



The game starts with
YOU

swisscom



HERO LEAGUE
powered by  **ESL**



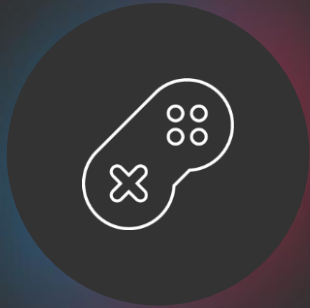






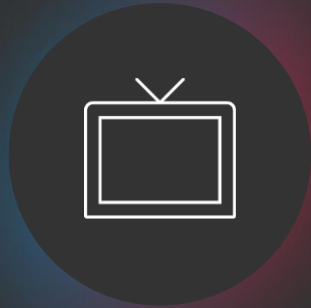
eSports etabliert sich weltweit

Der globale Markt für digitale Games boomt



2.2 Mia.

Menschen spielen digitale Spiele.



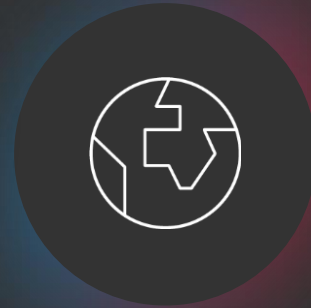
60 Mio.

Menschen sahen 2017 die League of Legends World Championship Finals.



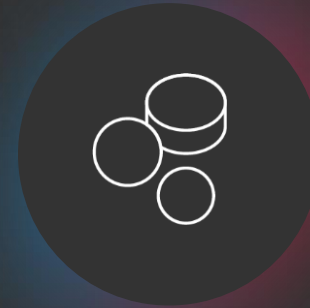
51%

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.



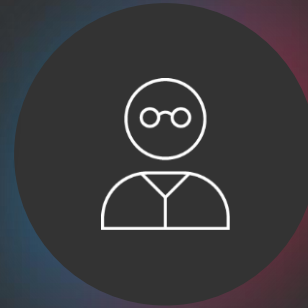
69%

der Gamer spielen häufig – mindestens 1 mal pro Woche.



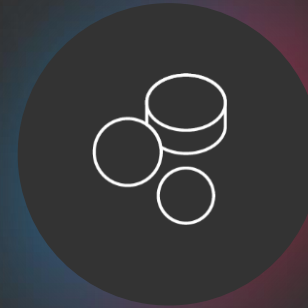
46%

der Gamer sind Frauen.



> 60'000

Gamer sind 75 Jahre und älter.

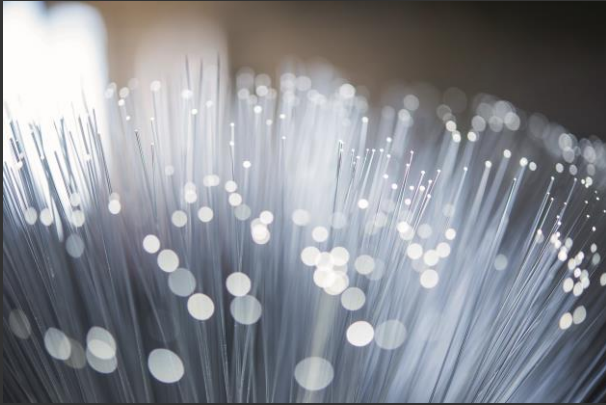


CHF 570 Mio.

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

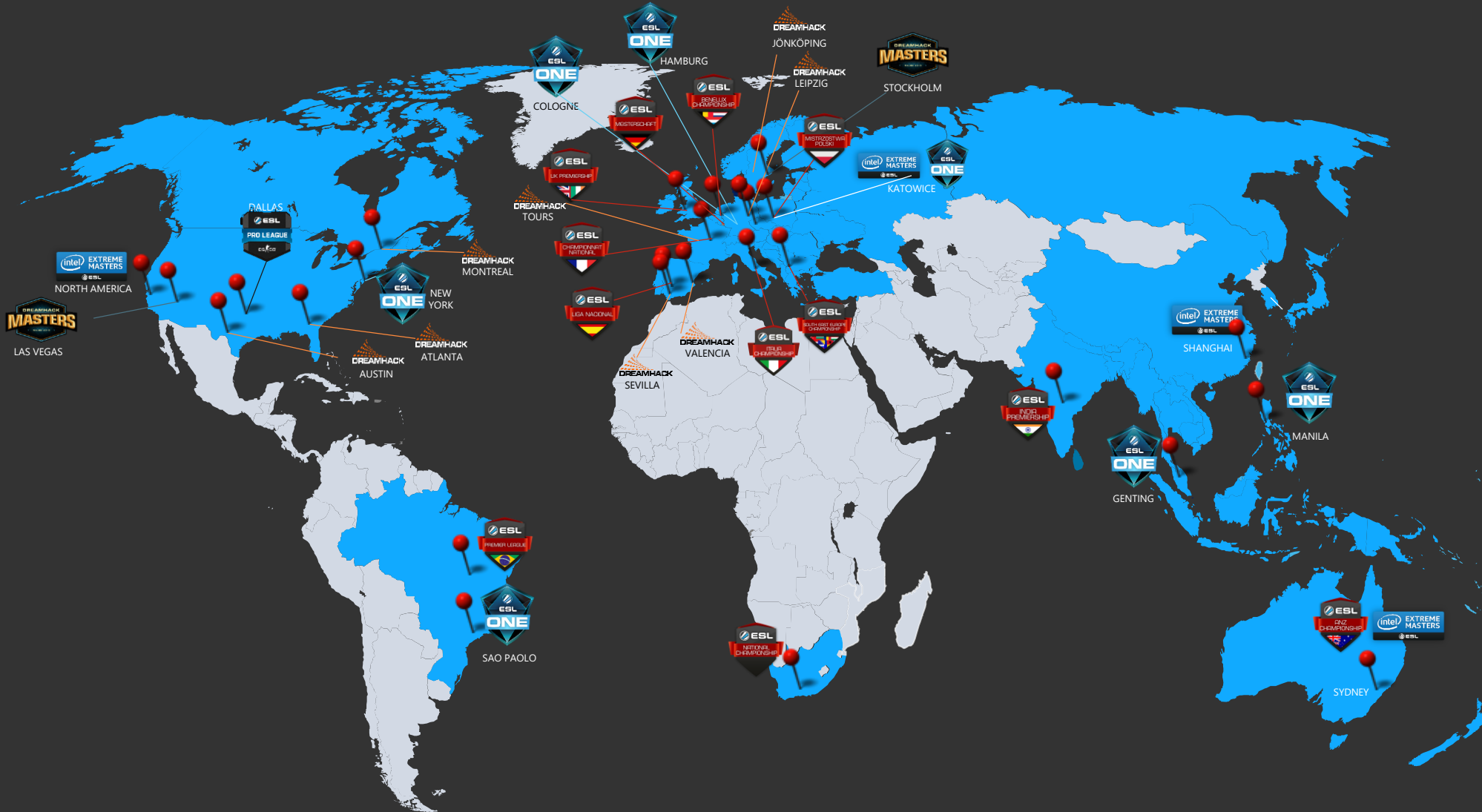


- Gegründet im Jahr 2000
- Grösstes eSports-Unternehmen weltweit
- League Operator, Content Producer und Sales House
 - Studios und Büros in 13+ Länder
 - 500+ Mitarbeitende



- 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





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.



LEAGUE OF LEGENDS

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



CLASH ROYALE

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





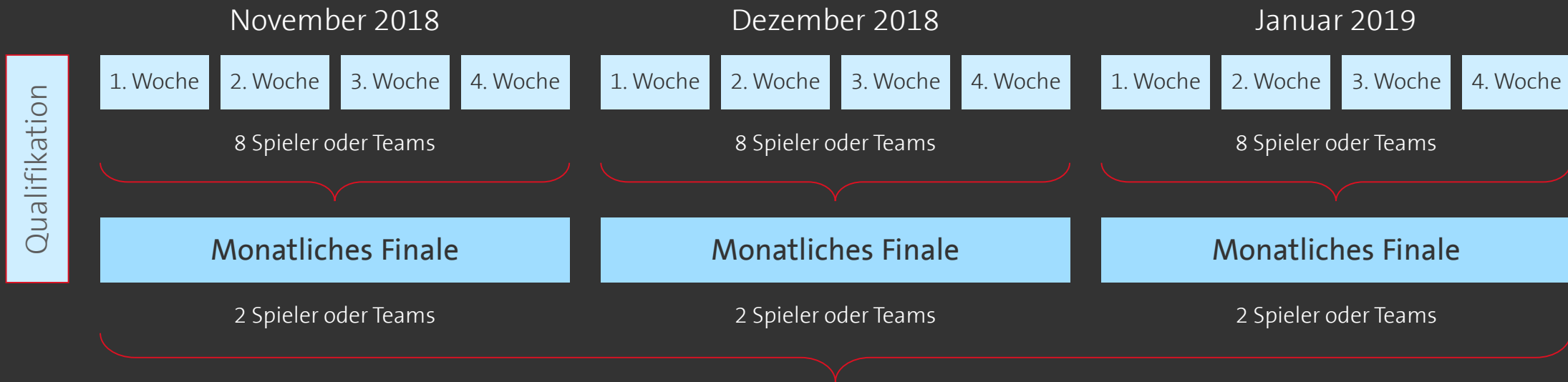
Struktur der Swisscom Hero League



* Zur Veranschaulichung



Spielmodus der Swisscom Hero League





Swisscom GAMING CONTENT



HERO LEAGUE
powered by  **ESL**



Swisscom bringt eSports ins TV

The screenshot shows the Swisscom Hero League TV interface. At the top is a banner for the 'Swisscom Hero League - Das Finale!' with the tagline 'Alles oder nichts – Wer bringt das Ding nach Hause?' and a blue circle with the number 3. Below the banner are three sections: 'Aktuell im TV' with two game highlights (LoL EU Masters and HS Global Games), 'News' with a FIFA 19 article and a blue circle with the number 4, and 'Aktuelle Highlights' with five LoL match highlights (LoL: GGS vs. OPT, LoL: 100T vs. TL, LoL: FOX vs. FLY, LoL: Cloud 9 vs. TSM, and LoL: GGS vs. TSM) with a blue circle with the number 2. At the bottom are two sections: 'eSports TV Sender' with logos for ginx, ESportsTV, and ESN (with a blue circle with the number 1), and 'Apps' with logos for YouTube, Red Bull TV, and a green app icon (with a blue circle with the number 5).

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

1. Drei neue Game-Sender (ESportsTV, ginx, ESN)
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 Spielen 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
AUFMERKSAMKEIT

Gerne beantworten wir Ihre Fragen.

swisscom

