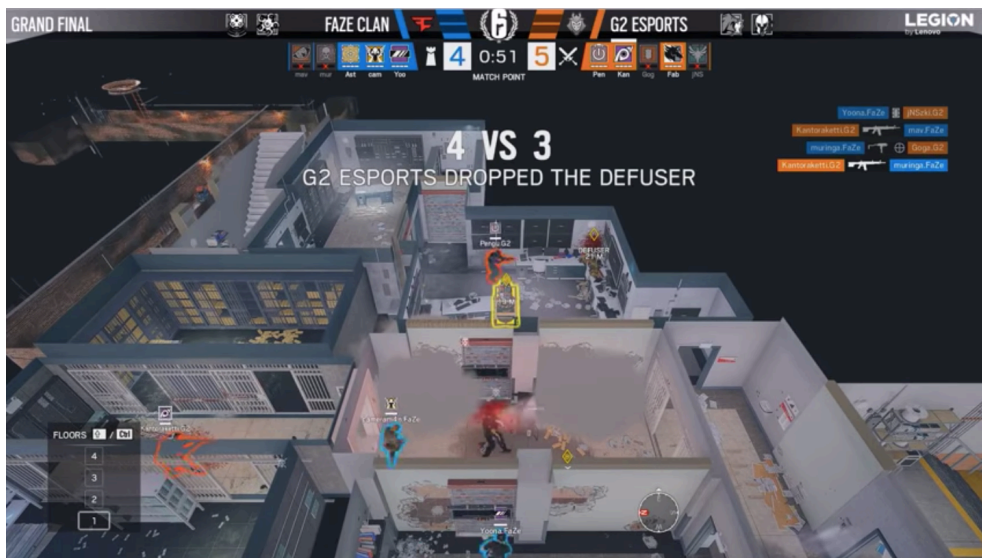
G2 have briskly worked into Server Room. It has taken about a minute to do that, and it's a very similar strategy to that which we have seen G2 do time and time again. [...] This is *exactly* what

<sup>46</sup> "FaZe Clan vs G2 Esports," Rainbow Six Esports, <https://www.youtube.com/watch?v=JTnuSdnoUVs&t=105s>.

<sup>47</sup> 'Utility' is de verzamelnaam voor de unieke gadgets die de operators met zich mee brengen.

G2 did last time around; it didn't work, so what are we going to see differently to make sure they'll be able to break the backs of FaZe and take this map?<sup>48</sup>

Met nog 55 seconden op de klok en alle vijf spelers van FaZe in leven, lanceert G2's Juhani "Kantoraketti" Toivonen met 'Jackal' een ongebruikelijke aanval waarbij hij in 10 seconden vier van de vijf tegenstanders uitschakelt. In plaats van de gebruikelijke aanval vanuit de muur tussen CCTV en Server Room – zoals Interro hierboven beschreef – gebruikt Kantoraketti de 'drop-down' om een verrassingsaanval in te zetten waarmee hij de ronde in luttele seconden beslist. In afbeelding 2 is te zien hoe de verdedigers van FaZe dezelfde conventionele positie innemen, maar dat de aanvallende aanpak heel anders is dan beschreven door Interro, gebaseerd op het spelverloop van eerdere rondes zoals weergegeven in afbeelding 1.



**Afbeelding 2:** Van links naar rechts: Kantoraketti (oranje) valt operators Pulse (uitgeschakeld), Valkyrie, Smoke (uitgeschakeld) en Mira (onder) aan.<sup>49</sup>

Deze wedstrijd demonstreert hoe de metagame gebruikt wordt om de persoonlijke vaardigheden en voorkeuren van spelers in te zetten als een counterstrategie tegen de geïntegreerde metagame: de META. De *anti-metagaming-metagame* – zoals geformuleerd door Boluk & LeMieux – manifesteert zich hier dus als een *anti-META-metagame*, waar het zich richt op de gestandaardiseerde metagame.<sup>50</sup> De counterstrategie tegen conventionele spelstrategieën die onderdeel vormen van de META symboliseert goed hoe metagaming de kritische onderhandeling kan faciliteren met een geïntegreerde set van regels en strategieën die de META genoemd wordt.

<sup>48</sup> "FaZe Clan vs G2 Esports," Rainbow Six Esports.

<sup>49</sup> "FaZe Clan vs G2 Esports," Rainbow Six Esports.

<sup>50</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 230.

Zoals Newman beschrijft krijgen spelers door te spelen *met* een ontwikkelde structuur – zoals de META – de kans om de beperkingen van de geïntegreerde spelstrategie te ontlopen.<sup>51</sup> Zo werd ‘Hibana’ verbannen van de wedstrijd omdat deze traditioneel gebruikt wordt om de ‘drop-down’ te vernietigen, maar gebruikte G2/PENTA ‘Maverick’ om deze rol op een vergelijkbare manier in te vullen. Het voorbeeld uit de finale laat zien dat spelers zich met succes kunnen verzetten tegen beperkende structuren door te spelen met de gamemechanieken, regels en keuzes die ze ter beschikking hebben.

### **Pick & Ban: counter-strategie**

In de eerste 7 weken van het Pro League seizoen is het goed zichtbaar hoe het *Pick & Ban* systeem gebruikt wordt als metagame. In deze fase van het spel wordt de metagame in praktijk gebracht doordat de ontwikkelaars de spelers de kans geven om zelf keuzes te maken met betrekking tot spelbalans.<sup>52</sup> De commentators beschrijven een ‘target-ban’, waarmee de verbanning van een operator gericht is op een operator/speler die tot de vaste opstelling behoort van de tegenstander. In speelronde 2 speelde G2/PENTA tegen Orgless en verbanden ze operator ‘Ying’. Orgless had met de speler Lucas “Hungry” Reich iemand die bekend staat om het gebruik van ‘Ying’. Ook in speelronde 3, tegen Mock-It, verklaren de commentators dat de verbanning van ‘Ying’ gericht is op de standaardopstelling van Mock-It, en dat de verbanning van ‘Glaz’ gericht is op de voorkeur van PENTA om deze operator te gebruiken op de map ‘Coastline’. De reacties van commentators Ghassan “Milosh” Finge en Parker “Interro” Mackay tijdens speelronde 1 laten goed zien hoe ‘target-bans’ de *Pick & Ban* fase kunnen domineren:

Milosh: Exactly. So we’ll see how this goes here. Orgless, with KS, have been playing very strongly with Jäger on the defense. On attack, Dokkaebi has been a strong operator for them. But the Ying will be removed, which makes a lot of sense.

Interro: [lacht]

Milosh: You know why, Orgless have literally the best Ying in the world, which is pretty much shown for the past couple of seasons. Of course, we are talking about Hungry, sometimes bringing the SIX12<sup>53</sup> (shotgun) to a lot of success.<sup>54</sup>

---

<sup>51</sup> Newman, “Playing (with) Videogames,” 60

<sup>52</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 230.

<sup>53</sup> Het gebruik van de SIX12 met ‘Ying’ wordt gezien als een opvallend. Meestal wordt met deze operator het machinegeweer meegebracht, terwijl Hungry een strategie heeft gevonden om de shotgun tot succes te brengen.

Milosh en Interro beschrijven hier hoe de *Pick & Ban* als metagame gebruikt wordt om de persoonlijke voorkeuren van spelers te faciliteren. Ook wordt het gebruikt om de kwaliteiten van tegenstanders tegen te gaan. Het eerdergenoemde voorbeeld demonstreert hoe de persoonlijke voorkeuren leidend zijn voor de verbanningen van de operators ‘Zofia’ en ‘Ying’.

De *Pick & Ban* fase is in dit voorbeeld nadrukkelijk in gebruik genomen om de metagame als counter-strategie tegen de tegenstander te faciliteren. In een game waar de keuzemogelijkheden gigantisch zijn, wordt de esportscompetitie bepaald door de ‘psychologische metagame’ waar spelers strategische keuzes – op basis van eigen voorkeuren – afwegen tegen die van tegenstanders.<sup>55</sup> Boluk & LeMieux beschrijven zo ook dat een dergelijke vorm van metagaming in esports vaak zichtbaar is in de keuzefases, doordat deze eventuele psychologische metagames kunnen faciliteren.<sup>56</sup> Het laat zien dat de technologie – in dit geval de keuzefase – een sleutelrol vertolkt in de assemblage van esports. Hier betreft het een keuzesysteem dat uniek is aan esports en daarmee het handelingsvermogen (deels) plaatst bij de spelers.

### **Pick & Ban: verzet tegen structuur**

Het eerdergenoemde scenario beschrijft hoe de *Pick & Ban*-fase gebruikt kan worden als counter-strategie tegen de tegenstander, in dat geval Hungry met de operator ‘Ying’. Echter, in de loop van het seizoen begint G2/PENTA met de structurele verbanning van ‘Lion’, wat minder ruimte overlaat voor een aanvallende ‘target-ban’. De keuzesystemen worden zo gebruikt als counter-strategie tegen de mechanieken en operators die zij als beperkend ervaren. Zo schrijft speler Fabian op Twitter dat ‘Lion’ steun biedt voor slecht georganiseerde teams, waar zijn teamgenoot Niclas “Pengu” Mouritzen aan toevoegt dat de operator weinig bijzondere vaardigheden vereist en niet aansluit op de kenmerken van competitief spel.<sup>57</sup> Doordat de operator geen vaardigheden of teamorganisatie behoeft om het succesvol te kunnen bespelen, wordt de invloed van de gamemechanieken te groot en de ludische vrijheid verminderd. Volgens Taylor zoeken professionele spelers naar de ‘idealized form of play’, waarmee ze regelmatig de beperkende invloed van bepaalde spelstructuren blootleggen.<sup>58</sup> In dit geval is het voornaamste probleem

---

<sup>54</sup> “Rainbow Six Pro League – Season 8 – EU – PENTA Sports vs. Supremacy – Week 1,” Rainbow Six Esports, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=w3aoleoEGRk&index=4&list=PLYbfZrTysfnKIwpOAcAFf3lcZbAhDe2Z8&t=1211s>.

<sup>55</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 230.

<sup>56</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 230.

<sup>57</sup> “@G2\_Fabian,” Tweet, 15 oktober, 2018, [https://twitter.com/G2\\_Fabian/status/1051810798438424576](https://twitter.com/G2_Fabian/status/1051810798438424576);

“@G2Pengu,” Tweet, 28 februari, 2018, <https://twitter.com/G2Pengu/status/968701338761814016>.

<sup>58</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 75.

volgens de spelers van G2/PENTA dat er geen ‘counter’ bestaat tegen ‘Lion’ en dat het geen bijzondere vaardigheden vereist om deze operator te bedienen. ‘Lion’ past zo niet binnen het ideale spelbeeld van de esportsgemeenschap.

De ontwikkelde regelset – en daarmee de structurerende invloed van de ontwikkelaar – vormt een belemmering voor de ludische vrijheid van professionele spelers. Zo wordt gesteld dat professionele spelers zich onder andere onderscheiden door improvisatie. Taylor schrijft hierover: “Computer games allow for, and indeed at the top end require, like all sports, skilled improvisation *despite* their computational structures.”<sup>59</sup> Taylor wijst hiermee op de grote invloed van het spel in de assemblage van esports, terwijl professionele spelers zich proberen te onderscheiden door hun ludische vrijheid. Door de *Pick & Ban* fase te gebruiken als metagame kunnen spelers het handelingsvermogen ten opzichte van de game tot op zekere hoogte weer opeisen.

### **Pick & Ban: reactie van ontwikkelaar**

Tijdens de internationale finales van de Pro League op 18 en 19 november maakte de esports-manager van Ubisoft, Philippe-Olivier Crépin, bekend dat ‘Lion’ zal worden verbannen van Pro League, totdat de operator een herbewerking krijgt vanuit de ontwikkelaars. Hij zegt:

Lion is an operator that we’ve faced a unique problem with. We know that he is overpowered, and today the developers team is ready to act on it. Starting next season we will put Lion in a competitive quarantine, which means that the players will not be able to pick Lion in our esports programs. [...] And we do have a next step. There is a possible fix in the works, and we will have a pro workshop soon to test out its rework. Until Lion is in a good place, he will remain in the quarantine.<sup>60</sup>

Hiermee verklaart Ubisoft zich bewust te zijn van de problemen met ‘Lion’, maar maakt hier nog expliciet onderscheid tussen de competitieve spelomgeving van esports en de reguliere game. De reguliere game heeft in zijn multiplayer gamemodus geen *Pick & Ban* optie, en dus zullen de spelers daar ook niet de optie hebben om de operator te verbannen. De reactie van de ontwikkelaars valt daarmee goed terug te brengen naar het dilemma dat Fabian naar voren bracht, omtrent de spelbalans van nieuwe content in overeenstemming met zowel de reguliere spelersgemeenschap en de esportsgemeenschap. In dit geval geldt deze maatregel alleen voor de

---

<sup>59</sup> Taylor, *Raising the Stakes*, 95.

<sup>60</sup> “Rainbow Six Pro League 2018 – Season 8 Finals – Operation Wind Bastion Full Reveal,” Rainbow Six Esports, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=tfcqkeJft4I>.

esportsgemeenschap, wat duidt op een andere houding van de spelers ten opzichte van de content. Interessant is om te bekijken of de herbewerking van 'Lion' zal worden afgestemd worden op competitief spel, of op spelplezier van de reguliere speler.

### 6th Pick/Reveal Phase

Na de *Map Veto* en *Pick & Ban*-fase wordt de wedstrijd gespeeld. Voorafgaand aan elke ronde krijgen teams de tijd om een opstelling te bepalen. Deze wordt vervolgens vrijgegeven tijdens de *Reveal Phase*, waarin beide teams elkaars opstelling kunnen bekijken. Er volgt met de *6th Pick* een extra moment om één van de vijf operators te veranderen zonder dat de tegenstander dit ziet. Fabian legt uit dat de *Reveal Phase* vooral een indicatie vormt om te zien welke bomlocatie de verdedigers gaan verdedigen. Op basis hiervan konden zij met de *6th Pick* nog een reactie vormen tegen de verdedigers:

Fabian: [The Reveal/6<sup>th</sup> Pick Phase] is useful in the sense that if we know what strategy they are going to play, like basement in Bank. If we see the defenders pick 'Ela'; we know it is going to be the basement. Stuff like that is how we use it. [...]

Rogue9: Is that a good thing?

Fabian: I just think it's more for the future than it is for today, and I don't know if it's good or not.

Get\_Flanked: Yeah with a hundred operators, that's going to be a big deal.<sup>61</sup>

De uitspraak van Fabian beschrijft dan ook vooral dat de metagame met *6th Pick* weliswaar meer voordeel kan opleveren voor de aanvallers – doordat ze nog een reactie kunnen vormen op verdedigers – maar het systeem zelf lijkt meer in het voordeel van de verdedigers doordat zij kunnen bepalen welke strategie er gespeeld zal worden. In mijn veldnotities beschrijf ik over de wedstrijd tegen Supremacy in week 1 hoe de *6th Pick* bepalend is voor de verdedigende strategie:

G2's Fabian maakt drie keer een *6th Pick* naar Valkyrie. Verbazingwekkend genoeg lijkt Supremacy niks te doen met de *6th Pick*. Zeker voor de aanvallers kan *6th Pick* juist een

---

<sup>61</sup> "Hot Breach Podcast ep. 18," <https://www.youtube.com/watch?v=2DCNRfn0tQ4&t=4870s>.

verrassingseffect brengen. Dit komt doordat de verdedigers vaak in de voorbereidingsfase al ‘gespot’ worden door drones, terwijl de aanvallers pas gespot worden zodra de actie-fase begint. Daarmee hebben aanvallers een groter verrassingsvoordeel met een eventuele *6th Pick*.

(Veldnotitie 5)

Hoewel er in essentie dus een mogelijkheid bestaat om voordeel te halen uit deze keuzefase, wordt dit in het bovenstaande voorbeeld maar door één team gebruikt. Zo fungeert de *6th Pick/Reveal Phase* momenteel nog voornamelijk als een metagame die de balans tussen aanvallers en verdedigers terug kan brengen, terwijl de toekomst misschien meer een psychologische wedstrijd kan faciliteren tussen beide partijen. Dit toekomstbeeld illustreert dan ook dat de toevoegingen van content moet zorgen voor een meer psychologische metagame door middel van de multimodaliteit.

Keuzesystemen als *Map Veto*, *Pick & Ban* en *6th Pick* moeten dit soort metagames faciliteren. Zo beschrijven Boluk & LeMieux hoe de keuzesystemen van *Dota 2* de spelers het handelingsvermogen geven om uit een keuze van ruim honderd verschillende personages te bepalen welk soort spel ze zullen spelen. Ze schrijven hierover: “With the draft, *Dota 2* offloads game design decisions like the balance between various hero combinations to the players, as they collectively design – via the ever evolving metagame – what kind of *Dota 2* they will play.”<sup>62</sup> Op die manier kunnen de keuzefases gebruikt worden om de vrijheid bij de spelers te plaatsen, waarmee ze in zekere zin de rol van ‘designer’ op zich kunnen nemen met betrekking tot spelbalans. In het geval van *Dota 2* zorgt het grote keuzeaanbod aan personages voor de ludische vrijheid in deze metagames.

---

<sup>62</sup> Boluk & LeMieux, *Metagaming*, 230.



## CONCLUSIE

Met dit onderzoek heb ik het vertrekpunt genomen dat de esportsgemeenschap van *Rainbow Six Siege* een omgeving is waar de structurering van het spel ten opzichte van het beoogde handelingsvermogen van de speler een interessante spanning kan opleveren. Met metagaming als centraal analytisch concept heb ik geprobeerd duiding te geven aan de assemblage van *Rainbow Six*-esports. Naar aanleiding van dit onderzoek zijn er twee interessante patronen te herkennen in de assemblage. Het eerste patroon is het verschuivende handelingsvermogen tussen speler en spel, waar de esportsers zich vaak actief verzetten tegen de structurerende invloed van het spel, en het spel op zijn beurt in bepaalde gevallen moeite doet om dit te herstellen. Het tweede patroon is dat er een scheiding is te zien tussen de reguliere spelersgemeenschap en de esportsgemeenschap, mede als het gevolg van het verschuivende handelingsvermogen. Deze twee patronen zal ik in de volgende twee alinea's toelichten.

Allereerst vormt elk keuzesysteem in *Rainbow Six* een poging vanuit ontwikkelaar om het handelingsvermogen naar de spelers te brengen, zodat spelers zelf aan de slag kunnen gaan met discussies omtrent spelbalans. In de toekomst kan dit zorgen voor een grotere mogelijkheid voor metagaming en meer handelingsvermogen voor de (competitieve) speler. Echter, in de huidige staat van het spel lijkt de metagame nog een spanning te weergeven tussen spel en speler. De *Map Veto* wordt beperkt door een te klein aanbod aan 'maps'; de *6th Pick* is grotendeels gebonden aan de ontworpen regelstructuur van 'operators' en 'counters'; en de *Pick & Ban* wordt vaak gebruikt als verzet tegen de geïntegreerde metagame, terwijl het mogelijkheden moet bieden voor een psychologische metagame. Zeker bij de *Pick & Ban* is de spanning goed zichtbaar, doordat de speler de metagame hier gebruiken om de structurerende invloed van de ontwikkelaar te ondermijnen. De *anti-META-metagame* komt hier veelvuldig aan bod, waar spelers de invloed van de META als geïntegreerde regelstructuur als dusdanig beperkend ervaren dat ze zich ertegen verzetten. De patronen van de beoogde metagame zijn in bepaalde gevallen zichtbaar. Hier leidt het tot een spannende metagame waar spelers hun tactisch vermogen tentoonstellen op het hoogste niveau. In andere gevallen leidt het tot een eentonige metagame waar spelers gestructureerd kritiek leveren op de beperkende invloed van de ontwikkelaar.

Ten tweede hebben de verschuivingen van het handelingsvermogen als gevolg dat er een kloof lijkt te ontstaan tussen de reguliere spelersgemeenschap en de esportsgemeenschap van *Rainbow Six Siege*. De esportsers onderscheiden zich door hun sportieve kwaliteiten, wat benadrukt wordt door de introductie van meerdere keuzesystemen die deze kwaliteiten moeten benadrukken. Hierdoor krijgen esportsers de kans om te spelen *met* de game, terwijl de normale game meer bouwt op de geïntegreerde regelstructuur. Fabian beschreef hoe operatorbalans

daardoor veel discussie oplevert, doordat een ‘goede’ operator voor de Pro League niet hetzelfde betekent als een ‘goede’ operator voor de reguliere speler. Het onderscheid wordt nog maar eens benadrukt doordat de maatregel tegen de slechte invloed van ‘Lion’ op het spel alleen geldt voor de esportsgemeenschap.

Met de observaties uit de deelvragen kom ik terug op de hoofdvraag: Op welke manier zorgt metagaming in de esportsgemeenschap van *Rainbow Six Siege* voor een spanning tussen spel en speler in de assemblage? De grote structurerende invloed van de ontwikkelaar is duidelijk zichtbaar met de eerste twee deelvragen over de META en nieuwe content. De keuzesystemen en regelstructuur van de esportscompetitie vormen een noemenswaardige poging om de rol van de ontworpen regelstructuur te verkleinen. Met deze systemen worden spelers in staat gesteld om een metagame te spelen; op deze manier spelen esporters *met* de game. Als gevolg hiervan wordt de kloof tussen esporters en spel weliswaar verkleind, maar doordat de game continu in ontwikkeling is, is het nog maar de vraag of de toevoeging van nog meer nieuwe content deze kloof niet opnieuw vergroot. De ontwikkelaars van *Rainbow Six* hebben inmiddels al een vierde ‘jaar’ aangekondigd, met opnieuw 8 nieuwe operators. De toekomst moet uitwijzen of deze nieuwe content de huidige kloof tussen de verschillende spelersgemeenschappen en het spel zal gaan dichten of vergroten.

Met het vertrekpunt van Boellstorff om met een kleine focus een breed conceptueel draagvlak aan te halen heb ik gekozen voor de focus op het meest representatieve esports-team, door hun prestaties en status in de gemeenschap. Op die manier heb ik in feite de assemblage tussen spel en de Europese esportsgemeenschap onderzocht, maar kan de META en het gebruik van de keuzesystemen kunnen op regionale basis nog voor veel verschil zorgen. De Pro League wordt namelijk in de reguliere competitie per regio gespeeld, waardoor de geografische opdeling kan zorgen voor een andere assemblage. Een vervolgonderzoek kan uitwijzen welke geografische patronen er een rol spelen in de assemblage van esports. Een ander interessant focuspunt voor vervolgonderzoek kan zijn door de werking van de META in de esportsgemeenschap te vergelijken met de werking in de reguliere spelersgemeenschap. Door te kijken of er dan ook sprake is van een dergelijke rigide spelstructuur kunnen de keuzes van de ontwikkelaars en de spanningen tussen de spelersgemeenschappen verder uitgediept worden. Ook de rol van de keuzesystemen kan hier verder mee verklaard worden.

## REFERENTIELIJST

- Adamus, Tanja. "Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field". In *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, bewerkt door Johannes Fromme en Alexander Unger, 477–90. Dordrecht: Springer, 2012.
- Beaudry, Mary C. "Introduction: Ethnography in Retrospect." In *The Written and the Wrought: Complementary Sources in Historical Anthropology*, 1-15. Berkeley: UC Berkeley, 1995.
- Boellstorff, Tom. "A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies". *Games and Culture* 1, nr. 1 (januari 2006): 29–35. <https://doi.org/10.1177/1555412005281620>.
- Boellstorff, Tom, Bonnie Nardi, Celia Pearce, en T. L. Taylor. *Ethnography and Virtual Worlds: a Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press, 2012.
- Boluk, Stephanie, en Patrick LeMieux. *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.
- Carter, Marcus, Martin Gibbs, en Mitchell Harrop. "Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary". In *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games - FDG '12*, 11. Raleigh, North Carolina: ACM Press, 2012. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282346>.
- Donaldson, Scott. "I Predict A Riot: Making and Breaking Rules and Norms in League of Legends." *Proceedings of DiGRA 2017* 14-1, <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-predict-a-riot-making-and-breaking-rules-and-norms-in-league-of-legends/>.
- Egliston, Ben. "Multimodality and the Competitive Metagame: Exploring Issues of Balance in Multimodal Game Environments". In *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment*, 30:1–30:4. New York: ACM, 2014. <https://doi.org/10.1145/2677758.2677787>.
- ESL Rainbow Six Pro League. "G2 ESports." Teams. Geraadpleegd op 18 oktober 2018. <https://pro.eslgaming.com/r6/proleague/team/g2/>
- Geertz, Clifford. "Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture." *The Cultural Geography Reader*. Londen: Routledge, 2008. 311-323.
- Giddings, Seth. "Walkthrough: Videogames and Technocultural Form." Proefschrift, University of West England, 2006.
- Newman, James. "Playing (with) Videogames." *Convergence* 11, nr. 1 (Maart 2005): 48–67.

doi:10.1177/135485650501100105.

*Stay On Top*. Vol. 1. Escalation: A Rainbow Six Series. Ubisoft, z.d. Geraadpleegd 27 september 2018.

Taylor, T. L. "The Assemblage of Play." *Games and Culture* 4, nr. 4 (oktober 2009): 331-39, <https://doi.org/10.1177/1555412009343576>.

Taylor, T. L. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.

Twitter. "@G2\_Fabian." 15 oktober, 2018.

[https://twitter.com/G2\\_Fabian/status/1051810798438424576](https://twitter.com/G2_Fabian/status/1051810798438424576).

Twitter. "@G2Pengu." 28 februari, 2018.

<https://twitter.com/G2Pengu/status/968701338761814016>

Ubisoft Montreal. *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*. [Playstation 4, Xbox One, Windows]. Ubisoft, 2015.

Ubisoft Tom Clancy's Rainbow Six Siege. "Dev Blog: Kiezen en Verbannen." Nieuws. Geraadpleegd op 22 november 2018. <https://rainbow6.ubisoft.com/siege/nl/nl/news/detail.aspx?c=tcm:159-322840-16&ct=tcm:159-76770-32>.

Ubisoft Tom Clancy's Rainbow Six Siege. "Zo werd G2 Esports de kampioen van de Rainbow Six Paris Major." Nieuws. Geraadpleegd op 18 oktober 2018. <https://rainbow6.ubisoft.com/siege/nl-nl/news/detail.aspx?c=tcm:159-33388616&ct=tcm:159-76770-32>

Wagner, Michael. *On the Scientific Relevance of eSports*, 2006.

YouTube. "Can Pro League and Ranked Players Get Along? Hot Breach Podcast ep. 18." Get\_Flanked. <https://www.youtube.com/watch?v=2DCNRfn0tQ4&t=4870s>.

YouTube. "Rainbow Six Pro League 2018 – Season 8 Finals – Operation Wind Bastion Full Reveal." Rainbow Six Esports. <https://www.youtube.com/watch?v=tfcqkeJft4I>.

YouTube. "Rainbow Six Pro League Finals – Season 8 – Rio de Janeiro – FaZe Clan vs G2 Esports." Rainbow Six Esports. <https://www.youtube.com/watch?v=JTnuSdnoUVs&t=105s>

YouTube. "Rainbow Six Pro League – Season 8 – EU – PENTA Sports vs. Supremacy – Week 1." Rainbow Six Esports. <https://www.youtube.com/watch?v=w3aoleoEGRk&index=4&list=PLYbfZrTysfnKIw pOAcAf3lcZbAhDe2Z8&t=1211s>.

## **BIJLAGE – VELDNOTITIES**

### **Casters:**

Milosh (Ghassan Finge)

KiXSTAr (Michael Stockley)

Interro (Parker Mackay)

MZO (Devin Becker)

### **Spelers PENTA/G2:**

Fabian (Fabian Hällsten) – Zweden

Pengu (Nicklas Mouritzen) – Denemarken

jNSzki (Joonas Savolainen) – Finland

Goga (Daniel Mazorra Romero) – Spanje

Kantoraketti (Juhani Toivonen) – Finland

Week 1 t/m 7 PENTA

Week 7 t/m einde G2

## WK 1 – versus Supremacy

### [pre-match]

1. Map Veto auto-ban voor Club House en Villa omdat deze beide nieuw in de map-pool. Commentators leggen uit dat Ferral zich bij Shas (coach) voegt als analist. Kanto is nieuw bij PENTA, maar dit is volgens de commentators een zekerheid voor succes. Kanto deed al eerder mee bij het team en speelde als invallers tijdens finales, toen ze al heel dicht bij een overwinning waren, zonder op elkaar ingespeeld te zijn. Het laat zien dat Kanto een makkelijke match kan zijn met het team, en dat de klik er al snel was. Ook waren spelers van PENTA uitgesproken over hun vriendschap met Kantoraketti. Verwachting volgens polls is dat PENTA wint.
2. De Lion ban wordt niet als verrassing gezien. Commentators wijten het verlies tegen Liquid in de finales (PL 7) aan het niet bannen van Lion, terwijl Liquid deze structureel speelt. De commentators noemen de Lesion-ban wel verrassend, maar stellen dat dit ook een doordachte ban kan zijn omdat PENTA als eerste begint. Doordat ze als eerste beginnen, spelen zij in ieder geval 5 verdedigende rondes, terwijl bij een positief scoreverloop de tegenstander misschien wel minder verdedigende rondes speelt. Daaruit concluderen de commentators dat deze ban dus gericht is op hun eigen (verdedigende) strategie en een afwezigheid van Lesion daarin.

### [ronde 1]

3. PENTA neemt geen Echo & Maestro combinatie tijdens verdedigen, terwijl dit een counter kan zijn tegen rookgranaten. Dit wordt als opvallend gezien omdat de rookgranaten een belangrijke indicatie vormen voor een *plant*. Wanneer de aanvallers van plan zijn om een *plant* te maken, kunnen Echo en Maestro hier allebei een *counter* tegen vormen. Echo kan de aanvaller raken waardoor de *plant* gestopt wordt, Maestro kan door rook zien en de spelers raken. Dit laat veel zien over hoe PENTA de verdediging benadert.

### [ronde 1]

4. PENTA spelers hebben een operator waar ze goed mee zijn, maar kunnen vooral ook uitblinken om hun aanpassingsvermogen aan andere operators. Als gevolg kunnen de spelers zich per situatie makkelijker aanpassen aan kleine veranderingen van omstandigheden.

**[ronde 4]**

5. Fabian maakt drie keer een *6th Pick* naar Valkyrie. Verbazingwekkend genoeg lijkt Supremacy niks te doen met de *6th Pick*. Zeker voor de aanvallers kan *6th Pick* juist een verrassingseffect brengen. Dit komt doordat de verdedigers vaak in de voorbereidingsfase al ‘gespot’ worden door drones, terwijl de aanvallers pas gespot worden zodra de actie-fase begint. Daarmee hebben aanvallers een groter verrassingsvoordeel met een eventuele *6th Pick*.

**[ronde 6]**

6. Halverwege de wedstrijd beschrijft MZO dat Supremacy het goed bijhoudt door veel re- frags te pakken. De rondes verlopen dus vaak redelijk gelijk, terwijl PENTA vaak aan het langste eind trekt. Het laat zien dat het scoreverloop en de hoeveelheid kills niet veel zegt over het eindresultaat. Ook kan het een indicatie te zijn hoeveel risico PENTA legt in hun spel, of juist dat het verschil bepaald wordt door strategische overwegingen en niet door ‘frags’.

## **Wk 2 – versus OrgLess**

### **[Map veto]**

7. Border en Oregon zijn de meest gespeelde maps en zullen waarschijnlijk geband worden. Villa en Clubhouse zijn nieuw, dus worden hoogstwaarschijnlijk niet gespeeld. Coastline is logischerwijs het resultaat van deze loting. Interro vindt het verrassend dat er gespeeld wordt op Coastline, want PENTA is er wereldkampioen op geworden. Hij verbaast zich erover dat teams hier niet op anticiperen en zo'n belangrijke map niet uitsluiten. Ook verrassend is dat Consulate geband wordt door PENTA, terwijl dit maanden lang hun ongeslagen map was. Hier komt ook bij dat andere teams deze map tegenwoordig altijd bannen, waardoor PENTA zelf ook weinig de kans krijgt om te oefenen op de map. Dus hoewel ze gezien worden als dominant, is het pas daadwerkelijk een superieure map als ze het kunnen oefenen en daadwerkelijk kunnen bewijzen.

### **[P&B]**

8. Orgless heeft de beste Ying in de wereld met Hungry. Hierdoor is de Ying-ban niet erg verrassend. Mira is haast een vaste ban en behoort tot de Meta bij heel veel maps, zo verklaart Interro. Zeker met de '3-site rotation' krijg je dat de derde site een stuk beter te doen wordt voor teams door de aanwezigheid van Mira. Door deze ban moeten teams hun tactieken voor 'site-rotatie' uitbreiden, maar ze moeten dit ook nog eens zonder Mira doen. Dit zorgt voor een situatie waar verdedigers haast niet 3 rondes op rij zouden kunnen winnen, of het wordt in ieder geval erg zwaar gemaakt. Deze ban is daarmee dus gericht tegen de verdedigers die minder flexibel zijn in hun tactieken.

### **[ronde 1]**

9. "It's a bit of an oddity to see no contestation in VIP" Na ronde 1 wordt de zorg uitgesproken dat het te hopen is dat Orgless niet 'all their eggs in the same basket' gooit met hun vertrouwen in KS om hun te carry-en. Zeker ten opzichte van de flexibiliteit van PENTA kan ze dit duur komen te staan.

### **[ronde 2]**

10. PENTA valt de nieuwe site aan met dezelfde opstelling. Verdedigers krijgen de mogelijkheid bij verlies dezelfde site nog een keer te spelen, maar heel weinig teams doen dit ook daadwerkelijk. Ze blijven roteren, om niet vast te blijven op een zelfde 'site'. Het is een mindset ding, zo verklaren de casters. Roteren van sites is dus belangrijk om de mindset fris te houden en



de metagame ook onvoorspelbaar te houden. Als er niet geroteerd wordt beginnen teams meer tegen zichzelf te spelen, want in theorie hoeft de aanvaller niet te veranderen van strategie.

### **[ronde 3]**

11. Er wordt uitgelegd hoe belangrijk Glaz kan zijn bij deze map, doordat er lange angles zijn en de rookgranaten kunnen dienen om deze af te scheiden. PENTA laat de eerste drie rondes al zien dat ze snel de 'plant' maken als ze de kans hebben. Milosh maakt een grapje dat de Franse teams de gewoonte hebben om in de laatste halve minuut pas te planten; niet PENTA. PENTA heeft met Goga de speler die wanneer hij kan de plant maakt.

### **[ronde 4]**

12. Interro verklaart dat PENTA nog steeds beter wordt. Een factor hiervan is de discussie over wie van de spelers de beste speler is. Hij verklaart hoe Fabian als IGL (captain) consistent blijft presteren en concurreren met zijn teamgenoten, terwijl er genoeg gediscussieerd wordt over Pengu als beste speler van de wereld. Het feit dat spelers als Fabian, zeker als IGL, blijven groeien als speler en als captain laat zien hoe PENTA nog steeds groeipotentieel heeft.

### **[Ronde 5]**

13. Na ronde 4, de eerste winst van OrgLess, verklaren de commentators waarom OrgLess waarschijnlijk toch weer terug ging naar Kitchen, terwijl ze daar eerder verloren hadden. Ze hadden zich waarschijnlijk gerealiseerd dat de rol van Buck (Pengu) ze de vorige keer de ronde gekost heeft. Samen met een aantal individuele fouten van PENTA, kon OrgLess door het uitschakelen van de Buck deze verdedigende ronde pakken.

### **[ronde 6]**

14. Milosh verklaart dat Goga van vitaal belang is als support speler. In ronde 5 pakt hij zijn tweede clutch. Het maakt niet uit welke operator hij speelt, hij doet het heel goed. Interro verklaart hierbij dat hij vaak als support speler de 'plant' moet maken, zijn 'utility' moet gebruiken, en als hij dan uitgeschakeld wordt is dat geen probleem want hij heeft zijn rol voltooid. De misvatting heerst hier vaak dat kijkers denken dat deze speler niet goed genoeg is, omdat hij minder kills maakt. Het laat zien dat de rolverdeling in een succesvol team heel belangrijk is, gezien het een vorm van voorspelbaarheid toevoegt aan de tactische overwegingen.

**[ronde 8]**

15. Rol van Echo ingezet als plant denial. Dit is ook zeker een aspect waardoor teams als PENTA proberen eerder te planten, zodat ze dat risico niet lopen.

**[ronde 10]**

16. Verbazing van Interro over de fouten die PENTA maakt. Teveel agressie bij Pengu, een te vroege dood van een 'anchor', en dat meerdere ronden achter elkaar. Het laat zien dat de rolverdeling belangrijk is, en wanneer zij consistent hun rollen blijven invullen zoals afgesproken, dan hoeven ze niet in problemen te komen.

### Wk 3 – versus Mock-It

#### [pre-veto]

17. PENTA, EG en Liquid worden als de top-teams gezien omdat ze de **stabiliteit** hebben die heel veel andere spelers niet hebben. Dit is deels om de teams, dat zij niet **constant** genoeg presteren, maar ook grotendeels om 'Siege'. "Siege can be by its very nature a very volatile game." KiX – 1:05. Hoe PENTA hiermee omgaat wordt daarom gezien als het ideaal. Best of 1 is misschien niet ideaal in wedstrijden zelf, maar doordat je in een seizoen elk team twee keer tegenkomt gaat het om 'the long game'. Dit wordt als iets veel beters gezien, en KiX en Interro verklaren ook dat er een wedstrijd was SK - EG waar de wedstrijd beslist werd in de ban phase.

#### [Ban/ronde 1]

18. Er wordt uitgelegd hoe het verbazingwekkend is dat Lion niet geband is, terwijl de spelers van Penta daar heel vocaal tegen zijn geweest. Ook wordt er uitgelegd dat de Glaz-ban, Ying-ban echt tegen de standaardopstelling bedoeld zijn van de tegenstander. Zo speelt Joonas veel met Glaz, en Mock-It veel met Ying.

#### [ronde 1]

19. Over het wedstrijdssysteem best of 1. Er zijn nog kinderziekten, maar het is haast de standaardreactie om tegenstand te bieden tegen verandering. Verandering in competitie/regels/game wordt daarmee niet als iets positiefs gezien door spelers.

#### [ronde 2]

20. Interro legt uit dat ronde 1 interessant was. De positionering van de Smoke was anders dan ze gewend waren, maar tactisch aanvallend heel interessant gespeeld. De 'utility' werd optimaal gebruikt door de ADS van Jäger uit te schakelen, de breach te maken en rookgranaten te gebruiken.

#### [ronde 3]

21. Commentators leggen uit dat Goga de ronde nogmaals redt door een individuele prestatie. De wedstrijd gaat tot nu toe niet heel goed voor PENTA, maar de individuele prestaties redden een slechte teamperformance. [...] 18:00 Interro verklaart dat PENTA passief is in verdediging waardoor Mock-It veel teveel vrijheid krijgt in aanval. PENTA geeft map-control te

makkelijk op waardoor Mock-It eenvoudig kan roteren. De 0-kills ‘niet relevant’ discussie is een discussie over de rolverdeling en een slecht sentiment over de support rol, niet zozeer om Goga.

#### **[ronde 4]**

22. KiX verklaart dat de rondes redelijk hetzelfde verlopen. De map-positionering van PENTA is niet goed genoeg, individuele frags bepalen het verschil. PaniX pakt alle rondes tot nu toe de openingsfrag, terwijl Fabian dan degene is die de agressie gebruikt om het antwoord te vormen.

#### **[ronde 5]**

23. Vertrouwen in de spelhouding is van vitaal belang. Goga pakt in ronde 4 een 4k door vertrouwen te hebben in zichzelf en in zijn team. Dat is volgens KiX dé manier om Siege te bespelen, want je hebt vertrouwen nodig om gevechten te winnen.

#### **[ronde 6]**

24. Mock-It heeft er moeite mee als ze geconfronteerd worden door de verdedigers. De verrassende confrontaties van verdedigers kan hun aanvallende strategie op zijn kop zetten, en daar kunnen ze niet mee omgaan. Mock-It wil graag een strategie uitvoeren tot in de puntjes (slow & steady) en doordat PENTA de confrontatie aangaat hebben ze twee rondes gepakt van Mock-It. Een andere reden is dat PENTA heel divers is in hun strategieën, waardoor ze snel konden schakelen van een passievere houding naar een agressieve confrontatie, wat zijn vruchten afwerpt. De Lesion ban wordt nog steeds niet begrepen, zeker gezien het feit dat Fabian veel met die operator speelt.

#### **[ronde 7]**

25. Het lijkt dat de verdediging van Mock-It niet zo gestructureerd is als hun aanvallende strategie. 33:50 interro verklaart dat de P&B heel nadrukkelijk ingaat op de helft-verdeling dat je eerst 5 rondes aanvalt of verdedigt, en daarna de andere. Als je bijvoorbeeld eerst verdedigt, weet je dat je in een ideaal scenario bijvoorbeeld aan 2 aanvallende winsten genoeg hebt. Met dat in het achterhoofd kan er agressiever verbannen worden tegen de aanvallers die sowieso 5 rondes moeten spelen. “The defenders always get to cripple the attackers.”

**[ronde 8]**

26. Rivaliteit tussen IQ en Pulse. Rol van Castle kan per coördinatie en per site van onschatbare waarde zijn. Operator balans wordt soms gestuurd richting een buff voor Castle, terwijl deze operator in een goed gecoördineerd team erg waardevol kan zijn.

**[Ronde 9]**

27. Beslissing valt door gefaalde Yokai stun en een tussenkomst van de ceiling fan. Map-knowledge, geautomatiseerde strategieën en de volledige kennis van elk hoekje van de map bewijst zich als de beslissing. Kleine details zoals map-kennis kunnen daarmee de wedstrijd beslissen.

## **Wk 4 – versus CHAOS**

### **[ronde1]**

28. Aanval van PENTA begon heel slow & steady, tot ze de plant gingen maken. Ze gebruikten smokes van Glaz en gingen voor de plant en pakten drie kills. In die situatie was een Maestro bij de verdediging belangrijk geweest om door de rookgranaten heen te kijken.

### **[ronde 2]**

29. Zelfde objective, zelfde aanval. Dit keer iets moeizamer uitgevoerd, meer verliezen geleden, maar de aanleiding van de plant was hetzelfde door de rookgranaten van Glaz en de plant van Goga. Dat laatste is volgens Devon ook de reden dat Glaz veel verbannen wordt op Oregon, doordat je in combinatie met rookgranaten tijdens zo'n plant kansloos bent als verdediger.

30. Pengu gebruikt Captao op de manier zoals die oorspronkelijk gedacht werd te worden gespeeld, maar het is wel opvallend in de huidige 'meta'. In plaats van de agressieve 'firebolts', gebruikt Pengu de firebolts om de defuser te verdedigen, en het werkt. Operatorgebruik kan dus nog afhankelijk zijn van de strategische overwegingen, en is niet volledig terug te brengen tot de Meta.

### **[ronde 4]**

40. De aanval van PENTA leidt tot weinig weerstand van Chaos, dus je ziet PENTA niet heel veel veranderen. Ze blijven de operators redelijk vergelijkbaar gebruiken. Beide bomb-sites al gewonnen, dus ook geen reden om te veranderen. Eerste verdedigende winst van Chaos.

### **[ronde 5]**

41. Chaos switcht naar Tower-site, vermoedelijk doordat ze Laundry twee keer verloren. Ze gebruiken de 6th pick naar Rook om hier op te reageren, zonder bloot te geven dat ze Tower gaan verdedigen. PENTA lijkt zich ook in te stellen op de Laundry-verdediging met een Glaz in de opstelling.

**[ronde 6]**

42. PENTA verdedigt als eerste Kitchen. Hier wordt verrast op gereageerd omdat deze objective weinig gespeeld wordt. Ook is het hier interessant om te zien hoeveel ze bloot geven, met de Paris Major in het verschiet.

**[ronde 8]**

43. De 'Meta' van de Pick & Ban verandert ook, zo verklaart Devon. Eerder was het heel gebruikelijk om Mira te bannen, maar met de nieuwe content (DLC patch = Para Bellum?) zijn teams vaker Echo (buff) en Maestro (nieuw) gaan bannen, terwijl teams ook wat meer gewend gaan raken aan het spelen *zonder* Mira omdat de teams het niet eens meer gewend zijn om met Mira te spelen.

## Wk 5 – versus I don't know

KiXstar en Milosh

### [map veto]

44. Door de voorgaande wedstrijden zijn veel standaard maps verbannen en wordt er gespeeld op Club House. Er wordt verwacht dat deze map lichtelijk in het voordeel is van IDK, maar toch wordt er ook nog voorzichtig uitgekeken naar de wedstrijd. Hoewel IDK heel veel ervaring heeft op deze map, heeft PENTA ook toegang tot de informatie uit de vele wedstrijden van IDK op Club House. KiX verklaart ook Shas als coach (met Ferral) bekend staan om hun informatieverzameling en dat zij zeker veel aandacht besteden aan het bekijken van de VODs van tegenstanders.

### [Ban]

45. Lion-ban begint een default-ban te worden. Geen van de bans zijn verrassend; Lion, Glaz, Mira en Maestro zijn allen niet verrassend

### [ronde 1]

46. Sledge is een belangrijke pick op de aanval op Cash-room, doordat er veel zachte muren zijn die gebroken kunnen worden.

### [ronde 4]

47. Na twee succesvolle verdedigingen maakt PENTA de stap naar Master Bedroom. KiX verklaart hoe de **map-buff** hier veel invloed op heeft gehad. Master Bedroom was ooit onverdedigbaar voor teams, terwijl dit nu een geliefde bomb-site is. Een ander voorbeeld is de Bar-site, die nu nog vermeden wordt door PENTA, maar wie weet dat de tijd gaat zorgen voor een nieuwe strategie voor bar.

### [ronde 6]

48. Een interessante counterstrategie en counterstrategie als gevolg van de map buff aan Clubhouse. Bij Cash room speelt Joonas met IQ met de frag-granaten om de Bandit uit te schakelen, terwijl de Jäger naast het raam met de ADS wacht om de granaat te onderscheppen. De Bandit zit te wachten naast een versterkte muur met zijn elektrische charges, om de Bandit-trick uit te voeren. Volgens KiX is dit het resultaat van de map-buff dat dit mogelijk maakt. Counterstrategie (Bandit-trick tegen Thermite) en (Counter-counterstrategie IQ/Jäger versus



Bandit/Thermite) is zo deels het resultaat van de ontwikkeling van de map en de gestandaardiseerde meta. De uitvoering bepaalt hier het verschil; Joonas gebruikt een ‘juggle’ met Jäger door geluid te maken van zijn granaat, daarmee Jäger uit te dagen en vast te zetten. Dit lukt, de Bandit wordt teruggedrukt en de Thermite maakt de breach.

### **[ronde 7]**

49. De B-bom wordt hier (Master bedroom) bijna niet gebruikt, ook het resultaat van de map-buff doordat de drop-down weggehaald is waardoor de aanvallers verticaal kunnen spelen. Een andere tactiek om deze site aan te vallen wordt uitgelegd door KiX. Hier wordt op geanticipeerd doordat Bandit in de badkamer positioneert. Dit wordt ook bepaald door de aanwezigheid van rookgranaten en een operator met een schild. – Toch pakt PENTA de push op de b-bom, terwijl dit niet ‘hoort’ te werken. Geen van de bovenstaande strategieën werd toegepast, maar ze gingen gewoon voor een agressieve ‘push’

## **Wk 6 – versus Vitality**

### **[P&B]**

50. Milosh reageert blij verrast om de niet-ban van Mira, aangezien deze heel regelmatig gebant wordt op deze map. Ook is de ban voor Blackbeard en Glaz te verklaren, waardoor de lange gevechten voor de verdedigers beter te doen zijn. De Blackbeard ban kan een target ban zijn geweest van PENTA omdat Sparky een ervaren Blackbeard speler is.

### **[ronde 3]**

51. Vitality wint de eerste twee rondes op de drone-game. Ze weten heel veel intel te verzamelen terwijl PENTA op dat moment daar weinig tegen in te brengen heeft. Een oplossing zou zijn om Mute of Vigil te gebruiken als counter tegen de drones.

### **[ronde 7]**

52. Eerste aanvallende ronde van PENTA was een slecht uitgevoerde aanval, een soort van rush die snel werd ontmanteld door Vitality. Een groot verschil met de aanvallende rondes van Vitality is dat zij de eerste periode van de aanvallende rondes gebruikten om uitgebreid te dronen, terwijl PENTA in ronde 7 maar met één drone het gebouw binnen gaat, terwijl de rest al op zoek gaat naar ingangen. De push-in worden niet beantwoord met een re-take, de utility wordt verspild (granaten, candela's), en ze pushen precies in de handen van verdedigers. PENTA heeft moeite met de Tower-aanval.

## Wk 7 – versus Millennium

### [prematch]

53. KiX: Coastline is een map met een unieke lay-out door het grote open gebied in het midden. Het is nog steeds niet volledig bepaald door de Meta; teams hebben nog steeds niet een enkele dominante speelstrategie voor de hele map. Ook zijn de operator-bans van groot belang bij deze map, Milosh zegt dat het de meest prominente op-ban map is.

54. Ook Lion ban is niet verrassend. PENTA is heel voorspelbaar, maar de voorspelbaarheid maakt ze heel onvoorspelbaar. (KiX) Wetende dat ze Lion bannen, wat voor informatie geeft dat een team? Wetende dat ze sterk zijn op veel maps, hoeveel informatie geeft dat dan?

### [ronde 1]

55. Bar-site is heel rigide in de strategieën, maar de bottom line is dat deze map heel erg strategie afhankelijk is. Deze site is dan weliswaar de enige enigszins voorspelbare strategie.

### [ronde 2]

56. Eerste twee rondes zijn beide interessant doordat het voordeel in sommige gevallen niet benut werd. De eerste ronde was PENTA slordig, en wisten ze geen gebruik te maken van eventuele kansen. De tweede ronde verdedigde PENTA Penthouse.

### [ronde 3]

57. Aanvallend spel, Milosh: “If you want to win, don’t do a one dimensional push because if you do you’ll lock yourself out.” 16:00. Het is een fundamentele regel in Pro League. Een andere factor legt KiX uit is de ‘angle play’ in Siege, bepaald door sommige nerfs (ACOG Jäger) en buffs (Blackbeard toevoeging). Het is méér van belang in Pro League dan waar dan ook. – 17:20 Na frag op Fabian, legt KiX uit dat de tegenstander ‘richt op de angle’, iets wat veel Pro spelers doen. Hier is de anticipatie ingebakken op **gestandaardiseerde ‘angles’**, waardoor pro’s richten op plekken die gebruikelijk in gebruik genomen worden.

### [ronde 4]

58. Andere observaties van KiX: PENTA heeft zich aangepast aan de aanvallen van Millennium. Millennium gaat agressief te werk, en als antwoord gaat PENTA een tempo’tje lager; ze vermijden de gevechten en winnen daarmee rondes.

De positionering van PENTA was bepalend in deze ronde waardoor Kanto in een sleutelpositie niet uitgeschakeld kon worden door Millennium. Gebrek aan daadkracht.

#### **[ronde 5]**

59. Map wordt gezien als een aanvallend bevoordeelde map, terwijl de P&B de echte tactische verdedigers heeft uitgesloten (Mira, Maestro). Hierdoor zou de verwachting zijn dat de verdedigers meer moeite hebben met hun rondes dan PENTA nu ervaart. KiX voegt hieraan toe dat PENTA door heeft waar ze mee werken, terwijl Millennium nog zoekende is naar mogelijkheden.

60. Nu pakt Millennium wél (KiX legt dit eerder uit met ‘pulling the thread’) de kans door de diepste roamer Kanto uit te schakelen, wat ze veel meer kans geeft om te winnen. Toch pakt PENTA de ronde. KiX legt uit dat er een belangrijke balans moet plaatsvinden tussen ‘fraggen’ en ‘strategie’. Hij legt uit dat er in bepaalde situaties Millennium te lang doorgaat met strategische overwegingen, terwijl PENTA omschakelt (2 man minder) en omslaat naar ‘fraggen’. Ze lezen het spel beter, en passen zich aan.

#### **[ronde 7/8]**

61. Millennium past zich goed aan aan PENTA’s aanval. Ze hangen niet lang boven de OBJ, maar trekken zich eerder terug. En ze winnen. Uiteindelijk faalde Millennium wel in hun uitvoering, want in de eerste instantie reageerden ze goed, maar uiteindelijk kreeg PENTA wel de plant. In dat geval mocht Millennium eigenlijk niet winnen, want PENTA had het voordeel. Renshiro paste zich echter aan, en ging voor ‘fragging power’ en werd de eerste met 10k deze wedstrijd. Het laat goed zien want KiX eerder aangaf. Op het moment dat de metagame/strategie niet meer het voordeel verschaft dat je als team probeert te hebben, komt het aan op pure skills om de frags te pakken op basis van communicatie en instinct.

## WK 8 – G2 versus Vitality @ Consulate

### *KiXSTAR & Interro*

#### **[prematch veto]**

62. KiX en Interro verklaren hoe Consulate lang beschouwd werd als G2's beste map; een map waar ze nagenoeg onverslaanbaar bleken. Als gevolg daarvan werd de map bijna elke ronde uitgesloten door de tegenstander, omdat niemand tegen G2 wil spelen op Consulate. Door het gebrek aan 'scrim's' als gevolg daarvan is G2's performance op Consulate wat roestig geworden, en zijn ze inmiddels minder oppermachtig op Consulate, zoals gedemonstreerd tijdens de finales in Atlantic City.

#### **[prematch]**

63. [6:25] Interro vraagt zich af hoe de nieuwe content het spel gaat beïnvloeden. Hoe gaat de nieuwe bomb-site van Consulate gebruikt worden, en *gaat* die gebruikt worden? Worden Maverick en Clash gebruikt, of misschien wel geband. Nog belangrijker: heeft G2 wel de kans gehad om deze operators te oefenen?

#### **[p&b]**

64. Lion ban, natuurlijk. KiX verklaart dat de enige gelijkspel van G2 tegen Vitality was, en Lion was toen *in* spel; Lion werd die wedstrijd in feite bijna *elke* ronde gebruikt, en had daarmee ongetwijfeld invloed op de wedstrijd.

#### **[ronde 1]**

65. G2 gebruikt de nieuwe bomb-site direct, en gebruikt Clash met Joonas. Vitality reageert op deze keuze door te gaan voor een verticale aanval. – De ronde wordt gewonnen door G2, volledig tegen de verhouding in; 2v5. Commentators verklaren dat dit G2 kenmerkt, dat ze vaak rondes winnen terwijl ze niet het voordeel hebben. Hetzelfde gebeurde in de finales van de Paris Major tegen G2

#### **[ronde 2]**

66. KiX legt uit dat Ronde 2 gekenmerkt werd door de diepe verdediging. De gehele ronde speelde zich af *ver* van de bomb-site.

**[ronde 3]**

67. KiX noemt G2 de meta-setter. O.a. het gebruik van Mira op Consulate is volgens KiX niet per se het meest gebruikelijk, maar het gebruik ervan en ook van Clash laat zien dat ze een sleutelrol hebben in het bepalen van die meta. – De eerste drie rondes, maar zeker ronde 3 worden bepaald door het vertragen van de aanvallers. Clash blijkt hier een belangrijke factor voor te zijn.

**[ronde 4]**

68. Commentators leggen uit hoe Vitality weer teveel tijd aan het verspillen is en teveel ‘utility’ verbruikt in dat proces. Uiteindelijk levert het ze wél de rondewinst op.

**[ronde 6]**

69. Vitality gaat ook voor nieuwe objective Tellers in eerste ronde.

**[ronde 7]**

70. Geen Thermite in de aanval, waardoor G2 gedwongen wordt om verticaal te spelen.

## WK 9 – G2 versus Millenium

### MZO & KiXSTAr

#### [prematch]

71. Leggen uit hoe de bans voor G2. De Lion-ban is een ban voor de flow van de wedstrijd, voor beide teams. Dit is iets wat MZO verklaart te hebben van Shas; G2 wil **'fluid' spel** spelen, en Lion heeft daar veel invloed op. Het resultaat was, zoals eerder verklaard, het gelijkspel tegen Vitality. – KiX legt uit hoe de strategie op Penthouse bijzonder was, en **anders dan de 'typische' META**. In eerdere seizoenen, lang geleden, werkte deze strategie soms averechts voor de aanvallers als de verdedigers de ACOGS nemen. Het effect van ACOGS op de line-up van verdedigers heeft daarmee bijzonder veel invloed op de spelstijl, waardoor het meer gaat om 'skills', meer dan tactiek.

#### [p&b]

72. De ban voor Valkyrie en Lion zijn beide voor 'manouvrability', zo verklaart KiX. Dat is het *soort* ban waar G2 voor gaat. Doordat Clash nog in het spel is zal G2 daar gebruik van maken.

#### [ronde 1]

73. Coastline is een positieve map voor shield-operators. Ook potentieel de reden waarom Clash genomen wordt in de 6th pick. – MZO verklaart hoe Capitaó dé counter is tegen Clash.

#### [ronde 2]

74. Keuze voor Clash wordt door MZO gekoppeld aan een vermoedelijke 6th pick van Clash *af*. Normaal gesproken als de ene ronde ge-6thpickt wordt *naar* een operator, zie je dat de ronde erna er van *af* gepickt wordt. Dit keer niet – KiX reageert door te zeggen dat daarmee de standaard is gezet; Joonas gaat het schild gebruiken deze ronde. – Na ronde leggen commentators uit hoe Millenium perfect de counters weet te gebruiken tegen Clash met de lifelines van Zofia en de firebolts van Capitaó. Als reactie zou Joonas passiever moeten spelen.

#### [ronde 5]

75. Na het gefaalde gebruik van Clash switcht Joonas naar Bandit. – Laatste minuut beschrijft heel goed het belang van utility in het uitspelen van rondes. Je hoort hier in het commentaar, en op beeld heel veel gebruik van Utility. Een gat van Maverick met de final kill, de Smoke die zijn

canisters verbruikt op Fuze, Fuze met zijn smokes, Stuns van Hibana, de Evil Eye van Maestro met de pings voor Fabian tijdens te smoke. Kan een mooie feed zijn om te transcriberen.

**[ronde 7]**

76. Na ronde de uitleg dat G2 de 'execution' van hun plant perfect uitvoerden. Ze 'kozen' voor een 'trade' om daarna de plant sneller te maken.

**[ronde 8]**

77. 'Predictability factor'; Millenium switcht naar Bars om een andere objective te nemen en G2 te kunnen verrassen.



## **WK 10 – versus Secret**

### *Interro en KiX*

#### **[prematch]**

78. De voorspellingen voor de wedstrijd zijn lastig vast te stellen; Villa brengt gemixte resultaten met zich mee. Eerder het seizoen verloor G2 6-0 tegen Mock-It op Villa, terwijl ze kort daarna met 6-0 wonnen van Millenium. Het is daardoor lastig te stellen wie er in het voordeel is op de map.

#### **[p&b]**

79. G2 bant als tweede, maar Secret neemt de gok door ook er vanuit te gaan dat G2 Lion bant, daardoor bant Secret Glaz als eerste.

#### **[ronde 1]**

80. ‘Versatility’ wordt weer benoemd als speerpunt voor G2 in hun spelstijl; ze bannen Lion en Clash omdat die de veelzijdigheid van het spel kunnen verminderen. Ze gebruiken Montagne; een operator waar ze redelijk bekend mee zijn.

#### **[ronde 3]**

81. Interro verklaart dat de bans te verklaren zijn als ‘comfort-bans’, doelend op de veelzijdigheid die ze terugkrijgen voor het verbannen van operators als Lion en Clash. Het gevolg is dat de ‘standaard’ Mira-ban dit keer niet is.

#### **[ronde 4]**

82. KiX legt uit hoe Pengu op Montagne zorgt voor veel informatie en strategie voor hem en zijn teamgenoten, terwijl hij daarmee wel zijn ‘frag-potential’ deels inlevert. Het laat zien dat één van de belangrijkste spelers niet noodzakelijk belangrijk is om zijn kills, maar om hoe veelzijdig de speler is en welke rollen die kan invullen.

#### **[ronde 6]**

83. Uitspraak KiX defense is heavily favored on Villa. Hij verklaart dat doordat een map (Villa) nieuw is in de set van maps die gespeeld worden, dat teams eerst hun strategieën zullen ontwikkelen voor de verdediging, en daarna pas de aanvallende strategieën. Het resultaat is dat de relatief nieuwe maps nog voordelig zijn voor het verdedigende team. Van daaruit is het

interessant om te kijken of schijn bedriegt; was de eerste helft alleen gelijkwaardig door het verdedigend voordeel van Secret?

**[ronde 7]**

84. KiX legt uit dat G2 meer 'meta-bomb-sites' neemt, terwijl Secret nog wat verrassende varianten nam. Bomb-sites worden dus op een vergelijkbare manier bepaald door de meta.

**[ronde 8]**

85. KiX laat zien dat 'guns' een belangrijk element is in de opstelling van G2. Hij verklaart hoe Pengu switcht naar verdedigen, en daarmee ook een geweer neemt. Kix verwijst terug naar de wedstrijd op Coastline tegen Millenium waar Joonas speelde met Clash voor een aantal ronden, de switch maakt en ineens betere gaat spelen als collectief. –

86. **Note to self:** Ik denk hier aan een koppeling aan het uitstellen van nieuwe content voor Pro League; het laat zien dat er veel tijd nodig is voordat een map volledig gevestigd is, en de META divers en veelzijdigheid kan bieden.

## Wk 11 – versus Chaos

### *MZO en Interro*

#### [prematch]

87. Interro legt uit dat G2 – nu ze geplaatst zijn voor Rio – waarschijnlijk het zich kan veroorloven om te verliezen, of minder goed te zijn. Ze zullen namelijk ook strategieën willen sparen voor de finales. Anderzijds, zo legt MZO uit, lijkt G2 de voorkeur te hebben om hele **maps te sparen.**

#### [p&b]

88. Chaos verbant zelf Lion. G2 reageert in chat “what do we do now?!”. Dokkaebi ban als reactie van G2, met een vergelijkbare ideologie voor de veelzijdigheid van een spel zonder ‘global’ operator.

#### [ronde 1]

89. Geen ‘hard-breacher’ op Kitchen, dit is interessant. Commentators leggen uit dat er genoeg verticaliteit is om het op een andere manier op te lossen. – Ze leggen uit dat Penthouse/Theater wel zo’n bomb-site is waar een hard-breacher van groot belang is.

#### [ronde 2]

90. Invloed van site-rotatie en operator bans op het site gebruik; ze leggen uit dat Hookah eerder nooit een veelgebruikte site was, maar sinds dat operatorbans geïntroduceerd zijn en sinds er een nieuwe site-rotatie is waardoor teams gedwongen meer moeten variëren, wordt deze site meer gespeeld.

#### [ronde 3]

91. Glaz-ban op Coastline wordt verklaard door MZO, doordat Goga deze haast standaard gebruikt. G2 lijkt te doen alsof de hard-breachers niet eens beschikbaar zijn tijdens de wedstrijd, want hun standaard hard-breacher met Goga op Thermite/Hibana speelt de gehele wedstrijd met Glaz. Daardoor spelen ze een andere tactiek waar ze meer voor één tegen één vuurgevechten gaan. – aan het einde evalueren ze de structuur van de aanval als een opvallende strategie waar Glaz een vreemde plant maakt zonder gecontesteerd te worden, zeer ongebruikelijk

92. **Interview Fabian en Interrobang.**

Interro: vijf ronden aanval zonder hard-breacher, hoe zit dat?

Fabian: Speelden het wat 'losser' (oftewel minder strategie), en Fabian is ervan overtuigd dat je geen hard breacher nodig hebt als Glaz in het spel is op Coastline. Dit kan te koppelen zijn aan de vele bans op Glaz op Coastline tegen G2; hiermee spelen ze een metagame door "hard-breacher overstijgend" te spelen, en meteen creatieve manier te komen om zonder hard-breacher te spelen". – Hard breacher overstijgend is 'meta-overstijgend'.

Interro: vraagt naar transitie en reactie op agressie van Chaos.

Fabian: verklaart eigen spel te spelen, zonder zich al te veel te verplaatsen in te tegenstander, maar gewoon door in het spel een reactie te vormen.

## Wk 12 – versus Mock-IT

*Milosh & MZO*

### 93. [prematch]

Commentators verklaren dat Clubhouse heel erg veranderd is door Maverick; dé map[ waar Maverick vooral heel veel invloed op heeft.

### 94. [pick & ban]

Maverick wordt verbannen, zoals verwacht. Lion wordt *niet* verbannen: verwarring alom. G2 bant beide nieuwe operators (Maverick, Clash)

### 95. [ronde 1]

Commentators verklaren het gebrek aan een counter, maar leggen ook uit dat de beste counter is om hem ‘gewoon neer te schieten’. (ironisch bedoeld, want niet zo makkelijk gezegd als gedaan)

### 96. [ronde 2]

Opstelling zonder Sledge wordt als merkwaardig gezien. Druk op Cash room wordt als opvallend gezien doordat de Cash room voordeligere positionering heeft voor verdedigers.

### 97. [ronde 3/4]

Vraagtekens bij de agressie (onnodig kwetsbaar en agressief opstellen) bij G2.

### 98. [ronde 5]

Pick & Ban was vooral van invloed op aanvallers; Clash was geen succesverhaal voor G2, Mira is een standaardban. Lion en Thermite ban was opvallender omdat er echt regelmatige keuzes uitgesloten worden. (2x hard-breach) – einde ronde verklaart MZO dat Joonas nu een andere positie innam dan eerdere rondes, gepositioneerd voor de versterkte muur in Church doordat ze de zekerheid hebben dat ze daar veilig zijn door de Thermite-verbanning.

### 99. [ronde 8]

Stabiele operatorkeuzes voor teams in combinatie met een map, is kenmerkend voor de huidige staat van het seizoen, wordt ook nu gedemonstreerd. (MZO) – Thermite ban is niet alleen voor Cash room, maar ook beneden. De verbanning van Thermite is gericht op ‘muren’; het zorgt ervoor dat alleen de hatches nog beschikbaar zijn om te breken, maar muren zijn veilig.

100. **[ronde 9]**

IQ wordt gespeeld door Fabian, in plaats van Lion. Biedt counter tegen vrijwel de gehele verdediging van Mock-It.

101. **[ronde 10]**

MZO verklaart ook dat Fabian nu weer IQ neemt in plaats van Lion, en toch niet zo effectief blijkt met Lion als MockIt dat was. – Commentators leggen uit hoe positionering van operators bepalend is voor uitkomst: Bandit zit niet bij meta-bandit-trick muur, Baka/Goga is niet in de buurt met Yokai, Smoke canister is te laat.

## **Wk 13 – G2 versus PENTA Sports @ Consulate**

*KiX en Milosh*

### 102. **[ronde 1]**

PENTA heeft een tragere ‘uitvoeringsnelheid’, daardoor worden ze sneller geraakt door een operator als Echo die in zichzelf als vertraging fungeert. KiX voegt hier ook aan toe – geldt ook voor Lion ban – als een team een operator ter beschikking heeft slaat het nergens op om het niet te gebruiken; de Meta is hier soort van leidend; de voorkeuren van teams gaan zover dat de voordelen van operators onoverkomelijk zijn en bepaalde counters al in de game besloten liggen (IQ vs Valk bijvoorbeeld) – ronde wordt beslist door een ‘simpele’ ‘yellow-stairs-push’, zo verklaart KiX.

### 103. **[ronde 7]**

Eerste helft waren veel individuele fouten van G2, en individuele clutches van Revan en ENEMY. – G2 gebruikt Mira-raam op Garage muur, wat tegenwoordig heel ongebruikelijk is. Commentators verklaren dat dit tegenwoordig best kan doordat het een risicovrije strategie is, door de afwezigheid van Twitch in de ‘meta’ (zeggen zij). Deze strategie leent zich goed om een breach uit te schakelen

### 104. **[ronde 8]**

Consulate is niet dé Mira-map, maar altijd handig. (KiX) ENEMY reageert door een 6th pick te doen naar Twitch; dé counter tegen Mira

### 105. **[ronde 9]**

6th pick van Twitch áf (Zofia). PENTA maakt het moeilijk voor G2; KiX verklaart dat dit komt doordat ze goed de tactische counter vinden, door de Mira uit te schakelen, door de ‘yellow-stairs’ controle te nemen, door de plant te maken.

### 106. **Interview met Panix (PENTA)**

Milosh en Panix hebben het kort over de ronde dat G2 ging voor een rush-plant bij Lobby, daarna ging de knop om bij PENTA, stopten met communicatie, maar gingen voor de re-take. Het laat wat mij betreft zien dat G2 echt zijn strats aan het saven was; dit soort push heeft geen strategische invloed, behalve dat het puur ‘frag-capability’, instinct en geluk is.

## **WK 14 – G2 versus Supremacy @ Coastline**

*MZO en Milosh*

### 107. **[prematch]**

Milosh: Deze wedstrijd gaat nergens om voor beide teams. Supremacy is al gedegradeerd, en G2 is al geplaatst voor Rio. Coastline is een map die ze regelmatig (met succes) spelen. De vraag is dan, met de eerstvolgende echte wedstrijd in Rio; gaat G2 hun strategieën weggeven tegen Supremacy met in het achterhoofd dat ze nog niet weten wie ze loten in Rio en welke maps ze zullen spelen. – Ferral speelt in plaats van Pengu.

### 108. **[p&b]**

Standaardbans met Lion, Glaz, Valkyrie en Maestro. MZO verklaart dat het wat dat betreft jammer is dat G2 als eerste moest bannen, en dus Lion verbannen, terwijl als Supremacy de eerste ban had ze misschien Lion hadden kunnen verbannen wat voor G2 de mogelijkheid zou bieden om een target ban te doen gericht tegen de Alive/Ash combinatie.

### 109. **[ronde 3]**

G2 speelt met (Lord) Tachanka, en bespelen Rook door de armor buiten als 'bait' te gebruiken voor Supremacy.

### 110. **[ronde 4]**

“The Meme-team: Tachanka, Caveira, Kapkan, Frost, Castle.” MZO vertelt dat het gebruik van drones door Supremacy belangrijk wordt door de hoeveelheid 'traps'. “The memiest round of the entire season.”

### 111. **[ronde 6]**

Verandering Blitz/Finka combinatie.

### 112. **[post match interview]**

Eén en al grap. Fabian geeft niks weg over de echte strategische overwegingen, maar laat duidelijk merken dat deze wedstrijd voor de fans was, en om vooral geen strategieën weg te geven voor de finales.



## PL Finals – QF vs Immortals

*Host: Matt Andrews*

*Tafel: Z1ronic & ??*

*KiX & Interro*

### *Map 1 Consulate (IMT Pick)*

#### 113. [prematch]

In de map veto zal G2 moeite doen om geen strategieën weg te geven. Ze zullen een wedstrijd proberen te spelen die ze al gespeeld hebben. Z1ronic vertelt ook dat G2 de map Bank weliswaar nooit speelt in PL, maar ze spelen het wel in LAN in Parijs en toevallig vandaag ook. Het laat zien dat de teams weliswaar sommige maps niet spelen in Pro League, maar wel scrimmen.

#### 114. [p&b]

Lion ban is te verwachten. KiXSTAR verwijst nog terug naar de mindere resultaten die hier aan te relateren zijn. Clash ban van Immortals is enigszins verrassend, die zien we niet vaak. G2 gebruikte het wel eerder op Coastline met Joonas, maar ze waren niet bijzonder succesvol. Echo is nu voor het eerst *niet* geband tijdens de finales.

#### 115. [ronde 1]

Thermite ban van Immortals terwijl zij *eerst* aanvallen. Hiermee zullen ze er vanuit gaan dat de Thermite verbanning Goga *meer* gaat beïnvloeden dan hunzelf.

#### 116. [ronde 3] 13:00

G2 is lastig in te schatten. Naar verluid hadden ze in de QF van de Paris Major Villa bewust verloren om hun strategieën niet vrij te geven. Wanneer je denkt te weten welke maps ze fijn vinden, veranderen ze weer. Onvoorspelbaar.

#### 117. [ronde 4]

Bijzondere is dat Immortals Thermite verbannen had, maar toch voor de meest standaard ‘thermite’ aanval ging op garage. Het laat zien dat ze hier inderdaad op voorbereid waren.

118. **[ronde 6/8]**

Agressie lijkt goed te werken voor teams. Veel teams zijn niet voorbereid op agressieve strategieën die vaak niet werken. – terugkerende trend tijdens het toernooi, wordt ook uitgelegd in ronde 8. Normaal gesproken zie je dit niet gebeuren, laat staan door *iedereen*.

119. **[ronde 7]**

Interro legt uit hoe Kantoraketti/G2 de ontwikkelaar is van de strategie om te schieten op ‘debris’ in het raam als counter tegen Lesion.

*Tactische pauze:* G2 wil momentum pakken als ze achter staan, tegenover een team met het thuispubliek.

120. **[ronde 9]**

Opvallend is dat Immortals opnieuw boven gaat verdedigen, terwijl ze daar kansloos verloren in voorgaande rondes. Ze hebben nog twee andere mogelijkheden, maar pakken die niet. Daarnaast is de set-up exact *hetzelfde* als de vorige ronde. KiX spreekt zijn zorgen hierover uit. – Toch winnen ze; de aanval verliep niet heel veel anders, maar veel individuele fouten. Het missen van shots is ook in lijn met het patroon van agressie.

**5-5 [ronde 10/MP IMT]**

121. **[ronde 11/OT]**

KiX verbaast zich erover dat IMT speelt met Bandit op de garage, dit dwingt de tegenstander om via de rappel van bovenaf de charges uit te schakelen, wat ook gebeurde, maar dit werd niet beantwoord door IMT. – G2 wint eerste map.

*Map 2: Bank (G2 pick)*

122. **[pick & ban]**

Immortals verbant Hibana, hierover zegt KiXSTAr: “Bank without Hibana is an interesting beast, but it is not uncommon by any stretch.” Dit gebeurt regelmatig, omdat de Kelder-verdediging hier de ‘meta’ is. Het uitschakelen van Hibana maakt het dat de 5 drop-downs op de kelderverdieping niet uitgeschakeld kunnen worden als ze versterkt zijn. KiXSTAr verklaart daar ook de Maestro-ban mee.

123. **[ronde 1]**

Verdediging Immortals heeft geen C4/nitro cell genomen, terwijl Basement dé plek is waar ze gaan voor *plant denial*, en dat doen ze met een C4. KiX neemt de vrijheid door te stellen dat dit een fout *moet* zijn, want er *is* geen andere mogelijkheid waarop je deze site zou kiezen. – Uiteindelijk gingen ze voor de agressieve aanpak, wat ze de ronde kostte. KiX stelt ook dat dit hun antwoord was op het niet kiezen van C4, min of meer.

124. **[ronde 2]**

Antwoord van IMT wordt gevormd door meer ‘roamers’ te selecteren, in de vorm van Caveira en Vigil. De bedoeling is dat ze met deze strategie de aanval kunnen uitstellen, wat hun meer succes met brengen.

125. **[ronde 4]**

G2 is volgens KiXSTAR de eerste en enige die de verbannen Hibana vervangt door Maverick. Het gevolg van het vervangen door Maverick is dat het heel veel tijd kost om dezelfde handeling uit te voeren. Toch doet G2 dit, wat op zich laat zien dat ze niet graag afwijken van die strategie.

126. **[ronde 6]**

KiX evalueert ronde 5: Pengu gebruikte IQ, maar niet op de manier om een counter te vormen tegen Pulse/Mira/Bandit met de C4-toss. Ze verloren twee planters, waardoor de ronde verloren

127. **[postmatch interview]**

Fabian verklaart dat de agressieve speelstijl, zoals veel LATAM teams, lastig voor te bereiden is. Het komt hier minder aan op strategie, meer op kleine momenten. – “Win switch? I don’t know.. If we start reading our opponent, nobody can beat us?” – Geen druk omdat ze de beste zijn ter wereld, maar de toeschouwers tijdens het toernooi werkt wel intimiderend.

## PL Finals – SF versus Fnatic

*MZO & Milosh*

### 128. **Context:**

Fnatic speelde zonder aanvoerder Magnet, en in plaats daarvan met de Coach. Hoewel ze heel verrassend wonnen van EG in de QF, geldt Fnatic als de absolute underdog. De oefeningen die het team heeft gehad, de voorbereiding, de strategieën zullen niet gelden voor hun omdat ze hun IGL niet hebben om het uit te voeren.

### 129. **[prematch]**

Fnatic laat Bank over als eerste map, terwijl G2 hier ongeslagen is. Dit is dus opvallend, want het lijkt alsof Fnatic zichzelf hiermee zwaar benadeeld. Zironic verklaart dat Fnatic met hun speelstijl deze map kiezen om het formaat; doordat ze veel ruimte hebben om de map te verdedigen zullen ze daarmee hun voordeel kunnen opdoen.

## Map 1

*Bank*

### 130. **[ronde 1]**

Milosh verklaart hoe 'pingverschil' en LAN heel veel invloed heeft op de Ban. Mira wordt minder geband doordat de 'quick-peek' bijna geen factor is op LAN. Een ander voorbeeld is dat je ziet dat op LAN de C4 regelmatig 'mid-air' worden uitgeschakeld. Het geringe gebruik van Clash is ook door dit fenomeen te verklaren.

### 131. **[ronde 2]**

Keuze voor Maverick wordt gezien als opvallend, omdat Hibana niet verbannen is. Dat zou een verklaring kunnen zijn. Het lijken alleen 'preference picks', waar spelers kiezen voor het geheel van wapens en utility, ongeacht de specifieke rolverdeling.

### 132. **[ronde 4]**

Fnatic gebruikte eerder tegen EG een counter-strategie tegen de metagame van EG, met een hele 'losse' configuratie van hun speelstijl. Op het moment dat EG meer ging leunen op strategie en defensiever, begon Fnatic hier makkelijk op in te haken.

## Map 2

### *Coastline*

#### 133. [round 5/6]

De commentators verklaren hoe G2 de moeite doet om ‘gewoon’ goed te spelen, zonder veel te laten zien. Ze geven weinig strategie vrij, waardoor FaZe voor de finale weinig zou kunnen halen uit deze match. Het laat zien dat G2 ook nog best eens dezelfde maps zou kunnen spelen.

#### 134. [Fabian postmatch]

Fabian verklaart losse speelstijl. Ze hadden als doelstelling om niks *nieuws* te laten zien, dus dat hebben ze gedaan. Ze speelden meer reactiespel op Fnatic, zodat ze niks hoeven vrij te geven – Voorbereiding tegen FaZe; Fabian verklaart veel ‘geheimen’ te hebben waar ze niks van weten, welke hun ten goede zal komen in de finale.

## PL Finals – Final versus FaZe Clan

*Map 1: Bank*

*Map 2: Coastline*

*Desk:*

*Z1ronic*

*Willkey*

*Casting:*

*Parker “Interro” Mackay*

*Michael “KiXSTAr” Stockley*

### 135. [prematch]

‘Verloren’ Map Veto door FaZe. Opvallend dat Bank én Coastline erdoor kwam, ook met Clubhouse als decider. FaZe kiest hier Bank, wat te verklaren is gezien het succes van beide teams, maar FaZe laat Coastline erdoor slippen als keuze voor G2 en verbannen deze niet, terwijl G2 hier superieur is. Ook Clubhouse staat bekend als een goede map voor G2. Z1ronic zegt hier dat er haast wel een plan *moet* zijn bij FaZe op Coastline, want ze kunnen dit toch niet in de Map Veto verliezen?

### 136. [ronde 1/2]

Interro verklaart hoe de ronde bepaald werd door Kanto’s positionering met een ACOG bovenaan de trap. Dit is een standaardstrategie geworden om de bovenste etage te verdedigen bij Bank. – Hij legt uit dat hij met ACOG’s specifiek de operators Doc en Rook bedoelt, omdat deze niet zozeer gekozen worden om de gebruiksvoorwerpen, maar puur en alleen om het gebruik van een MP5 met een ACOC-scope.

### 137a. [ronde 2]

Interro beschrijft hoe rigide en geroutineerd de meta is in de Kelder van Bank. Hier is de strategie regelmatig hetzelfde, maar wordt het verschil bepaald door de snelle en adequate uitvoering van de strategie. Het getimede gebruik van ‘utility’ in de vorm van C4, rookgranaten, schilden, en andere gadgets is bepalend voor de uitkomst van de ronde.

137b. Interro: “The meta on bank is so routine. It’s something that we’ve seen quite a bit. And once that panel gets blown – as it just did – by the main door into CCTV, your job is usually to get the Montagne in, bait out the utility and let the plant go off behind him. You hear one C4 go, hear a frag grenade go off, another smoke will get tossed in and a toxic canister will match him.”

[opname]

138. **[ronde 4]**

FaZe speelt vreemd genoeg met Montagne op de drop-down. KiX analyseert dit vol verbazing, dat ze door slecht drone-werk en verkeerde positionering van Montagne

139. **[ronde 6]**

FaZe verdedigende strategie is vergelijkbaar met die van G2, met de Pulse in Gold, Mira raam, etc. Het laat zien dat, zoals eerder verklaard, de strategie voor de kelder daadwerkelijk heel erg ‘meta’ is.

140. **[ronde 7]**

KiX analyseert de voorgaande ronde; de defuse-plant werd gemaakt door Goga, doordat de utility van de verdedigende kant al verbruikt was. Daardoor kon hij de plant maken op de ‘default’ locatie, waar hij volledig in dekking zat, zonder directe exposure. Ook was er – ondanks de Hibana-verbanning – een redelijk standaard controle vanaf de drop-down, doordat Fabian de transitie maakt van Hibana naar Maverick om die rol te vervullen. – Deze ronde verliest G2 wél Goga in het midden van de plant door een goed getimed C4, wat het verschil maakte.

Vervolgens werd de ronde omgedraaid door FaZe. Het laat zien dat het getimed gebruik van utility bepalend is voor de uitwerking van de strategie.

141. **[ronde 8]**

Onnodige peeks van FaZe; roamers waren vreemd gepositioneerd, terwijl G2 ook nog beschikking had over dé counter tegen roamers (Jackal) met Fabian. Op die manier had G2 de ronde al snel omgedraaid door een snelle uitschakeling van twee roamers.

142. **[ronde 9]**

Deze ronde schakelt FaZe om, en gebruiken ze de run-out wél goed, in tegenstelling tot de ronde ervoor. De camera’s van Valkyrie waren hier het instrument om de run-out te maken.

143. **[ronde 10]**

G2 gebruikt exact dezelfde strategie halverwege de ronde, en Interro vraagt zich af hoe ze nu wél gaan slagen in deze strategie, want de laatste keer werden ze afgestopt door FaZe. – Kantoraketti pakt een agressieve strategie waarmee hij de verdediging van FaZe ontmantelt.

144. **[pre-coastline]**

51:15: Interro verklaart dat dit het spannende moment wordt, want; de finales zijn de wedstrijden waar het hele seizoen naartoe gewerkt. De verwachting is dan ook dat ondanks dat G2 altijd al dominant is op Coastline, dat zij nog wat geheime strategieën kunnen toepassen op het grote moment om het spel om te draaien. Daarom wordt het interessant om te zien hoe FaZe zich voorbereid heeft op deze map; hebben zij ook bijzonder strategieën voorbereid voor coastline, waarmee ze G2 kunnen verrassen op hun eigen territorium. – Doordat zij de eigen map verloren hebben is de verwachting dat FaZe niet een ideale positie heeft. **[opname]**

145. **[ban-fase]**

Exact dezelfde verbanning als op Bank; de Lion ban is te verwachten, maar de Hibana-ban is hier verrassend volgens KiX. Hij maakt hier de vergelijking met de standaard-uitschakeling van de drop-downs op Bank, wat heel logisch is, terwijl er op Coastline niet dat soort standaardstrategieën van dergelijk belang zijn bij Coastline met Hibana

146. **[ronde 1]**

Geen Glaz gebruikt worden door FaZe, terwijl die wel beschikbaar is. Interro verklaart ook dat Fabian nog vernoemd heeft dat Glaz een ‘hard-breacher’ kan vervangen op Coastline. Andere teams reageerden hier bijvoorbeeld op door Glaz te bannen, terwijl FaZe dat helemaal niet deed. KiX verbaast zich erover dat er geen Glaz gebruikt wordt. Interro voegt toe dat niet alleen de banfase hetzelfde is, maar ook de line-up van FaZe is bijna hetzelfde als op Bank.

147. **[ronde 2]**

KiX verbaast zich erover dat FaZe wederom geen gebruik maakt van Blackbeard en Glaz, terwijl deze regelmatig gebruikt worden op Coastline en heel krachtig blijken te zijn op de map.

148. **[ronde 4]**

FaZe maakt een snelle push, maar heeft de defuser niet in de buurt. Interro maakt de inschatting dat de strategie daarom op een ‘slugfest’ zal uitdraaien. KiX verbaast zich erover dat de defuser



op zo'n afstand is, want het kost ze zoveel verloren tijd. Uiteindelijk winnen ze de ronde wel door de frags. – KiX wijt het verlies van G2 aan het niet openen noch verstevigen van de achtermuur van Keuken. Dit kan namelijk zorgen voor een rotatie in het geval van opening, maar het kan ook een extra zekerheid geven voor 'anchors' als het verstevigd is. Geen van deze mogelijkheden was toegepast, waardoor de verdediging snel ontmanteld werd.

149. **[ronde 5]**

Joonas werd vastgepind door de aanval van FuZe, maar op wonderbaarlijke wijze weet hij te ontsnappen, waar hij weliswaar zijn C4 voor gebruikt. Dit wordt omschreven als een overwinning van Joonas, door KiX, doordat hij door deze actie de aanval nog meer kan gaan vertragen. – De drone-game wordt door FaZe gezien als de zwakke plek van FaZe, zo verklaren de casters ronde 5; doordat G2 gebruik maakt van onvoorspelbare plekjes en FaZe weinig goede communicatie of drone-gebruik heeft, kan G2 FaZe verrassen op zulke momenten.

150. **[postmatch analyse]**

Willkey verwijst terug naar de map-veto. Het was duidelijk te zien dat er geen plan was aan de kant van FaZe voor de map-picks. Het is een belangrijke fase om zich op voor te bereiden, zow wordt bevestigd door Willkey en Matt. Zironic beschrijft de discipline bij G2 om elkaar te helpen, lastige situaties om te draaien, en met grote concentratie altijd de moeilijke situaties onder controle te houden.

## Hot Breach podcast 10 december: Rogue9, Prodigio Pete, Get\_Flanked & Fabian

160. Fabian heeft het over reactiesnelheid (absurd hoog) in vergelijking met ‘normale’ spelers

161. Fabian legt uit dat operator bans zelden gericht zijn op spelers (target-ban, zoals tegen Joystick). Operator bans is gebaseerd op ‘what bullshit you wanna deal with’

162. Fabian: Ying relevantie is minder geworden doordat het goed is tegen een statische verdediging (Maestro/Echo etc). A) Sommige teams spelen geen Ying. B) META is veranderd doordat Mav achteloos de statische verdediging kan uitschakelen + Mav is dan de betere optie doordat Mav niet de echte push hoeft te maken, maar kan veilig blijven en teammate laten schieten, terwijl Ying als enige moet pushen

163. Fabian verklaart dat slim zijn belangrijk is dan goed schieten

### *164. Discussie over operator-balans en nieuwe operators*

#### *16:34 Operator Balance Discussion*

164a. “do you have control over your character.” In FPS bepaalt de balans

164b. Dit soort operators, gecombineerd in een team-omgeving zijn per definitie overpowered doordat er geen mate van individuele ‘skill’ is om dat te overkomen. Zijn dus niet ingesteld op competitief team-spel (professioneel spel)

164c. Maakt dilemma duidelijk tussen de ‘fun operator’ voor ‘casual play’, maar wel competitieve toepasbaarheid voor professioneel spel.

164d. Hibana introductie ‘breaking the meta’ volgens Flanked. Hibana introductie zorgde voor een verandering in pro-scene, doordat teams zich niet aanpasten. Die teams pre-hibana zijn nu niet meer relevant. Pre-hibana was een *bele* rigide structuur, terwijl de boel daarna op zijn kop gezet. Zelfde tendens is ontwikkeld door Maverick; de verandering zorgt ervoor dat je *niet* meer passief op locatie kan verdedigen, want past de tegenstander zich daar één keer op aan, dan kun je het vergeten. Het heeft een shift veroorzaakt naar agressie: “Even if you don’t see Maverick

picked, everything is made for *if* he's picked. Because *if* he's picked, and you play a static defense; you cannot win." 16:34-23:54.

### **165. Year 3 discussion**

165a. Alibi als 'goede' operator, Lion broken, Maverick meta-changing (clubhouse), Nomad fout (same), Finka oke, Maestro goed maar camera's onverwoestbaar: Maestro is het sterkst, en Maverick daarna.

165b. Maestro is dicht bij OP door het cameraprobleem. Flanked legt uit dat Pro League het probleem zit in de camera's, en in Ranked (en PL) een bizar goed wapen heeft. Rogue9 voegt toe dat het een aanvalswapen is, zeker in vergelijking met de rest van de verdedigers.

165c. Wapen Alibi is goed omdat het niet willekeurig is maar volledig op basis van skill doordat de recoil klein en controleerbaar Fabian over Ash: beste wapen (3 snelheid, recoil, hitbox, utility). Ash probleem zit in combinatie online ping en dan kleine hitbox. "We need Op Health 2.0" Fire-rate onderscheid Ash van andere 3-speeds.

### **166. Fun versus competitive play**

**Fabian: "Ranked isn't Rainbow Six Siege" – Flanked: "the key is in PL"**

166a. Split queues solo/5-stacks

166b. Regels uit PL toevoegen, maar niet *6th pick* en *reveal phase*

166c. Lion verbannen

166d. Map design: Coastline, Chalet weg

166e. Disconnectie fixen tussen Casual/Ranked

### **167. Reveal Phase:**

Het is voor de toekomst ook; meer operators is meer variatie. Een reveal phase zorgt voor een inschatting per objective; aan de hand van een operator weten ze welke objective er gespeeld wordt. Fabian noemt het een regel voor de toekomst, en mindgames vooraf.

### **168. Pro League pauze voor nieuwe content**

- Fabian is het er niet mee eens; liever twee weken vakantie

169. **Discussie zonder Fabian, alleen Get\_Flanked, Rogue9 en Prodigio Pete:**

Rogue: Pro League is hun baan, daarom is operator balans zo belangrijk

LAN vs discussie, creëert gat