



Une saison extraordinaire qui termine en beauté

Les finales du week-end ont permis de conclure dignement une saison extraordinaire de la «Swisscom Hero League powered by ESL». Depuis le début de l'année, pas moins de 10'700 gamers se sont affrontés dans le cadre de la Swisscom Hero League et des Swisscom Gaming Cups. Les 22 meilleurs se sont retrouvés à Berne la semaine dernière, à l'occasion du HeroFest. Les vainqueurs des jeux «Clash Royale», «Counter-Strike: Global Offensive» et «League of Legends» sont désormais connus.

22 joueurs professionnels se sont livrés une bataille captivante lors du Grand Final de la Swisscom Hero League, qui a eu lieu sur le site de Bernexpo dans le cadre du HeroFest. Bien que l'entrée ait été limitée à une centaine de personnes par jour en raison de la situation actuelle, cela n'a pas entamé l'ambiance sur place. L'événement s'est transformé en un spectacle en ligne, qui a été suivi avec enthousiasme par 285'000 fans d'E-sport. Malgré les conditions particulières cette année, Nadine Jaberg, responsable E-sport chez Swisscom, est satisfaite du résultat: «Bien sûr, nous espérions que le Grand Final pourrait avoir lieu à plus grande échelle. Cependant, grâce aux nombreux spectateurs en ligne, cette quatrième saison a une nouvelle fois remporté un grand succès. La situation actuelle a mis en évidence combien la communauté du gaming était soudée et a révélé tout le potentiel de ce sport.»

Swisscom a bien compris cette évolution du secteur du gaming et de l'E-sport et a décidé d'innover sur Swisscom blue TV: dans le dossier thématique «Gaming», les clients peuvent retrouver en un coup d'œil divers contenus de gaming provenant de chaînes TV, de plateformes de streaming comme Twitch ou d'Internet, et les suivre sur leur téléviseur. Par ailleurs, l'offre de gaming sur le cloud sera progressivement étendue sur Swisscom blue TV.

Voici les gagnants

Samedi, c'est Karan Rastogi «Senpai Rekt» de Genève qui a remporté le jeu mobile «Clash Royale». La victoire de «KINGZZZ» dans le jeu de tir stratégique «Counter-Strike:Global Offensive» a été un moment fort de l'événement. L'équipe de «KINGZZZ» a réussi à s'imposer 2:1 face à l'équipe «Red



swisscom

Communiqué de presse

Instinct», remportant la coupe et le prix de 5'000 francs suisses devant de nombreux spectateurs en ligne. Comme lors de la première saison, le dimanche était consacré au grand classique de l'E-sport «League of Legends», qui a vu s'affronter les équipes «Lostik» et «Noetic». Après plus de 2 heures de jeu, l'équipe «Lostik» l'a emporté sur le score de 2:0 et a célébré sa victoire sur la grande scène.

La «Swisscom Gaming Cup feat. Fortnite», également diffusée dans le cadre du HeroFest, a été décrochée par «Noahreyli». «En ligne ou à la télévision, 285'000 spectateurs de tous âges ont suivi la finale de la Swisscom Gaming Cup feat. Fortnite, ainsi que les finales de la Swisscom Hero League. Cela démontre l'intérêt considérable que suscite l'E-sport, y compris hors de la communauté des gamers, dont certains ont même des fans. C'est une évolution formidable, qui me réjouit beaucoup», conclut Nadine Jaberg.

Bonnes nouvelles pour les fans de Valorant

Les joueurs de «Valorant» ont toutes les raisons de se réjouir: après le succès des Swisscom Gaming Cups avec «Fortnite» et FIFA, un format sera lancé le 21 novembre 2020 avec le nouveau jeu «Valorant». Les inscriptions sont possibles dès maintenant. Plus d'informations sur swisscom.ch/gaming. Ouverts à l'ensemble des joueurs et joueuses, les Swisscom Gaming Cups sont des tournois très populaires. Plusieurs milliers de gamers ont ainsi participé aux dernières Fortnite Cups.

Photos et vidéos du HeroFest 2020

Swisscom Hero League

<https://www.mycloud.ch/l/P00729811C8C8AB07B4EC84FEE7C4DF9081BBEBA214E14E872611D87303B6D6DC>

Swisscom Gaming Cup

<https://www.mycloud.ch/l/P009643B639624F6AD100DD40F1792C6916E5870C623DCAFDAE3DA3D74F90336A>



swisscom

Communiqué de presse

www.swisscom.ch/hero

www.twitch.tv/eslswiss

Berne, le 12 octobre 2020