

Swisscom startet mit eigener eSports-Liga

Eine nationale und internationale Bühne für den eSports: Mit der «Swisscom Hero League powered by ESL» gründet Swisscom in Zusammenarbeit mit ESL eine Schweizer eSports-Liga, sowohl für Profis als auch für die breite Bevölkerung. Neu gibt es zudem auf Swisscom TV mehrere Game-Sender und künftig eine Game-Themenwelt.

Gaming ist in der Schweiz ein Volkssport: Über 3 Millionen Menschen spielen regelmässig am PC, auf der Konsole oder auf mobilen Geräten. Auch im professionellen Gaming-Bereich – dem eSports – gibt es bereits einige Mannschaften, welche an internationalen Meisterschaften und Turnieren antreten, die beliebten Sportarten in nichts nachstehen. So winkte an «The International 2018» in den USA ein Preispool von 25 Millionen Dollar. «eSports ist ein weltweiter Trend, es ist Zeit, dass diese Sportart eine grosse Schweizer Liga erhält. Mit der Swisscom Hero League wollen wir zum einen dem eSports eine professionelle Plattform bieten und zum anderen der breiten Bevölkerung zugänglich machen», sagt Michel Siegenthaler, Verantwortlicher für Angebote und Marketing bei Swisscom, heute bei der Lancierung an der Gaming-Messe HeroFest in Bern. Dabei setzt Swisscom bewusst auf die ESL als professionellen Partner, das weltweit größte eSports-Unternehmen mit knapp 20 Jahren Erfahrung. «Die angehende Gaming-Szene in der Schweiz möchten wir natürlich nach Kräften unterstützen», so Torsten Haux, VP Global Media Rights & eSportsTV. «Unser Konzept *From Zero to Hero* bietet dem Gelegenheitsspieler gezielt die Möglichkeit, sein Hobby zum Beruf zu machen. Wahrscheinlich sitzt der beste Schweizer eSportsler gerade noch auf dem Sofa, und wir möchten ihm die Gelegenheit bieten, international mit den Topgamern zu konkurrieren. Mit der Swisscom Hero League powered by ESL legen wir somit den ersten Grundstein für professionelles Gaming in der Schweiz.» Damit eSports in der Schweiz wachsen kann, bedarf es eines breiten Fundaments: So wird es nebst einer Profiligas auch sogenannte Go4Cups für Casual Gamer geben. Swisscom Hero League powered by ESL bietet aktuell Plattformen für die Games «League of Legends», «Hearthstone» und «Clash Royale».

Swisscom TV bringt eSports ins Fernsehen

Nicht nur in den USA und Asien füllen Gamer komplette Stadien, auch in Europa steigt die Nachfrage massiv – auch nach Live-Streams und Fernsehübertragungen. Swisscom TV bringt darum als erste in der Schweiz ab Dienstag, 16. Oktober 2018, die Spartensender ESL.tv, ES1 und ginx in die Schweiz und



schaftt bis Ende Jahr eine neue Themenwelt für Gaming-Interessierte. Die Themenwelt bündelt die besten Sendungen, Videos und Apps zum Thema von allen Quellen, die auf Swisscom TV verfügbar sind. Weiter optimiert Swisscom auch laufend sämtliche Netzkomponenten im Hinblick auf die Bedürfnisse der Gamer. Dazu gehören neben einer hohen Breitbandabdeckung insbesondere auch schnelle Reaktionszeiten (Ping) und hohe Upload-Raten, idealerweise sogar symmetrische Bandbreiten (gleiche Bandbreite für Up- und Download), was gerade für Streamer wichtig ist. «Wir sehen Games nicht nur als gesellschaftlichen Trend, sie sind auch Treiber für die Einführung neuer Technologien wie 5G und ein Wirtschaftsfaktor für die Schweiz», erklärt Michel Siegenthaler. «Denn die einheimische Entwicklerszene ist stark gewachsen und erwirtschaftet heute gemäss Erhebungen der Swiss Game Developers Association und Pro Helvetia einen geschätzten Gesamtumsatz von 50 Millionen Franken. Das ist beachtlich, wenn man bedenkt, dass es sich dabei noch grösstenteils um Start-ups handelt.»

Medienkompetenz-Angebot für Eltern und Lehrer

Swisscom lanciert im Rahmen seines Medienkompetenz-Programmes verschiedene Angebote rund um den Umgang mit Gaming. So beschäftigt sich die neue Ausgabe des digitalen Ratgebers «enter» mit Games. Ab Frühling 2019 steht dann ein neues Kursmodul für Eltern und Lehrer zur Verfügung. Es führt sie in die Thematik ein, vermittelt einen Überblick über die aktuellen Trends der Gamekultur und zeigt, wie der verantwortungsvolle Umgang im eigenen Umfeld gefördert werden kann. «Es ist unter Experten heute unbestritten, dass in der richtigen Dosierung Gaming durchaus auch förderlich für die Entwicklung sein kann. Aber es ist wie bei jedem digitalen Medium wichtig, den richtigen Umgang damit zu erlernen», erklärt Michael In Albon, Jugendmedienschutz-Beauftragter bei Swisscom.

Die Swisscom Hero League in Partnerschaft mit der ESL startet ihre Qualifikationsphase im November. Interessierte können sich ab sofort anmelden unter: www.swisscom.ch/hero



Mehr zu ESL

Die ESL ist Teil der internationalen digitalen Unterhaltungsgruppe MTG und das weltweit grösste eSport-Unternehmen, das die Branche in den beliebtesten Spielen mit zahlreichen Online- und Offline-Turnieren anführt. Die ESL betreibt hochwertige, gebrandete internationale als auch nationale Ligen und Turniere, wie die Intel® Extreme Masters, ESL One, ESL Meisterschaft sowie andere grosse Events in Stadien auf der ganzen Welt, als auch Cups, Ligen und Matchmaking-Systeme auf der Amateur-Ebene. Über das Wettbewerbsangebot hinaus deckt die ESL eine Vielzahl an Leistungen in den Bereichen Gaming-Technologie, Event Management, Werbevermarktung und TV-Produktion ab, um das eSport-Ökosystem auf allen Ebenen beliefern zu können. Mit Büros in Deutschland, Nordamerika, Russland, Frankreich, Polen, Spanien und China hinterlässt die ESL weltweit ihre Fussabdrücke. Weitere Informationen unter www.eslgaming.com

Bern, 12. Oktober 2018