Riot Games: Erste E-Sport-Pläne für VALORANT, 15. April 2020

Archivierte Textfassung einer offiziellen Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

RIOT GAMES KÜNDIGT ERSTE ESPORT-PLÄNE FÜR VALORANT AN Die neu veröffentlichten Community Wettkampfrichtlinien sollen Drittanbietern von Turnieren unterstützen BERLIN, 15. April 2020 · Riot Games gibt heute einen Einblick in das zukünftigen Esport-Ökosystem, das für VALORANT geplant ist. Der kompetitive charakterbasierten 5v5-Taktikshooter für PC ist am 7. April 2020 in die Closed Beta gestartet. Drei Grundpfeiler · kompetitive Integrität, Zugänglichkeit und Authentizität · werden das Wachstum des Esports bilden, um sicherzustellen, dass angehende Profispieler eine faire Chance haben, durch leistungsorientierten Wettbewerb das höchste Spielniveau zu erreichen. Durch die VALORANT Richtlinien für Community-Wettbewerbe möchte Riot Games ihre ursprüngliche Vision untermauern und Organisatoren von Drittanbieterturnieren dabei helfen, selbstständig Events planen zu können und Raum für eine Amateurszene zu schaffen, in der neue Talente aufsteigen können. Darüber hinaus hat Riot Games sein Entwicklerportal für die Einreichung digitaler Produkte von VALORANT eröffnet. Vor dem Beta-Start hat sich das VALORANT-Esport-Team unter der Leitung von Whalen Rozelle, Senior Director von Global Esports, mit mehr als 100 Esport-Organisationen getroffen, um ihre ursprüngliche Vision für den Esport zu teilen und Feedback zu sammeln. "Wir sind überwältigt vom ersten Interesse und der Aufregung um VALORANT. Unser Traum von den Esport-Möglichkeiten von VALORANT ist riesig und wir freuen uns darauf, mit unseren Spielern diese lange Esport-Reise anzutreten·, so Rozelle. ·Unser Hauptaugenmerk wird frühzeitig darauf liegen, Partnerschaften mit Spielern, Content Creator, Turnierorganisatoren und Entwicklern einzugehen und diesen zu ermöglichen, das VALORANT-Ökosystem aktiv mitzugestalten.· Neben VALORANT ist Riot Games auch der Herausgeber von League of Legends Esports, dem weltweit führenden Sport, der die Aufmerksamkeit von Millionen von Fans auf der ganzen Welt auf sich zieht. Derzeit gibt es über 800 professionelle Spieler in mehr als 100 professionellen League of Legends Esports-Teams, die in 12 Ligen weltweit gegeneinander antreten. Jede regionale Liga besteht aus ungefähr 10 Teams, die das ganze Jahr über in zwei saisonalen Splits gegeneinander antreten. Die Teams sammeln Meisterschaftspunkte, um sich für die beiden großen internationalen Wettbewerbe zu qualifizieren: das Mid-Season Invitational und die Weltmeisterschaft. Weitere Informationen finden Sie unter www.lolesports.com. Weitere Informationen zu VALORANT gibt es unter www.PlayVALORANT.com.