



swisscom

The game starts with
YOU



HERO LEAGUE
powered by ESL







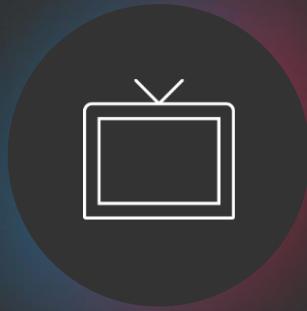


eSports etabliert sich weltweit

Der globale Markt für digitale Games boomt



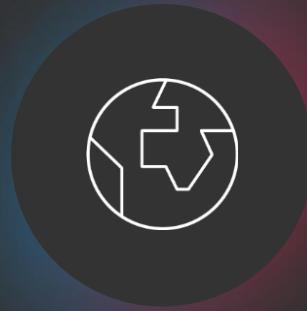
2,2 Mia.
Menschen spielen
digitale Spiele.



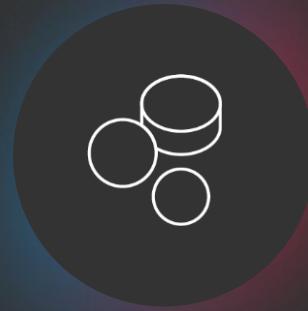
60 Mio.
Menschen sahen
2017 die League of
Legends World
Championship Finals.



51%
der Games werden
über mobile Geräte
gespielt.



\$ 137,8 Mia.
weltweiter Umsatz
mit Games 2018.



\$ 906 Mio.
weltweiter Umsatz
im eSports in 2018.



eSports in der Schweiz

Gaming erfreut sich grosser Beliebtheit



3 Mio.
Schweizer spielen
regelmässig digitale
Games.



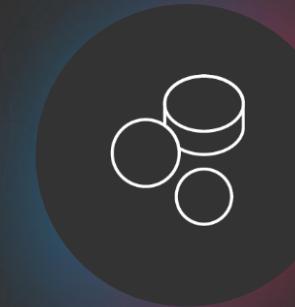
69%
der Gamer spielen
häufig – mindestens
1 mal pro Woche.



46%
der Gamer sind
Frauen.



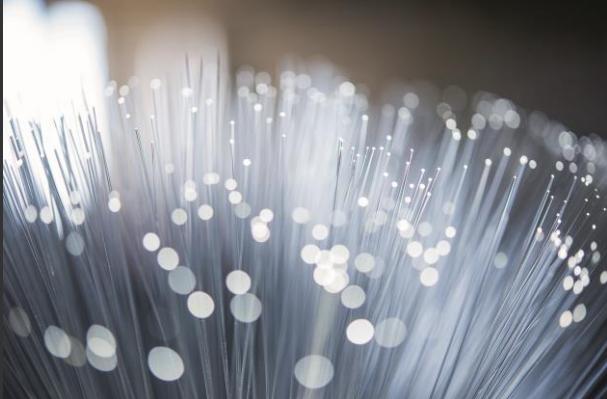
> 60'000
Gamer sind
75 Jahre und älter.



CHF 570 Mio.
Umsatz im
Schweizer Markt für
Videospiele 2017.



Swisscom engagiert sich für Gaming und eSports...



... weil diese leistungsstarke Netze und neue, beliebte Entertainment-Formate voraussetzen und Teil **des Kerngeschäfts von Swisscom** sind.



... weil wir jahrelang in Sponsoring und Vermarktung von Breiten- und Spitzensport aktiv sind und **eSports zu mehr Popularität in der Schweiz verhelfen** wollen.



... weil **wir in neue Technologien wie z.B. in 5G und Cloud investieren**, welche die Gaming-Welt revolutionieren werden.



Unser Swisscom **ENGAGEMENT**



HERO LEAGUE
powered by  ESL



Unser Engagement im Gaming ist breit abgestützt



eSports-Liga



Content



Produkte &
Infrastruktur



Jugend-
medienschutz



Swisscom
HERO LEAGUE

powered by ESL



HERO LEAGUE
powered by ESL



ESL

THIS IS E-SPORTS



Grösstes eSports-Unternehmen weltweit

ESL und Dreamhack



- Gegründet im Jahr 2000
- Grösstes eSports-Unternehmen weltweit
- League Operator, Content Producer und Sales House
 - Studios und Büros in 13+ Länder
 - 500+ Mitarbeitende

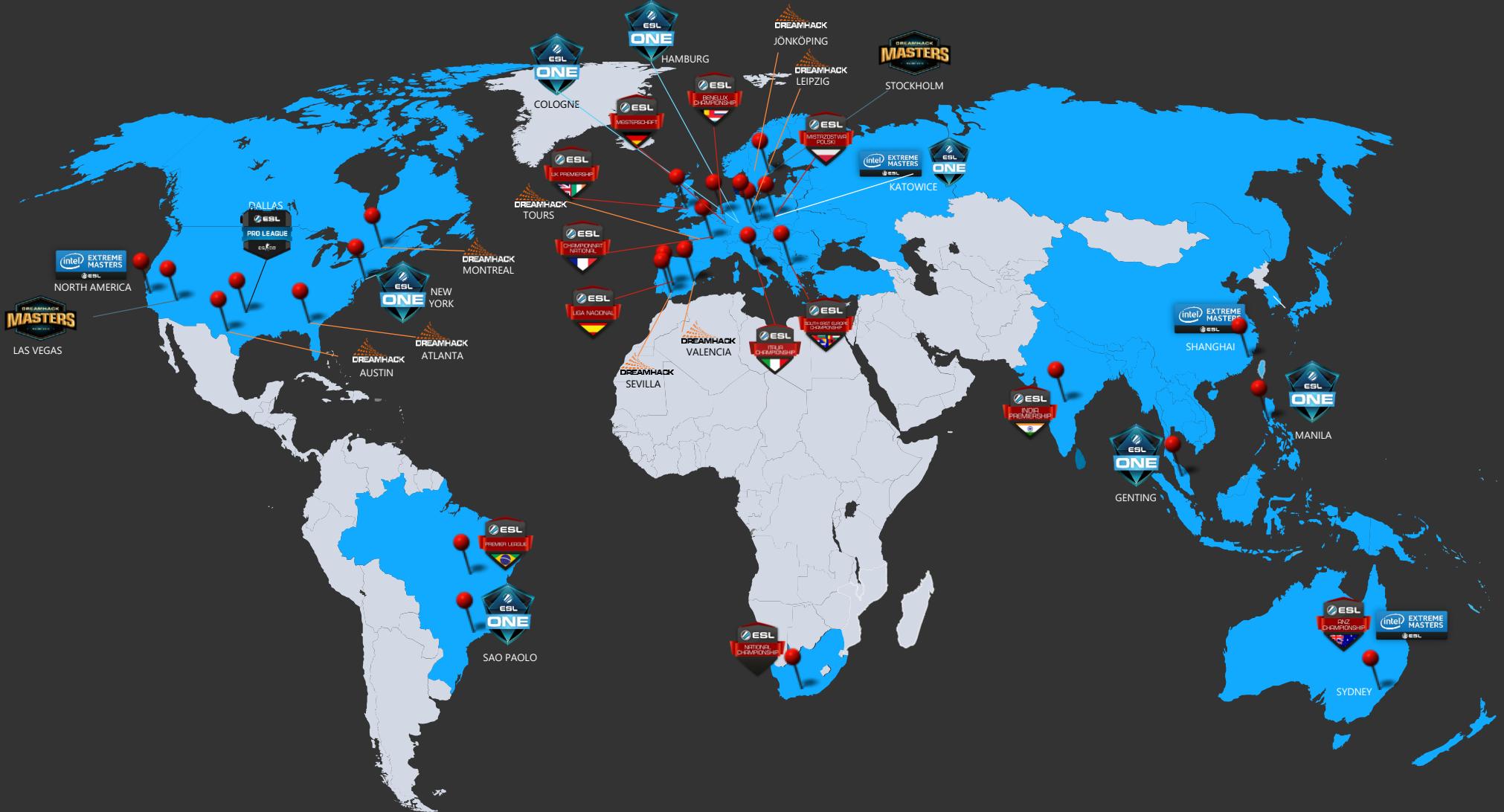


- Gegründet im Jahr 1994
- Veranstalter von LAN-Partys, Festivals, Events und eSports-Wettkämpfen an verschiedenen Orten in Europa und Nordamerika

Modern Times Group ist Hauptgesellschafter der Unternehmen seit 2015



Weltweite Präsenz der ESL im eSports-Markt





Games der Swisscom Hero League



HEARTHSTONE

- Fantasy-Karten-Spiel (PEGI 7)
- Spieler sammeln Karten (>1'000) mit Dienern, Waffen und Zaubern und müssen diese rundenbasiert gegeneinander ausspielen.

www.pegi.info



LEAGUE OF LEGENDS

- Multiplayer-Online-Battle-Arena (MOBA, PEGI 12)
- Zwei Teams zu jeweils 5 Helden («Champions») müssen die Basis des anderen Teams erobern.

www.pegi.info



CLASH ROYALE

- Mobile-Real-Time-Strategie (PEGI 7)
- Kombination aus MOBA, Sammelkarten und «Tower-Defence». Im 1vs1 Ligamodus muss der gegnerische König gestürzt werden.

www.pegi.info



Struktur der Swisscom Hero League





Spielmodus der Swisscom Hero League

Qualifikation

November 2018

Dezember 2018

Januar 2019

1. Woche

2. Woche

3. Woche

4. Woche

1. Woche

2. Woche

3. Woche

4. Woche

1. Woche

2. Woche

3. Woche

4. Woche

8 Spieler oder Teams

8 Spieler oder Teams

8 Spieler oder Teams

Monatliches Finale

Monatliches Finale

Monatliches Finale

2 Spieler oder Teams

2 Spieler oder Teams

2 Spieler oder Teams

Gruppenphase

Ab 18. Februar 2019 | 8 Teams | 7 Spieltage | Game of the Week im TV



Finale

Mai 2019 | 4 Teams | Wochenende | Offline-Event
volle TV-Produktion | Preisgelder in CHF: 10'000 League of Legends,
3'000 Clash Royale, 3'000 Hearthstone

HERO LEAGUE
powered by



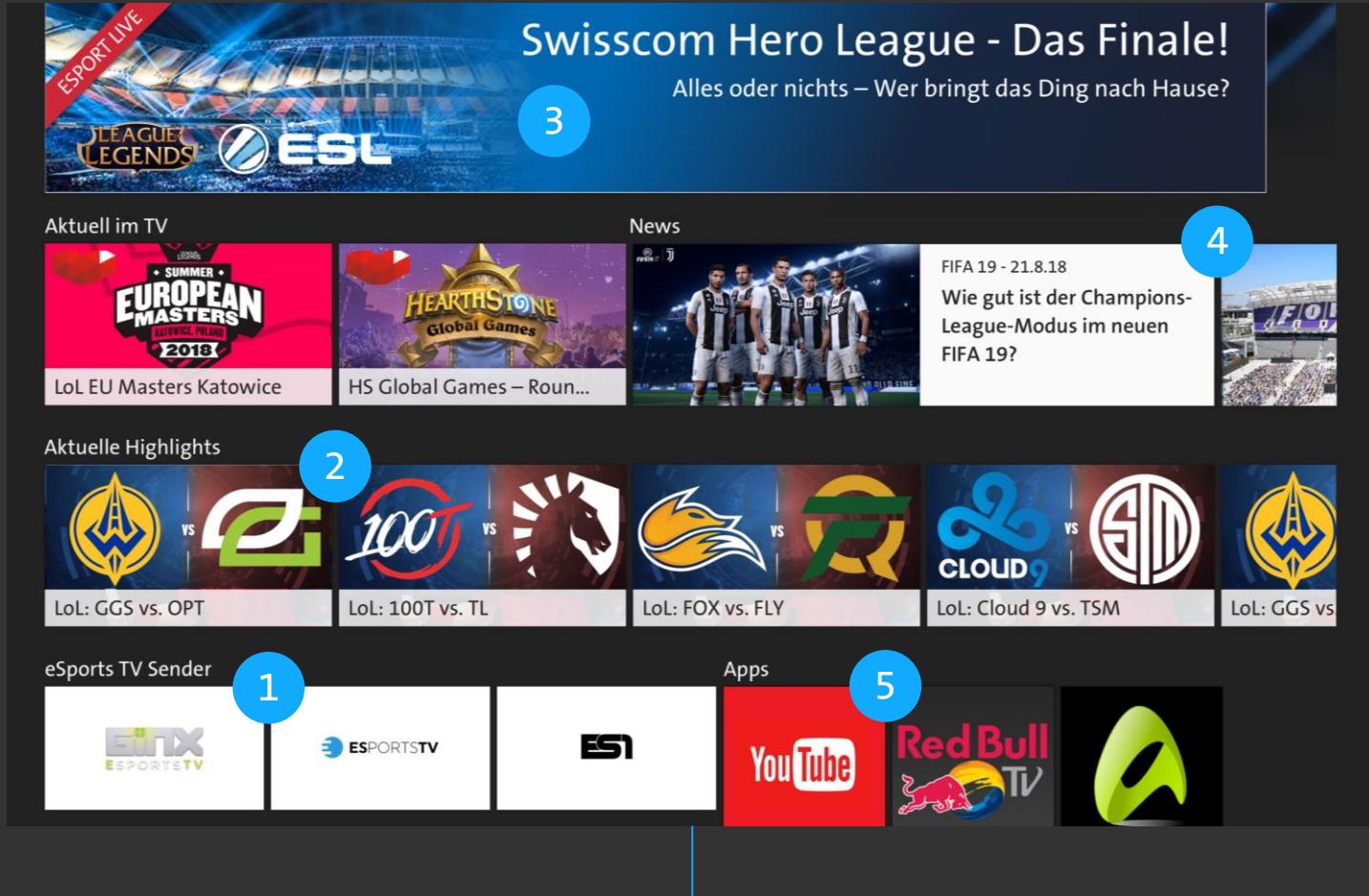
Swisscom
GAMING CONTENT



HERO LEAGUE
powered by ESL



Swisscom bringt eSports ins TV



Alle Inhalte werden bis Ende 2018 in einer Gaming-Themenwelt gebündelt.

1. Drei neue Game-Sender (eSportsTV, ginx, ES1)
2. Live Übertragungen: weltweite Events
3. Live Übertragungen: Hero League ab Frühjahr 2018
4. Aktuelle News von Bluewin zu Gaming
5. Gaming Apps





Swisscom
PRODUKTE & NETZ



HERO LEAGUE
powered by  ESL



Swisscom bietet leistungsfähige Produkte für Gamer



Zuhause

- Symmetrische Bandbreiten mit bis zu 1Gbits-Speed für schnelle Downloads und Streaming.
- Tiefe Latenz für Gamen mit minimalem Lag.
- Hoch performanter Router mit 4 x 1 Gbit/s Ethernet-Anschlüssen und WLAN mit Dualband 2.4 + 5 GHz



Unterwegs

- High Speed Internet dank 4G+ (bis zu 1 Gbits).
- Beste 4G-Abdeckung (99.5%*), um überall unterbrechungsfrei zu spielen und zu streamen.
- Unlimitiert surfen auf jedem Gerät dank inOne mit Multi-Device.



Services

- Mit Natel Pay ohne Kreditkarte die neusten Games im App Store einkaufen.

*PC Magazin Mobilfunknetztest 2018



Swisscom
JUGEND & MEDIEN



HERO LEAGUE
powered by ESL



Jugendmedienschutz

Swisscom steht für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien



- **enter:** Der aktuelle Ratgeber digitale Medien *enter* bietet interessierten Eltern und Pädagogen Tipps und Hilfe rund um Gaming und eSports.
- **Swisscom Academy:** Ab 2019 wird ein Kursangebot für den richtigen Umgang mit Gaming angeboten.
- **PIN-Sperre:** Es besteht die Möglichkeit, Fernsehkanäle auf Swisscom TV zu sperren.
- **Altersvorgabe:** Die Spiele in der Liga haben aktuell **PEGI 7-12**. Die Teilnehmer in der Profi-Liga müssen **mindestens 16 Jahre** alt sein.



Danke für Ihre
AUFLERKSAMKEIT

Gerne beantworten wir Ihre Fragen.

