



Ubisoft enthüllt die Zukunft des E-Sports für Tom Clancy's Rainbow Six® Siege für 2023 und darüber hinaus

Ubisoft schließt sich mit BLAST im Rahmen einer mehrjährigen Partnerschaft für den gesamten Tom Clancy's Rainbow Six Esports Global Circuit zusammen*

Düsseldorf, 12. Dezember 2022 – Ubisoft® enthüllte heute den neuen **Tom Clancy's Rainbow Six Esports Global Circuit**, der im März 2023 starten soll. Diese neue Version des globalen **Circuits** wird 9 Regionen umfassen und mehr Möglichkeiten für hochkarätige internationale Spiele schaffen. Somit wird für aufstrebende Teams ebenfalls ein Weg in die oberste Ebene des Wettbewerbs geboten.

Der Trailer zu XY kann unter folgendem Link gefunden werden:

<https://www.youtube.com/watch?v=NsYYDikQTGs>

Alternativ liegt das Video [hier](#) als Direktdownload bereit.

Die ausführliche Enthüllung des **Circuits** gibt es unter: <https://rainbow6.com/2023Reveal>

Ab März 2023 wird der **Rainbow Six E-Sport Global Circuit** aus den folgenden 9 Regionen bestehen: Europa, Nordamerika, Brasilien, Japan, Südkorea, Lateinamerika, Asien, Ozeanien und MENA.

Die Wettbewerbssaison dauert von März bis zum darauffolgenden Februar und ist wie folgt strukturiert:

- März bis Mai: Stage 1, abgeschlossen durch ein erweitertes Six Major im Mai
- Juni bis August: Off-Season
- September bis November: Stage 2, abgeschlossen durch ein erweitertes Six Major im November
- Dezember bis Februar: Off-Season

- Februar: Six Invitational

Während jeder Phase werden die 9 Regionen ihre unabhängigen Programme parallel zueinander durchführen. Die vorab festgelegten Nebensaisons schaffen nicht nur Raum für andere Turniere, sondern geben den Teams auch mehr Zeit, sich neu zu gruppieren, auszuruhen und sich auf die nächste Phase oder den nächsten Wettbewerb vorzubereiten.

Die gesamte Wettbewerbssaison wird durch ein überarbeitetes Punktesystem unterstützt und setzt den Fokus ganz klar darauf, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Diese Punkte entscheiden letztendlich über die Qualifikationen am Six Invitational, dem Höhepunkt des Wettbewerbsjahres, an dem die besten 20 Teams jeder Saison teilnehmen. Die Gewinner werden zu den Weltmeistern von Rainbow Six Siege gekrönt und dürfen den begehrten Hammer in die Höhe stemmen.

Ubisoft freut sich, eine historische, mehrjährige Partnerschaft mit BLAST für den gesamten **Rainbow Six Esports Global Circuit*** anzukündigen. Diese schließt regionale sowie internationale Events ein, die mit voller Kraft auf den Start der Saison im Jahr 2023 zusteuert. BLAST wird Seite an Seite mit Ubisoft arbeiten und das Beste aus seiner branchenführenden Technologie, seinen "Fan-First"-Produktionswerten und seiner umfangreichen Erfahrung als Turnierorganisator einbringen. Somit kann ein **Circuit** erschaffen werden, der alle Mitglieder der Siege-Community anspricht, egal ob Fans, professionelle Spieler:innen und aufstrebende Profis, Organisationen, Talente oder Marken, die mitmachen wollen.

„Wir sind sehr glücklich, mit einem Partner zusammenzuarbeiten, der unsere Vision für die Zukunft der Unterhaltung teilt und uns dabei helfen kann, eine neuen hochwertigen **Circuit** ins Leben zu rufen, auf den die Siege-Community stolz sein kann. Wir können es kaum erwarten, das volle Potenzial unserer Zusammenarbeit mit BLAST zu präsentieren“, sagte François-Xavier Deniele, Vice-President, Esports and Competitive Gaming bei Ubisoft.

„Gemeinsam mit Ubisoft haben wir aufregende Pläne, um die Rainbow Six Siege-E-Sport-Szene aufzuwerten und zu vergrößern. Wir freuen uns darauf, das gesamte Ausmaß unserer E-Sport-Expertise und erstklassigen Technologie in den Bereichen Broadcast, Produktion und Direct-to-Consumer-Streaming zu nutzen, um ein Ökosystem zu schaffen, auf das die Community stolz sein kann und das sie begeistert. Dies ist eine historische Partnerschaft für BLAST. Wir freuen

uns, der Siege-Familie beizutreten und ihr zu zeigen, was wir in den kommenden Monaten auf Lager haben“, sagte Leo Matlock, Managing Director of Development bei BLAST.

Stages 1 & 2: Regionale Programme

Um sich für das Six Major am Ende jeder Stage zu qualifizieren, werden die regionalen Programme einen hybriden Wettbewerbsansatz verfolgen, der sowohl geschlossene als auch offene Komponenten kombiniert.

Die Schaffung regelmäßiger Gelegenheiten für aufstrebende Spieler:innen, sich mit Profis zu messen, ist für das langfristige Wohlergehen und die Wettbewerbsfähigkeit der Szene entscheidend. Daher wird es in jeder der 9 Regionen ein offenes Qualifikationsturnier geben, bei dem alle Teams gegeneinander antreten können, um sich einen Platz beim Six Major zu sichern.

Parallel dazu werden in bestimmten Regionen auch Wettbewerbe in geschlossenen Ligen stattfinden, in denen die Fans die Möglichkeit haben, die Top-Teams auf dem höchsten Niveau des Siege E-Sports zu erleben. Um leistungsstarke Teams aufzubauen, aufrechtzuerhalten und gleichzeitig spannende Inhalte für ihre Fans zu bieten, müssen Organisationen einen hohen Aufwand betreiben. In Anerkennung ihrer Bemühungen und Investitionen werden die geschlossenen Ligen somit dazu beitragen, Programme zu schaffen, in denen Organisationen vollständig gedeihen können.

Die geschlossenen Ligen und die offenen Qualifikationsturniere für das Six Major bestimmen gemeinsam, welche Teams sich am Ende jeder Phase für dieses qualifizieren.

Ubisoft hat heute bestätigt, dass in den folgenden Regionen geschlossene Ligen parallel zu den offenen Qualifikationsturnieren stattfinden werden:

- Europa: geschlossene Liga mit bis zu 10 Teams.
- Nordamerika: geschlossene Liga mit bis zu 10 Teams.
- Brasilien: geschlossene Liga mit bis zu 10 Teams.
- Japan: geschlossene Liga mit bis zu 10 Teams.
- Südkorea: geschlossene Liga mit bis zu 8 Teams.
- Lateinamerika: geschlossene Liga mit bis zu 8 Teams.

Die regionalen Programme in Asien, Ozeanien und MENA werden derzeit in Zusammenarbeit mit BLAST abgestimmt; weitere Einzelheiten werden in Kürze bekannt gegeben.

Die Six Major

Da 9 Regionen in der Veranstaltung vertreten sind und eine Reihe von Teams direkt aus den regionalen Qualifikationsrunden kommen, wird das Six Major erweitert und bietet nun eine zusätzliche Phase vor der Gruppenphase und den Playoffs. Mit diesem neuen Format verspricht die Show vielfältige regionsübergreifende Spiele und spannende Geschichten.

*Bis auf Japan.

Detaillierte Informationen über den Rainbow Six Esports Global Circuit 2023 gibt es unter: rainbow6.com/2023Reveal

Mehr Informationen zu **Tom Clancy's Rainbow Six E-Sport** gibt es unter: <https://www.ubisoft.com/de-de/esports/rainbow-six/siege>

In den sozialen Medien kann **Rainbow Six E-Sport** unter <https://twitter.com/RainbowSixDE> und <https://www.instagram.com/rainbowsixde/> gefunden werden.

Angebote zu Ubisoft Spielen gibt es im offiziellen Ubisoft Store unter: <https://store.ubi.com/de/home>

About Blast

We're on a mission to take esports to the next level of global entertainment. We excite and invite billions of fans to join the esports revolution. We create live and digital experiences - from tournaments that pack out major arenas around the world to great content that's guaranteed to blow your socks off. We work with some of the world's best game publishers and brands to elevate their properties into amazing esports experiences - having delivered tournaments, content and shows in a variety of games, including: Counter-Strike, DOTA 2, VALORANT, Apex Legends, FIFA 2022 and Fortnite. The esports entertainment company is known best for BLAST Premier, a worldwide Counter-Strike tournament series where the best teams and biggest superstars fight it out for glory and a multi-million dollar prize pool.

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 2021-22 erzielte Ubisoft einen Umsatz von 2.129 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