



eSports: Der Sport der digitalen Generation



ABOUT ESPORTS

eSports (*Nomen, i:/spɔ:rts*)

Ein Begriff für organisierte Videospiele Wettbewerbe, vor allem zwischen Profispielern



ESL ALS MITTELPUNKT DES ESPORTS-ÖKOSYSTEMS

ÜBERBLICK ESPORTS BRANCHE



UNTERNEHMEN

Weltweit größtes eSports-Unternehmen
Gegründet im Jahr 2000

VERBREITUNG

Büros und TV Studios auf jedem Kontinent
550 Mitarbeiter in über 17 Offices

ZIEL

eSports weiterhin im Mainstream etablieren
Omnipräsent: Egal ob digital oder linear

ESL HINTERLÄSST WELTWEIT FUSSABDRÜCKE MIT GLOBALEN UND LOKALEN VERANSTALTUNGEN



MEGA EVENTS IN STADIEN UND ARENEN

VON DEUTSCHLAND IN DIE GANZE WELT



Katowice



Köln



San Jose



Manila



Frankfurt



New York

ESL EVENTS IN DEUTSCHLAND

VON DER DEUTSCHEN MEISTERSCHAFT BIS ZUR CS:GO WELTMEISTERSCHAFT



Preispool

1.000.000 US-Dollar



Besucher

28.000 vor Ort



Hours watched

31 Millionen

FESTIVALELEMENTE UND SEITENAKTIVITÄTEN

BEISPIEL ESL ONE FRANKFURT 2016



REGELN UND VERHALTENSKODEX

WELTWEIT VERANKERT

Code of Conduct

All ESL One participants agree to behave in an appropriate and respectful manner towards other participants, spectators, the press, ESL TV, and ESL One administration. Being role models is the occupational hazard of being an ESL One player or organizer and we should behave accordingly. Any sort of harassment should be reported to the above listed administrators immediately. Harassment includes but is not limited to offensive statements or actions related to gender, gender identity and expression, age, sexual orientation, disability, physical appearance, body size, race, religion.



GRAFISCHE ELEMENTE IN ESPORTS-TITELN

BEISPIEL COUNTER-STRIKE (2000-2017)



VIELEN DANK

Michael Haenisch
Chief Executive Officer

Christopher Flato
PR Manager Germany & Jugendschutzbeauftragter

