



Ubisoft kündigt „E-Sport und kompetitives Spielen“ als neue globale Abteilung an

Ab Januar 2022 wird die Abteilung für E-Sport und kompetitives Spielen als vereinigt globales Team agieren und die Zukunft von Ubisofts Portfolio an bestehenden und zukünftigen kompetitiven Spielen gestalten

Düsseldorf, 1. Februar 2022 – Ubisoft® gab heute die Umstrukturierung ihres internen E-Sport-Teams in die Abteilung „E-Sport und kompetitives Spielen“ bekannt. Diese Abteilung ist ein neu zusammengesetztes globales Team, welches Ubisofts Aktivitäten für kompetitive Spiele in lokalen Gebieten durch regionale und lokale Experten kontinuierlich weiterentwickelt. Außerdem arbeitet die Abteilung auf das gemeinsame Ziel hin, die Zukunft von E-Sports und kompetitivem Spielen bei Ubisoft zu gestalten und die Mission des Unternehmens zu erfüllen: Das Leben der Spieler:innen zu bereichern, indem unvergessliche und bedeutungsvolle Erfahrungen auf allen Wettbewerbsebenen geschaffen werden.

„Aufbauend auf sechs Jahren Erfahrung aus unseren Aktivitäten für kompetitive Spiele wie Tom Clancy's® Rainbow Six Siege, Brawlhalla®, Trackmania® oder For Honor® und mit Blick auf die Entwicklung unserer Branche insgesamt, wird uns die Überarbeitung unserer internen Struktur die geeigneten Werkzeuge geben, um das nächste Kapitel unserer Reise zu beginnen und die Zukunft des E-Sports und des kompetitiven Spielens bei Ubisoft zu gestalten“, teilte Geoffroy Sardin, Senior Vizepräsident im Bereich Executive Publishing bei Ubisoft mit.

François-Xavier Deniele steht seit den Anfängen des E-Sports bei Ubisoft an der Spitze aller strategischen Themen. In den letzten sechs Jahren leitete er die E-Sports-Aktivitäten des Unternehmens in der EMEA-Region und wurde nun zum Senior Director im Bereich E-Sports und kompetitives Spielen ernannt. Er wird jetzt alle Aspekte des E-Sports und kompetitiven Spielens

betreuen und das Team bei der Bewältigung aktueller und zukünftiger Herausforderungen sowie Chancen in allen strategischen Bereichen des E-Sports und kompetitiven Spielens leiten.

“Wir sind sowohl stolz auf das, was unsere Teams in den letzten Jahren in allen Regionen geschaffen haben, als auch auf die Meilensteine, die wir in unserem Wettbewerbsportfolio in so kurzer Zeit erreicht haben“, sagt François-Xavier Deniele, Senior Director, Esports and Competitive Gaming bei Ubisoft. „Nun fokussieren wir uns auf das Jahr 2022 und darüber hinaus. Indem wir E-Sports und kompetitives Spielen als eine essenzielle Säule der Ubisoft-Kultur stärken, wird unsere optimierte interne Organisation es uns ermöglichen, an Agilität zu gewinnen. Davon werden letztlich alle unsere kompetitiven Ökosysteme im gesamten Marktportfolio von Ubisoft profitieren.“

Die Abteilung für E-Sports und Kompetitives Spielen widmet sich:

- Dem Aufbau nachhaltiger und inklusiver Wettkampf-Ökosysteme für das Ubisoft Portfolio kompetitiver Spiele, für Fans, die sich einsetzen, daran teilnehmen und für Organisationen und Sponsoren, die darin wachsen können. Egal, ob es sich um dessen fortgeschrittensten E-Sports-Szenen wie die von Rainbow Six Siege, Brawlhalla und Trackmania oder um andere bestehende und zukünftige kompetitive Spiele handelt, Ubisoft ist bestrebt, jedes Wettbewerbs-Ökosystem so zu entwickeln, dass es sein volles Potenzial erreicht.
- Der Gestaltung eines Mehrjahresplans mit wettbewerbsorientierten Aktivitäten, Turnieren und Ligen, welche für alle geeignet sind sowie einem klaren Weg vom Amateur- zum Profispiel, der Spieler:innen auf der ganzen Welt inspiriert und anspricht.
- Dem Angebot eines besseren Unterhaltungswertes und Service für das Ubisoft-Publikum durch ein vielfältiges E-Sport-Produktangebot, erstklassige Übertragungen und Event-Produktionen, unterhaltsame Inhalte und eine starke lokale Präsenz, die es lokalen Gemeinschaften ermöglicht, Aktivitäten und Inhalte zu genießen, die auf sie zugeschnitten sind.
- Dem Aufbau neuer Möglichkeiten durch die frühzeitige Einbindung von Ubisofts Entwicklungs- und Redaktionsteams in Ubisofts weltweitem Netzwerk von Entwicklungsstudios, um gemeinsam an der Vision, dem Umfang und den Funktionen kompetitiver Spiele sowie an Strategien zur Umsatzbeteiligung an Spielgegenständen zu arbeiten.

- In Zusammenarbeit mit Partnern und Organisationen gesunde und nachhaltige E-Sports-Geschäftsmodelle und Einnahmequellen zu implementieren, die zur Schaffung eines reifen und positiven Umfelds für alle beitragen.

Im Rahmen der oben erwähnten strategischen Mission und der Ziele, sind einige Schwerpunktthemen des Teams, sobald es die Situation erlaubt, in den kommenden Monaten und Jahren zu internationalen Esports-Events mit Live-Publikum zurückzukehren. Darüber hinaus wird weiter in das Wachstum von Ubisofts bestehenden E-Sport-Titeln investiert. Kürzlich hat Ubisoft spannende Pläne für das Year 7 von Brawlhalla E-Sport angekündigt und wird lang erwartete Enthüllungen für das Year 7 von Rainbow Six Siege während des anstehenden Six Invitational vorstellen. Dies gilt für das Spiel und die E-Sport-Szene.

Zusätzlich zu den bereits bestehenden kompetitiven Aktivitäten der E-Sport-Titel wird die „E-Sport und kompetitives Spielen“-Abteilung das Portfolio der Spiele erweitern, welche den Fans wettbewerbsorientierte Erfahrungen bieten. Bereits in Gesprächen mit den Entwicklerteams einiger kommender Ubisoft-Spiele stehend, möchte das Team ein kompetitives Ökosystem für eine Vielzahl diverser Spielgenres aufbauen. Dabei wird auf dem Erfolg und der Erfahrung des R6 SHARE-Programmes für Rainbow Six Siege aufgebaut, um Strategien für eine Umsatzbeteiligung für andere Projekte zu entwickeln.

Neben der Erweiterung des Portfolios wird eine weitere Schlüsselkomponente sein, die kompetitiven Spiele für Spieler:innen leichter zugänglich zu machen. Um dies zu erreichen, wird Ubisoft einige Plattformen begleiten, um ein direktes und in den Plattformen integriertes Plug-and-Play-Wettbewerbserlebnis in den Spielen zu bieten. Egal, ob beim selbst Spielen oder beim Zuschauen.

„Unsere Partnerschaft mit PlayStation, bei der Rainbow Six Siege Teil der heimischen Open-Series-Turniere ist, ist ein großer Erfolg und ein großartiges Vorzeigeprojekt für die ultimative Grassroots-Aktivität“, erklärte François-Xavier Deniele. „Es ermöglicht einem anderen Publikum als dem, welches an unseren professionellen und semiprofessionellen Veranstaltungen teilnimmt, sich am wettbewerbsorientierten Gaming zu beteiligen, und wir freuen uns darauf, ähnliche Möglichkeiten zu multiplizieren.“

Und schließlich werden auch die Broadcast-Studios in Sao Paulo, Paris und Las Vegas eine zentrale Rolle als Schauplätze für Ubisofts Wettbewerbsaktivitäten spielen.

François-Xavier Deniele wird sein neues Mandat mit Hilfe von 5 Führungskräften ausüben, die die Vision auf globaler Ebene mit strategischem Fachwissen umsetzen werden.

- Nelson Garcia, bisher Manager, Events and Broadcast in der EMEA-Region, wird zum Associate Director, Esports, Global Live Events & Broadcast ernannt.
- Marcio Soares, bisher Director of Esports and Community Engagement in der Region LATAM, übernimmt die Rolle des Director, Esports, Global Marketing & Business Intelligence.
- Emeline Berthon, ehemals Managerin, Esports Communication in der EMEA-Region, übernimmt die Rolle des Associate Director, Esports, Global Communication.
- Che Chou, ehemals Senior Director of Esports für die Region NA, wird zum Senior Director, Esports, LATAM, NA, EMEA, ernannt und wird mit seinem Expertenteam die regionalen Aktivitäten in allen drei Regionen leiten. Direkt an Che Chou berichten: Rachid Belrhiti als Associate Director, Esports, EMEA, Mauricio Lima, welcher die Rolle des Associate Director, Esports in der Region LATAM, übernimmt und Alexander Charsky in der Rolle des Associate Director, Esports, NA.
- Wei Yue wird in der globalen Rolle des Director of Esports, für die Themen der Spielproduktion von Rainbow Six Siege, den Ligabetrieb und die Strategien zur Einnahmeaufteilung für Rainbow Six Esports verantwortlich sein. Das bedeutet, dass er mit dem Entwicklungsteam des Spiels zusammenarbeitet und das R6 SHARE-Programm sowie die Kohärenz und Integrität der Strategie für die globalen Wettbewerbe beaufsichtigt.

Ein In-Depth Interview von François-Xavier Deniele und mehr Details zu der Entstehung von Ubisofts globaler Abteilung „E-Sports und kompetitives Spielen“ gibt es [hier](#).

Bis zum 7. Februar, 10 Uhr, läuft im offiziellen [Ubisoft Store der Lunar Sale](#), in welchem eine Vielfalt des breit gefächerten Sortiments um bis zu 75% rabattiert ist. So kostet **Far Cry 6** in der Standard-Version im Store aktuell 38,99 € auf PC und 45,49 € für Konsolen. Dabei gibt es ab einem Einkauf in Höhe von 49,99 € eine 10 € Wallet-Belohnung*. Zudem gibt es mit dem Treueprogramm zusätzlich 20 % Rabatt auf den Warenkorb**.

Die neuesten Informationen zu weiteren Ubisoft Spielen gibt es unter: news.ubisoft.com/de-de

Alles über Rainbow Six E-Sports gibt es unter: <https://rainbow6.com/esports>, <https://instagram.com/R6esports> und <https://twitter.com/R6esports>.

*Mehr Informationen zu der Wallet-Belohnung gibt es unter: <https://store.ubi.com/de/wallet-event>

**Ausgenommen sind Ingame-Währungen, das Ubisoft+ Abonnement und physische Produkte (Bücher, Comics u.Ä.). Mehr Informationen dazu unter <https://ubisoftconnect.com/de-DE/shop-discount/>.

Über Ubisoft

Ubisoft kreiert Welten mit dem Ziel, das Leben der Spieler:innen mit originellen und unvergesslichen Unterhaltungserlebnissen zu bereichern. Die globalen Teams von Ubisoft erschaffen und entwickeln ein umfassendes und vielfältiges Portfolio an Spielen, darunter Marken wie Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Rabbids, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew®, Tom Clancy's The Division® und Watch Dogs®. Über Ubisoft Connect können Spieler:innen ein Ökosystem von Diensten nutzen, um ihr Spielerlebnis zu verbessern, Belohnungen zu erhalten und plattformübergreifend mit Freund:innen in Kontakt zu treten. Mit Ubisoft+, dem Abonnementdienst, können sie auf einen wachsenden Katalog von mehr als 100 Ubisoft-Spielen und DLCs zugreifen. Für das Geschäftsjahr 2020-21 erzielte Ubisoft einen Umsatz von 2.241 Millionen Euro. Um mehr zu erfahren, besuchen Sie bitte: www.ubisoftgroup.com

© 2022 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.

Pressekontakte:

Norman Habakuck, Fon 0211 540 834 84,
E-Mail: norman.habakuck@ubisoft.com

Maik Bütetfür, Fon: 0211 540 834 28,
E-Mail: maik.buetefuer@ubisoft.com

Björn Dressel, Fon: 0211 540 834 31
E-Mail: bjoern.dressel@ubisoft.com

Veronika Stricker, Fon: 0211 540 834 29,
E-Mail: veronika.stricker@ubisoft.com

Niko Meves, Fon: 0211 540 834 34
E-Mail: niko.meves@ubisoft.com

Julien Jänsch, Fon: 0211 540 834 17
E-Mail: julien.jaensch@ubisoft.com

Newsroom: newsroom.ubisoft-press.com | PresseXtranet: www.ubisoft-press.com | YouTube: [UbisoftTV](https://www.youtube.com/UbisoftTV) | Twitter: [@UbisoftPR_DE](https://twitter.com/UbisoftPR_DE)

Geschäftsführer: Yves Guillemot | Sitz der Gesellschaft: Düsseldorf | Amtsgericht Düsseldorf HRB Nr. 60251
Ubisoft GmbH | Luise-Rainer-Straße 7 | 40235 Düsseldorf