



## **TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE UBISOFT® STELLT MIT "PHASE 3" SEINE VISION VON LANGLEBIGEM E-SPORT VOR**

*Phase 3 bildet die Eckpfeiler für anhaltenden E-Sport für  
Tom Clancy's Rainbow Six Siege*

**Düsseldorf, 16. Februar 2020** – Basierend auf den Erfahrungen der letzten 2 Jahre, stellte Ubisoft heute während des Six Invitational 2020 die „Phase 3“ des 2018 eingeführten Pilotprogramms zur Umsatzbeteiligung vor. Es bildet die Eckpfeiler für Ubisofts Vision von langanhaltendem E-Sport für Tom Clancy's Rainbow Six Siege.

Phase 3 möchte durch folgende Maßnahmen ein ausgefeiltes und positives Umfeld für Partnerorganisationen schaffen, die in der professionellen E-Sport-Szene von **Rainbow Six Siege** tätig sind, sowie Teams, Spieler und Talente unterstützen.

- Unterstützung von bis zu 44 Organisationen weltweit, einschließlich aller Organisationen, die in jeder regionalen Profi Liga teilnehmen.
- Dank der geplanten Laufzeit von vier Jahren, können Organisationen langfristig planen.
- Einführung eines mehrstufigen Support-Systems mit 3-Stufen, um sowohl die Umsatzbeteiligung als auch die Anforderungen an die unterschiedlichen Situationen der Organisation anzupassen.

Phase 3 bietet einen klaren und strukturierten Ansatz zur Unterstützung der professionellen E-Sport-Szene. Dieses Programm soll durch die Anwendung höherer Industriestandards neu definieren, was es bedeutet, ein **Rainbow Six Siege** –"Pro" – Team zu sein.

In Phase 3 wird mithilfe Dritter ein qualitativer und gründlicher Auswahlprozess eingeführt, um so eine faire und neutrale Bewertung zu gewährleisten.

- Um es in die Auswahl zu schaffen, müssen Organisationen mindestens ein Team stellen, das sich sowohl in einer regionalen Profi Liga, sowie in einer nationalen Liga beteiligt.
- Um zu bestimmen, wie die Organisationen in die drei Stufen aufgeteilt werden sollen, werden Dritte die von den Organisationen eingereichten Anträge bewerten.
- Organisationen, die für den Eintritt in Phase 3 ausgewählt wurden, werden alle drei Monate bewertet und anhand einer Reihe von Kriterien, wie Zuschauerzahlen, Unterstützung ihrer Spieler, Einnahmen aus dem Verkauf von In-Game Items usw. mit anderen Organisationen in ihrer Stufe verglichen. Organisationen können am Ende des Jahres entweder hoch- oder herabgestuft werden.
- Die jeweiligen Stufen und Ränge der Organisationen bestimmen dann ihre Höhe bei der Beteiligung an den Einnahmen.

Insgesamt werden 30% der Nettoeinnahmen für ausgewählte Items an die Organisationen der Phase 3 verteilt:

- Liga-Items: Für jedes verkaufte Regionalliga-Set werden 30% der Nettoeinnahmen, durch 4 geteilt und an die Organisation der Stufen 1, 2 und 3, sowie einem Performancepool verteilt.
- Pro Team-Items: Für jeden verkauften Artikel eines Teams werden 30 Prozent der Nettoeinnahmen mit der Organisation geteilt, deren Markenartikel gekauft wurde.
- Six Major-Items: Für jedes Major wird ein Operator-Bundle veröffentlicht. 30 Prozent der Nettoeinnahmen aus diesen Posten werden in den Preispool der Six Major-Events fließen.
- Road to S.I. Battle Pass: 30 Prozent der Einnahmen durch den Road to Six Invitational Battle Pass fließen in den Six Invitational Preispool mit ein.
- Von dem Einkommen aus den Six Major-Items und dem Road to S.I. Battle Pass, welches in den Preispool dieser Events einfließt, gehen 70% an die Spieler, die durch einen siegreichen Platz einen Teil des Preisgeldes gewinnen und die restlichen 30 Prozent an die Organisationen.

Mehr Einzelheiten zu Phase 3 gibt es unter: <https://rainbow6.ubisoft.com/en-gb/game/rainbow-six/siege/news-updates/7N1J3eGDVRon8q8OCE9kLV/introducing-phase-3-of-the-rainbow-six-vision-of-sustainable-esports>

Im Ubisoft Store: <https://store.ubi.com/de/rainbow-six-siege-all-games>

Für mehr Informationen über **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** E-Sports, besucht bitte:

<http://www.rainbow6.com/esports> und folgen Sie uns auf Twitter unter <https://twitter.com/R6esports> und <https://instagram.com/R6esports> mit den Hashtag #SixInvitational.

#### **About Tom Clancy's Rainbow Six Siege**

Alongside a thriving professional esports scene and a community of over 50 million registered players, Tom Clancy's Rainbow Six Siege puts players in the middle of a fast-paced, ever-evolving multiplayer experience grounded in the selection of unique Operators. Using the right mix of tactics and destruction, Rainbow Six teams engage their enemies in sieges, where both sides have exclusive skills and gadgets at their disposal. Defenders prepare by transforming the environments around them into modern strongholds, while attackers use recon drones to gain intel for carefully planning their assault. With access to dozens of Operators inspired by real world counter-intelligence agents from around the globe, players can choose exactly how they want to approach each challenge they encounter. Through the constant addition of new Operators and maps that add to the depth of both strategy and combat, the unpredictability of each round of Rainbow Six Siege sets a new bar for intensity and competition in gaming.

#### **Über Ubisoft**

Ubisoft ist ein führender Entwickler, Publisher und Distribuent für interaktive Unterhaltungsprodukte und Services mit einem reichhaltigen Portfolio bekannter Marken, darunter Assassin's Creed, Just Dance, die Tom Clancy's Videospiele-Reihe, Rayman, Far Cry und Watch Dogs. Die Teams im weltumspannenden Verbund von Studios und Geschäftsstellen bei Ubisoft widmen sich der Produktion von originellen und unvergesslichen Spielerlebnissen auf allen verbreiteten Plattformen, wie Konsolen, Smartphones, Tablets und PCs. Im Geschäftsjahr 2018-2019 erzielte Ubisoft einen Umsatz von 2.029 Millionen Euro. Mehr Informationen unter <http://www.ubisoft.com>.

© 2020 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

---

#### **Pressekontakte:**

Norman Habakuck, Fon: 0211 540 834 84,  
E-Mail: [norman.habakuck@ubisoft.com](mailto:norman.habakuck@ubisoft.com)

Maik Bütetfür, Fon: 0211 540 834 28,  
E-Mail: [maik.buetefuer@ubisoft.com](mailto:maik.buetefuer@ubisoft.com)

Björn Dressel, Fon: 0211 540 834 31  
E-Mail: [bjoern.dressel@ubisoft.com](mailto:bjoern.dressel@ubisoft.com)

Veronika Stricker, Fon: 0211 540 834 29,  
E-Mail: [veronika.stricker@ubisoft.com](mailto:veronika.stricker@ubisoft.com)

Niko Meves, Fon: 0211 540 834 34  
E-Mail: [niko.meves@ubisoft.com](mailto:niko.meves@ubisoft.com)

Julien Jänsch, Fon: 0211 540 834 17  
E-Mail: [julien.jaensch@ubisoft.com](mailto:julien.jaensch@ubisoft.com)

Newsroom: [newsroom.ubisoft-press.com](http://newsroom.ubisoft-press.com) | PresseXtranet: [www.ubisoft-press.com](http://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