eSport Verband Österreich

JAHRESRÜCKBLICK 2020

EINLEITENDE WORTE

Lieber Leserinnen und Leser,

wenn wir gemeinsam auf das Jahr 2020 zurückblicken, erinnern wir uns an eine ereignisreiche und besondere Zeit, geprägt von der weltweiten Covid-19 Pandemie. Viele Österreicherinnen und Österreicher standen vor privaten, gesellschaftlichen und beruflichen Herausforderungen. Sie mussten sich stetig an neue Gegebenheiten anpassen. Dies betraf auch den E-Sport.

Dennoch möchte ich mit diesen Worten nicht den negativen Beigeschmack des Jahres 2020 herausstreichen. 2020 waren viele Augen auf den E-Sport und seine Vertreter gerichtet. Dort, wo es in anderen Bereichen zu einem Stillstand oder vollständigen Umbruch kam, füllte der E-Sport Lücken und ging mit gutem Beispiel voran. Die Expertise des ESVÖ war in vielen Bereichen gefragt. Es gelang uns, die Zusammenarbeit mit der klassischen Sportwelt weiter zu intensivieren und ins Rampenlicht zur rücken. Erfreut blicke ich auf die politischen Entwicklungen in Österreich zurück. Anders als in anderen Ländern, erfahren wir eine positive Aufgeschlossenheit gegenüber dem Thema E-Sport. Nach einer umfassenden Vorbereitungsphase reichten wir im November gemeinsam mit den regierenden Parteien einen Entschließungsantrag zur Gründung einer Arbeitsgruppe zum Thema E-Sport im Parlament ein. Der Sportausschuss nahm diesen einstimmig an. Ich freue mich auf die weitere Arbeit mit dieser Arbeitsgruppe. Unser Ziel ist es, unseren österreichischen Vereinen und allen Spielerinnen und Spielern einen geschützten rechtlichen Rahmen für die weitere positive Entwicklung der heimischen Szene zu bieten.

Ich danke all jenen, die 2020 erneut zu einem besonderen Jahr für den E-Sport gemacht haben. Allen voran gebührt dieser Dank unseren langjährigen Mitgliedern, die sich weiterhin mit viel Engagement und ehrenamtlicher Arbeit für den E-Sport einsetzen. Sie bieten der österreichischen Szene einen fruchtbaren Nährboden. Ich danke auch allen neu gegründeten Vereinen für die Initiative und freue mich auf die Zusammenarbeit.

Abschließend gebührt mein Dank noch allen Veranstalterinnen und Veranstaltern, die trotz der Pandemie Möglichkeiten gefunden haben, Turniere und Events anzubieten.

Unser Rückblick gibt einen Einblick, wieviel sich 2020 im E-Sport getan hat – sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. Wir freuen uns auf ein ebenso spannendes Jahr 2021.

Stefan Baloh
Präsident des ESVÖ

UNSER RÜCKBLICK

Der E-Sport 2020 3

Der 10-Punkte-Plan des ESVÖ 3

ESVÖ - SchiedsrichterInnen Aubildung E-Sport National 5

Gender und Diversity im E-Sport 7

Veranstaltungen und Projekte zum Thema Diversity im E-Sport 9

ESVÖ Legal Board 10

EEF - Die European Esports Federation 11

IeSF International Referee Program 12

IeSF - Die International Esport Federation 13

E-Sport in der österreichischen Presse 15

Die Turnierlandschaft in Österreich 23

A1 eSports League Austria 25

eBundesliga 27

eBundesliga play@home Meisterschaft 29

Game City 31

Red Bull Solo Q 33

VCA Vienna Challengers Arena 35

Unsere Mitglieder 37

Austrian Force Esports 39

AuT pBo 41

eSC Wacker Wien 43

Infernal Chicken Hunters Gaming 45

TKA und WarKidZ gründen Sissi State Punks E-Sport 47

Xtreme Gamer Squad eSports 49

AREA52 51

Kontakte 52

DER 10-PUNKTE-PLAN DES ESVÖ

Die Schaffung geschützter Rahmenbedingungen und damit einhergehende rechtliche Sicherheit der Mitglieder sowie aller E-Sportlerinnen und E-Sportler in Österreich ist einer der Grundpfeiler der Arbeit des ESVÖ und zugleich eine der größten Herausforderungen. Im Rahmen des politischen Austausches entwickelten wir auf Basis der österreichischen Rechtslage unseren 10-Punkte-Plan.

Ziel des Plans ist, für den heimischen E-Sport mehr rechtliche Sicherheit und zusätzliches Wachstumspotenzial zu schaffen. Er umfasst Problemstellungen, mit denen Vereine, Spielerinnen und Spieler konfrontiert sind. Der ESVÖ unterteilt die Themenbereiche in die 10 folgenden Punkte:

1. **Jugendschutz**
2. **Arbeitsrecht im E-Sport**
3. **Sportstätten**
4. **Steuerliche Themen / Steuerrecht**
5. **Veranstaltungsrecht**
6. **Grenzüberschreitende Angelegenheiten**
7. **TV Übertragungen**
8. **Instanzenschaffung für Verantwortlichkeit**
9. **Wetten und Glücksspiel**
10. **Strafrecht**

Der 10-Punkte-Plan, aufgeschlüsselt in einem 4-seitigen Dokument, ist die Basis für den weiteren Austausch mit der österreichischen Politik. Gleichzeitig diente er als Vorbereitung für den im November eingereichten Entschließungsantrag der Regierungsparteien. Auch für die 2021 geplante E-Sport-Arbeitsgruppe bildet der 10 Punkte Plan des ESVÖ eine wichtige Grundlage für die Schaffung geschützter rechtlicher Rahmenbedingungen im E-Sport.

> *Wir als ESVÖ sowie alle Verbandsmitglieder begrüßen, dass die Politik das Thema "E-Sport" proaktiv aufgegriffen hat. 2021 freuen wir uns auf die weitere politische Arbeit und auf das baldige „Abhaken" der Punkte des Plans.*

esvo

eSport Verband Österreich

ESVÖ - SCHIEDSRICHTERINNEN AUSBILDUNG E-SPORT NATIONAL

Der ESVÖ hat seit seiner Gründung 2007 das Ziel, Jugendliche in ganz Österreich bei ihren Aktivitäten im Gaming und E-Sport Sektor zu unterstützen. Um für einen fairen Ablauf im kompetitiven Gaming zu sorgen, schuf der ESVÖ schon in seinen frühen Gründungsjahren ein Schulungsprogramm für Schiedsrichter und Schiedsrichterinnen im E-Sport. Dieses Programm wird laufend weiterentwickelt und gemeinsam mit der Community gestaltet. Das bei den Fortbildungen erhaltene Wissen wird durch das großartige Engagement der Mitglieder in den Vereinen und Organisationen weitergegeben. Durch die Schulungen erhält auch der ESVÖ wertvollen Input direkt von den Teilnehmenden.

Für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bedeutet die Ausbildung **keine Kosten**, dafür aber hohen Nutzen. Im Rahmen der Schulungen werden Turnier-Situationen simuliert. In diesen simulierten Turnieren üben die Teilnehmenden die Spielregeln und das Umsetzen des erlernten Wissens praxisnahe. Durch die Ausbildung, vor allem aber durch die Ausübung der Tätigkeit, trainieren die E-Sport Schiedsrichter Skills, die sowohl für ihre persönliche als auch berufliche Entwicklung ein großer Mehrwert sind. Stressresistenz, deeskalierender Umgang mit Konfliktsituationen, digitales Know-How sind einige davon.

Im Hinblick auf die steigende Anzahl an Spielen und die wachsende Community machte der ESVÖ sein Schulungsprogramm 2020 zu einem zentralen Schwerpunktthema:

Während der Lockdowns bot der ESVÖ regelmäßig Onlineschulungen zur Weiterbildung in den verschiedensten Spielen und Genres an. Zur noch besseren Vernetzung der Schiedsrichter und Schiedsrichterinnen wurden zusätzlich quartalsmäßig zu online- und offline Treffen eingeladen. Neben den Basic- und Advanced Modulen wurden auch Workshops und Crash Kurse organisiert, die auf bestimmte Spiele oder Veranstaltungen ausgerichtet sind.

Bei Großveranstaltungen wie der A1 eSports League Austria und der eBundesliga sowie größeren Onlineveranstaltungen sind die Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter des ESVÖs ein zentrales Element.

> *Wir freuen uns sehr, dass wir 2020 eine **Verdoppelung der Ausbildungen** und der ausgebildeten SchiedsrichterInnen verzeichnen konnten. Besonders erwähnenswert ist der stetig wachsende Frauenanteil bei den Schulungen: rund 25% der Teilnehmenden sind weiblich. Der ESVÖ begrüßt diese Entwicklung sehr und hofft, dass die Zahl der Gamerinnen im E-Sport hier nachzieht.*

GENDER UND DIVERSITY IM E-SPORT

Rund die Hälfte aller Spielenden weltweit sind Frauen und Mädchen. Trotzdem gibt es nach wie vor nur wenige sichtbare Spielerinnen im internationalen und heimischen E-Sport. Um diesem Missverhältnis entgegen zu wirken, holte mich der eSport Verband Österreich 2018 als Genderbeauftragte und Frauensprecherin an Bord. Als Gamerin und dreifache CoD Staatsmeisterin bin ich in der heimischen E-Sportszene verwurzelt. Meine Aufgabe ist es, das Thema Diversity im Gaming- und E-Sport Bereich in den Fokus zu rücken und in den Medien und der Szene wichtige Aufklärungsarbeit zu leisten.

Es ist wichtig, Mädchen und Frauen in der E-Sport Szene miteinander zu verknüpfen und zu stärken. Vorbilder – **Role Models** - müssen sichtbarer werden, um vor allem jungen Mädchen Mut zu machen, auf Events und Turniere zu kommen. Auch Meetups helfen interessierten Spielerinnen sich auszutauschen, ohne mit Klischees und Vorurteilen konfrontiert zu werden.

2020 gab es trotz der Corona Einschränkungen zahlreiche Projekte und Veranstaltungen, bei denen die Genderthematik mit im Vordergrund stand. Die wichtigsten wollen wir auf den nächsten Seiten vorstellen.

Yvonne Scheer
Genderbeauftragte und Frauensprecherin des ESVÖ

DIVERSITY

VERANSTALTUNGEN UND PROJEKTE ZUM THEMA DIVERSITY IM E-SPORT

FROG

Die FROG-Vienna Future and Reality of Gaming wurde vom österreichischen Bundesministerium für Arbeit, Familie und Jugend und dem Zentrum für angewandte Spieleforschung in Krems ins Leben gerufen. Sie richtet sich an Wissenschaftler, Spieler, Studenten, Spieleentwickler, Spieleentwickler, Pädagogen und Experten aus aller Welt. In der Regel findet sie im Rahmen der Game City statt. Aufgrund der aktuellen Covid-19-Situation und der Absage der Game City verlegten die Veranstalter die 14. Ausgabe der FROG in den virtuellen Raum. Unsere Frauenbeauftragte Yvonne Scheer war auch dieses Jahr mit an Bord. Sie hielt eine Präsentation mit dem Titel „Empowering girls and women in Esports and Gaming".

GES – GERMAN ESPORT SUMMIT

Auch beim GERMAN ESPORT SUMMIT war Diversity im E-Sport in Form einer Paneldiskussion ein zentrales Thema. Mit dabei an diesem Tag waren neben Yvonne Scheer auch Karina Ziminaite (G2 Esports), Katharina Spinner (ESport Rhein-Neckar) und Kristin Banse (ESBD). Zuseherinnen und Zuseher konnten den Livestream via TWITCH mitverfolgen und Fragen im Chat stellen. Die Diskussion verlief sehr positiv und fand regen Anklang.

Mädchen-Special OKTO

Einmal jährlich strahlt OKTO TV eine Sendung unter dem Namen „Mädchen-Special" aus. Dieses Format wird ausschließlich von Frauen und Mädchen der Wiener Jugendzentren produziert. Dass sich die Schülerinnen heuer für dieses Format Yvonne als Frauenbeauftragte des ESVÖ gewünscht haben, zeigt, dass das Thema Gaming und E-Sport durchaus einen hohen Stellenwert für Mädchen hat.
Vor Ort konnten sie sich ausführlich vorab mit Yvonne über Gaming- und E-Sport austauschen. Das Interview wurde im Dezember 2020 ausgestrahlt.

Schulliga Deutschlandsberg

Die zweite Ausgabe der „Schulliga Deutschlandsberg" konnte im Februar 2020 noch unbeeinträchtigt von Covid-19 stattfinden. Yvonne Scheer half der Schule als Frauenbeauftragte des ESVÖ im Vorfeld dabei, das Projekt zu planen und unterstützte sie vor Ort bei der Durchführung. Zusätzlich zu den allgemeinen Liga-Regeln waren gemischte Teams eine Vorgabe. Beim Finale waren auch Lehrerinnen und Lehrer, Eltern und die Schulleitung anwesend. Örtliche Sponsoren unterstützten das Projekt mit Preisen für alle teilnehmenden Schülerinnen und Schüler. Das Projekt war ein voller Erfolg.

ESVÖ LEGAL BOARD

Das Jahr 2020 war für den E-Sport sehr ereignisreich – auf nationaler und internationaler Ebene. Es ergaben sich wichtige Chancen für die Entwicklung und Institutionalisierung des E-Sport.

Als Leiter des Legal Boards beim ESVÖ durfte ich auf internationaler Ebene an den Vorbereitungen zur Gründung des europäischen E-Sport Verbands ("European Esports Federation – EEF") mitwirken. Der europäische Verband hat sich unter anderem die bessere Vernetzung der nationalen Verbände, die Austragung von europäischen Meisterschaften im E-Sport und die politische Interessensvertretung auf Unionsebene sowie die Annäherung an die konventionelle Sportwelt zum Ziel gesetzt. Der Gründung des Verbands gingen zahlreiche Arbeitstreffen der nationalen Verbände voraus. Mit der Delegation des ESVÖ reiste ich im Februar **2020** mit nach **Brüssel**, wo schließlich im Europäischen Parlament die Gründung der EEF finalisiert wurde.

Aber auch auf nationaler Ebene tat sich einiges im E-Sport. Als ESVÖ waren wir in die Vorarbeiten zur Gründung einer Arbeitsgruppe der Bundesregierung im E-Sport involviert. Die Arbeitsgruppe soll sich mit den rechtlichen Herausforderungen und Problemstellungen im österreichischen E-Sport auseinandersetzen und Lösungsansätze erarbeiten. Als eSport Verband lieferten wir den regierenden Parteien wertvollen Input für die Gründung dieser Arbeitsgruppe auf der Basis unseres 10-Punkte-Plans. Hierbei konnte ich insbesondere als Rechtsanwalt meine Expertise und langjährige Erfahrung auf diesem Gebiet einfließen lassen und auf die vorhandenen Problemstellungen und Rechtsunsicherheiten aufmerksam machen.

Mag. Urim Bajrami
Rechtsanwalt & Legal Board des ESVÖ

EEF - DIE EUROPEAN ESPORTS FEDERATION

Auch international blicken wir auf ein spannendes Jahr für den E-Sport zurück: im Februar gelang nach mehreren Initiativen schlussendlich die Gründung des eines europäischen Verbands. Die European Esports Federation bildet einen Dachverband für **23 nationale E-Sport-Organisationen** und 3 Stakeholder. Der ESVÖ ist eines der Gründungsmitglieder.

Die EEF will dazu beitragen, dem E-Sport in Europa im Spannungsfeld zwischen Politik, Medien, Gesellschaft und Wirtschaft eine gemeinsame Plattform und Rechtssicherheit zu geben.

Stefan Baloh begrüßt diesen wichtigen Schritt:

> *Mit 13 Jahren Verbandsgeschichte ist der* **ESVÖ einer der ältesten und stabilsten** *nationalen Verbände weltweit. Wir freuen uns auf eine Verstärkung auf europäischer Ebene. Der ESVÖ wird sein Know How und sein Wissen tatkräftig in der EEF einbringen, um dem E-Sport auch international eine organisatorische Struktur zu geben und ein starkes internationales Netzwerk aufzubauen.*

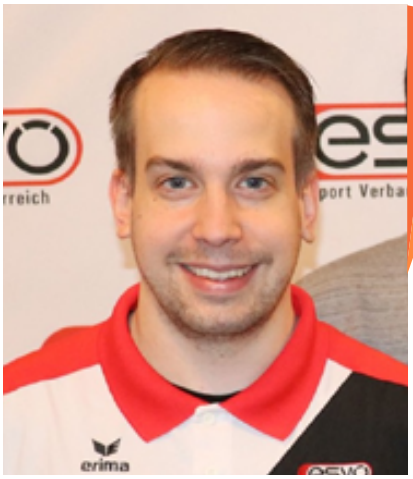
IeSF INTERNATIONAL REFEREE PROGRAM

Mit Februar 2020 rief die International Esport Federation (IeSF), die International Esports Referee Academy ins Leben. Hier können die national tätigen Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter die Ausbildung zum lizensierten internationalen Referee in 3 Stufen erweitern. Der ESVÖ begrüßt diesen Schritt sehr und freut sich, dass zusätzlich zu seinem nationalen Ausbildungsprogramm nun eine internationale Instanz geschaffen wurde.

Coronabedingt fand das erste International Referee Program online statt. Der Kurs bestand aus mehreren Videos/Rulebooks. Diese widmeten sich den allgemeinen Regeln im E-Sport, der Turnierplanung und den nötigen Voraussetzungen für die Tätigkeit eines internationalen Referees. Die Teilnehmer des abschließenden Tests mussten 12 Fragen beantworten und 3 Essays ausarbeiten. Neben den Testergebnissen waren für die abschließende Klassifizierung auch die praktischen Erfahrungen der Teilnehmer relevant.

So wie der ESVÖ legt auch der IeSF großen Wert auf Weiterbildung: um ihre Lizenz aufrecht zu erhalten, müssen die Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter regelmäßig Rezertifzierungen absolvieren.

> *Wir freuen uns mit Marko Fritz, unserem Board-Vorsitzenden, den ersten **international zertifizierten** E-Sport Schiedsrichter im ESVÖ zu haben.*



IeSF - DIE INTERNATIONAL ESPORTS FEDERATION

2008 gründeten neun nationale Verbände aus Europa und Asien den internationalen E-Sport Dachverband, die International Esport Federation. Der ESVÖ war eines dieser 9 Mitglieder, das am 11.08.2008 die Gründungsurkunde unterzeichnete.

2020 vereint die IeSF knapp **100 Mitglieder aus allen 5 Kontinenten** unter seinem Dach – ein Meilenstein, der die wachsende Rolle des E-Sports weltweit aufzeigt. Die IeSF arbeitet mit Hilfe seiner Mitglieder, den nationalen Verbänden, an einer internationalen Standardisierung des E-Sports, organisiert Freundschaftsspiele zwischen den Nationen und bietet eine internationale Plattform und Austauschmöglichkeit.

Seit 2009 veranstaltet die IeSF mit der ESPORT WORLD CHAMPIONSHIP das einzige globale E-Sport Tunier mit Nationalteams. 2020 endete die Weltmeisterschaft jedoch nach den nationalen Vorrunden: Die Gastgeber, die Israeli Esports Association und die Maccabi World Union trafen die schwierige Entscheidung, die globalen Endrunden, geplant in Eilat, Israel, in Anbetracht der weltweiten Covid-19-Situation abzusagen.

> *Der ESVÖ ist als Gründungsmitglied stolz auf die großartige Entwicklung der IeSF und freut sich über den verstärkten internationalen Austausch, der sich dadurch bietet.*

DERSTANDARD › Web

E-SPORT

E-Sport in Österreich: "Die Gamer-Zielgruppe sollte in jeder Marketingstrategie Platz finden"

Am Wochenende findet das Herbstfinale der aktuellen A1-E-Sport-Saison statt. Ein guter Zeitpunkt, aktive Firmen in diesem Bereich nach ihren Erfahrungen zu fragen

Alexander Amon 28. November 2020, 09:00 63 Postings

Am Samstag, dem 28. November, endet das bereits dritte Jahr der A1-E-Sport-Liga, und obwohl das Engagement einiger großer Firmen in Österreich kontinuierlich wächst, genießt E-Sport hierzulande weiterhin ein Nischendasein. Aber wie kann das sein, wenn doch die Szene seit rund 20 Jahren aktiv ist, eine eigene Interessenvertretung gegenüber der Politik lobbyiert und große Events wie die Game City zum kostenlosen Kennenlernen einladen? Es braucht Zeit und mehr Aufklärung, so der Tenor jener Firmen, die trotz aller Widrigkeiten und dem zähem Vorankommen von der zukünftigen Bedeutung der Zielgruppe Gamer beziehungsweise E-Sportler überzeugt ist.

Große Events fehlen in diesem Jahr, auch wenn E-Sport auch ohne Offline-Veranstaltungen funktioniert.

A1 eSports Fall Finals 2020

28.11.2020 FINALS

Der Trailer zum A1-Finale.

Investieren, investieren, investieren

"Wir sind mit der Entwicklung der E-Sport-Branche in Österreich sehr zufrieden,"

WIRTSCHAFTS|zeit

Hier informiert sich die Wirtschaft!

Wirtschaftsnews Unternehmen Aus der Region Finanzen Gastronomie & Tourismus Karriere & Jobs Bau & Immobilien

< Zurück zur Übersicht

Die Experten des Clubabends: Moderator Bernhard Vosicky (Radio Wien), Nico Pabst (MCÖ), Marco Hartmann (A1 Telekom Austria), Tarek Sherif (GameCity / Experte der Gaming-Branche), Stefan Galich (Präsident ESVÖ), Rebecca Raschun alias Juelbeez (Gamerin und Moderatorin), Andreas Ladich (Vorstand Marketing Club Österreich / Flughafen Wien)

50 MCÖ-MITGLIEDER BEIM CLUBABEND RUND UM "E-SPORTS, EINSTIEG IN EINE BOOMENDE BRANCHE"

© 16. September 2020 | 11:15 Autor: MCÖ

Facebook Twitter LinkedIn XING

Wien (A) **Kürzlich tauchte der Marketing Club Österreich in die spannende Welt des E-Sports VIENNAballhaus und über Livestream via Facebook. Dabei diskutierten vier Experten, wie Werbetreibende in diesem innovativen Sportzweig wirklich steckt.**

Aufklärung nach Killerspiel-Debatten

Den Anfang machte Tarek Sharif, Organisator der GameCity und Experte der Gaming-Branche. Er erk kurzen Keynote alles Wissenswerte rund um die Gaming-Branche. Seine Geschichtsrose startete bei „Ping" in den 70er-Jahren, ging weiter über den Gameboy in den 80ern, den Spielesalen in den 90 heutiger Angeboten. Österreichs größte Computer- und Konsolenspiel-Messe gibt es seit 2007: „In d war die Szene geprägt von Killerspiel-Debatten. Die Stadt Wien setzte daraufhin ein starkes und inno und fokussierte sich auf Aufklärung statt Verbote. So wurde die GameCity ins Leben gerufen", erklärt Organisator der Veranstaltung, die vorigen Jahr bereits 80.000 Besucher zählte.

Wie man junge Menschen wirklich erreicht

In einem waren sich die Experten einig: Wenn es darum geht, die junge – überdurchschnittlich männ der weibliche Anteil nimmt stark zu – Zielgruppe zu erreichen, besitzt E-Sports großes Potenzial. „Wo die junge Zielgruppe ansprechen will, führt an E-Sports kein Weg vorbei", gibt Marco Hartmann, Direk Marketingkommunikation bei A1 Telekom Austria, Einblicke in seine Werbestrategien. „Wichtig ist, da mit der herkömmlichen Kommunikation auffährt, sondern das Know-how der Experten und spezialis nützt, um seine Markenpräsenz glaubwürdig umzusetzen."

SPORTS BUSINESS.at

NEWS · SPORTSBUSINESS.at PLUS · PARTNER

Laola1 neuer Partner der eBundesliga

FIFA21

SPORTS BUSINESS.at

NEWS · SPORTSBUSINESS.at PLUS · PARTNER

E-Sport-Entschließungsantrag wurde im Nationalrat eingebracht

(c) ESVÖ

Rund 5 Mio. Österreicher spielen digitale Spiele mit PC, Konsole, Smartphone oder Tablet

Abo · E-Paper · Magazine

WIENER ZEITUNG

Anmelden / Registrieren

MENÜ POLITIK KULTUR WIRTSCHAFT AMTSBLATT DOSSIERS MEINUNG

Was suchen Sie?

Startseite › Digital › Spielplatz

STREAMING-EVENT

Saisonfinale in größter heimischer eSports-Liga

- Am kommenden Wochenende findet das große Online-Event statt.

vom 26.11.2020, 10:48 Uhr | Update: 26.11.2020, 14:12 Uhr

Die fünf Disziplinen der A1 eSports Fall Finals sind League of Legends, Clash Royale, Brawl Stars, Fortnite und Rocket League.
© Foto: Florian Wieser

Empfehlen 0 Kommentieren Teilen mit Bild ohne Bild

Auch beim eSports zeigen sich die Auswirkungen der Corona-Pandemie: so steigt das Saisonfinale der größten heimischen eSports Liga als ganztägiges Online-Live-Event.

Gregor Kucera

E-SPORT IN DER ÖSTERREICHISCHEN PRESSE

Das wachsende Interesse am Thema E-Sport spiegelt sich in der heimischen Medien-und Presselandschaft wider – in unserem Presserückblick 2020 verzeichnen wir rund 200 Artikel und Beiträge.

DATUM	MEDIUM	TITEL
09.01.2020	www.derstandard.at	Ist E-Sport Sport? Türkis-grüne Regierung richtet Arbeitsgruppe ein
10.01.2020	Mediamagazin	Die große Games-Vorschau
18.01.2020	Die Presse	Nicht mehr als Spielerei?
18.01.2020	Salzburger Nachrichten Spezial	Das neue Universum des Sports
20.01.2020	www.skysportaustria.at	Die Jagd nach der eSports-Krone: Das eBundesliga-Teamfinale und -Einzelfinale live bei Sky
23.01.2020	Raiffeisen Zeitung	Die e Champs von morgen
31.01.2020	Wiener Zeitung	E-Sport auf der Überholspur
13.02.2020	www.esports.at	Karriere in eSports: Wie geht das? Teil 1 – Eventmanagement
21.02.2020	www.skysportaustria.at	eSport Verband Österreich ist offizieller Mitbegründer der European eSport Federation
24.02.2020	Die Kronenzeitung Online	Europäischer eSports-Verband in Brüssel gegründet
27.02.2020	Österreich/oe24.at	A1 eSports League 2020 startet mit sechs Games
02.03.2020	Gesunde Stadt	Match mit dem Computer
06.03.2020	Österreich/oe24.at	Auftakt zur A1 eSports League 2020
13.03.2020	blog.magenta.at	Gigabit Klagenfurt – Highspeed-Internet für Gaming- und eSports-Fans
18.03.2020	www.a1.net	Gib Langeweile keine Chance
19.03.2020	Österreich/oe24.at	Neues eSports-Programm gegen Langeweile
19.03.2020	www.derbrutkasten.com	A1 eSports: Streaming Initiative kombiniert Gaming mit Bildung
21.03.2020	Österreich/oe24.at	FIFA 20, F1, NBA, Rocket League & Co.
23.03.2020	www.a1blog.net	Entertainment ohne Beschränkung: Mit A1 Xplore TV Streaming und A1now
24.03.2020	Die Presse	Die virtuelle Sportwelt auf realem Siegeszug
27.03.2020	Österreich	Mega-Hype um e Sports hält weiter an
27.03.2020	sport.oe24.at	´Online´-Sport-Spaß vom Sofa aus
01.04.2020	www.derstandard.at	Was Homeoffice und E-Sport gemeinsam haben
03.04.2020	Salzburger Nachrichten	Schlägt jetzt die große Stunde des E-Sports?
03.04.2020	www.iaa-austria.at	IAA Austrian Chapter Webinar am Donnerstag, 9. April 2020, 14:00 Uhr

DATUM	MEDIUM	TITEL
06.04.2020	ORF TVthek	Club ORF Sport+: Thema: "Formel 1 - nur noch im virtuellen Raum? Echtes Rennen oder E-Sport?"
08.04.2020	Österreich/oe24.at	A1 eSports League Finale wird Online-Spektakel
08.04.2020	www.yougame.at	Covid-19 lässt nur digitales A1 eSports League Finale zu
08.04.2020	horizont.at	A1 eSports League mutiert zum Online-Event
09.04.2020	www.beyondpixels.de	A1 eSports League Finale 2020 als Online-Event am 29. + 30. Mai 2020
09.04.2020	www.beyondpixels.at	A1 eSports League Finale 2020 als Online-Event am 29. + 30. Mai 2020
09.04.2020	pixelcritics.com	A1 eSports League Finale goes digital: Fulminantes Online Spektakel am 29. + 30. Mai
15.04.2020	APA OTS Online	Corona und die willhaben-eSports-Aktivitäten
15.04.2020	www.reiterpr.com	Corona und die willhaben-eSports-Aktivitäten
15.04.2020	Styria online	Corona und die willhaben-eSports-Aktivitäten
17.04.2020	Bundesliga Online	Profi-Kicker & Elite-eSportler zocken bei der eBundesliga play@home Meisterschaft ab Sonntag auf Sky
18.04.2020	pixelcritics.com	A1 eSports Arena featuring Fortnite – nächstes Turnier am Start
19.04.2020	www.skn-stpoelten.at	eBundesliga play@home-Meisterschaft startet!
19.04.2020	www.yougame.at	Profi-Kicker & Elite E-Sportler zocken bei der eBundesliga
25.04.2020	www.skysportaustria.at	Das sind die Paarungen der 24. Runde in der eBundesliga play@home Meisterschaft
29.04.2020	Der Standard	Videospiele sind kein Ersatz
29.04.2020	www.derstandard.at	Videospiele sind kein Ersatz: "Auf den Körper nicht vergessen"
29.04.2020	Medianet Online	eSports etabliert sich als echte Werbealternative
05.05.2020	warkidz.at	XMG x WarKidZ
06.05.2020	VORMagazin	Fulminantes Onlinespektakel
07.05.2020	Opinion Leaders Network	Stille statt Spektakel: So kämpfen Sportevents ums Überleben
07.05.2020	www.kommunikation.steiermark.at	Regierung beschloss Einzelstandortverordnung für Shopping City Seiersberg
07.05.2020	www.politik.steiermark.at	Regierung beschloss Einzelstandortverordnung für Shopping City Seiersberg
07.05.2020	Mein Bezirk.at	SHOPPINGCITY SEIERSBERG Landesregierung beschloss die Einzelstandortverordnung
07.05.2020	www.news.steiermark.at	Regierung beschloss Einzelstandortverordnung für Shopping City Seiersberg
08.05.2020	www.fanreport.com	Sport & Marke: Strategie nach der Corona-Krise
09.05.2020	msn.com	"Sport & Marke" wegen Coronakrise als Online-Event
10.05.2020	www.skysportaustria.at	Das sind die Paarungen der 26. Runde in der eBundesliga play@home Meisterschaft
14.05.2020	austrianforce.at	A1 eSports Rocket League

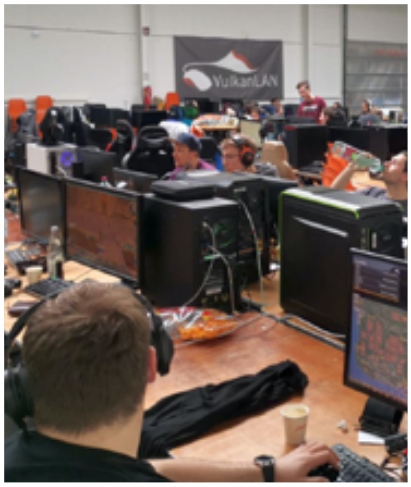
DATUM	MEDIUM	TITEL
20.05.2020	Meine Woche Fürstenfeld	Fürstenfelder Gamer bei Europameisterschaft
25.05.2020	Österreich/oe24.at	A1 eSports Spring Finals 2020
25.05.2020	Gamers.at	A1 eSports Spring Finals 2020 – Online-Show
25.05.2020	dailygame.at	A1 eSports Spring Finals 2020 mit Online-Show ab 29. Mai
26.05.2020	Österreich/oe24.at	Finale der A1 eSports Liga wird Mega-Event
26.05.2020	pixelcritics.com	A1 eSports Spring Finals 2020 – Österreichs ultimatives E-Sports Spektakel
26.05.2020	www.yougame.at	A1 eSports Spring Finals 2020 von dahoam
26.05.2020	Heute Online	Model Patricia Kaiser lädt zu Mega-eSports-Wochenende
27.05.2020	Vienna online	Spring Finals 2020: eSports-Szene trifft sich virtuell
27.05.2020	msn.com	eSports-Szene trifft sich bei den Spring Finals 2020
27.05.2020	www.bawagpsk.com	Llama Guide| BAWAG P.S.K. Bessere-Antworten Blog
27.05.2020	www.a1.net	Verpasse nicht die A1 eSports Spring Finals!
28.05.2020	www.mdegaming.at	A1 eSports Spring Finals 2020 starten am 29. Mai
29.05.2020	www.redbull.com	Das heimische Esport-Wochenende des Jahres
30.05.2020	Ö3 Online	eSports-Szene trifft sich bei den Spring Finals
31.05.2020	ORF Online	Heimische E-Sports-Champions bei Spring Finals gekürt
31.05.2020	Vorarlberg online	Heimische E-Sports-Champions bei Spring Finals gekürt
31.05.2020	www.vn.at	Heimische E-Sports-Champions bei Spring Finals gekürt
31.05.2020	BVZ Online	Heimische E-Sports-Champions bei Spring Finals gekürt
31.05.2020	Kleine Zeitung Online	Heimische E-Sports-Champions bei Spring Finals gekürt
31.05.2020	NÖN Online	Heimische E-Sports-Champions bei Spring Finals gekürt
31.05.2020	www.futurezone.at	Heimische eSport-Champions bei Spring Finals gekürt
31.05.2020	www.sn.at	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt
31.05.2020	msn.com	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt
31.05.2020	www.derstandard.at	Heimische eSports-Champions bei Spring Finals in fünf Bewerben gekürt
31.05.2020	www.vn.at	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt
31.05.2020	neue.at	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt
31.05.2020	sport.oe24.at	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt
31.05.2020	www.puls24.at	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt

DATUM	MEDIUM	TITEL
31.05.2020	www.salzburglive.com	Kevin Olejnikow gewinnt Österreich Finale von „Red Bull Solo Q“
31.05.2020	Vienna online	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt
31.05.2020	Tiroler Tageszeitung Online	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt
01.06.2020	Heute Online	15-Jähriger gewinnt 120.000 Euro in "Fortnite"
01.06.2020	pixelcritics.com	A1 eSports Spring Finals: Größtes Online E-Sports Event Österreichs
02.06.2020	Österreich/oe24.at	A1 eSports-Liga Finale war voller Erfolg
02.06.2020	dailygame.at	A1 eSports Spring Finals 2020: 300.000 Zuschauer sind neuer Rekord
03.06.2020	NÖN Neunkirchner	In der virtuellen Spielwelt
22.06.2020	www.fraeuleinflora.at	Die Gamer aus Golling
26.06.2020	wasjetzt.net	Computerspiele: So lernen Lehrende die aktuellsten Games verstehen
06.07.2020	Österreich/oe24.at	In Österreich kann man jetzt eSports studieren
06.07.2020	Gamers.at	Studienprogramm „eSports Management“ startet in Wien
07.07.2020	Antenne Online	Gamer aufgepasst!
17.07.2020	Die Kronenzeitung Online	Erste Group wird Sponsor von großem E-Sports-Event
23.07.2020	www.fc-wacker-innsbruck.at	Wacker Innsbruck investiert im Bereich E-Sport und startet eigene Gaming-Abteilung
23.07.2020	unsertirol24.com	Wacker Innsbruck investiert im Bereich E-Sport
23.07.2020	sportreport.biz	Wacker Innsbruck investiert im Bereich E-Sport und startet eigene Gaming-Abteilung
24.07.2020	www.90minuten.at	Wacker Innsbruck will die Nummer 1 im eSport werden
26.07.2020	pixelcritics.com	Wacker Innsbruck investiert im Bereich E-Sport und startet eigene Gaming-Abteilung
29.07.2020	www.esports.at	Wacker Innsbruck investiert in eSport und startet eine eigene Abteilung für Gaming!
19.08.2020	www.rts-salzburg.at	Leistungszentrum für Gamer: A1 eröffnet GO1 Hub für eSports und Gamer in Golling
20.08.2020	Marketing Club Österreich Newsletter	E-Sports: Einstieg in eine boomende Branche
25.08.2020	APA OTS Online	Pressegespräch „Österreichs Gaming-Wirtschaft spielt im globalen Wettbewerb mit“
25.08.2020	prnet.at	Pressegespräch „Österreichs Gaming-Wirtschaft spielt im globalen Wettbewerb mit“
25.08.2020	presseforum.at	Pressegespräch „Österreichs Gaming-Wirtschaft spielt im globalen Wettbewerb mit“
27.08.2020	APA OTS Online	Österreichs Gaming-Wirtschaft spielt im globalen Wettbewerb mit
28.08.2020	Wiener Zeitung	Sanfter Gaming-Aufstieg mit Luft nach oben
27.08.2020	Wienerzeitung Online	Sanfter Gaming-Aufstieg mit Luft nach oben
27.08.2020	news.wko.at	Österreichs Gaming-Wirtschaft spielt im globalen Wettbewerb mit

DATUM	MEDIUM	TITEL
28.08.2020	Horizont	Boomendes E-Sport-Biz
28.08.2020	www.derstandard.at	In Österreich gibt es mittlerweile 5,3 Millionen Gamer und 50.000 E-Sportler
29.08.2020	multiart.at	In Österreich gibt es mittlerweile 5,3 Millionen Gamer und 50.000 E-Sportler
30.08.2020	www.sportsbusiness.at	Österreichischer eSport im Aufwind
31.08.2020	Medianet Online	Insert Coin – Wie Sie mit dem Mega Trend E-Sport in Ihre Marke investieren - Online Event
31.08.2020	Heute Online	Wie Austro-Entwickler an großen Games mitarbeiten
01.09.2020	Heute Online	Startschuss für A1 eSports League Austria Season 6
02.09.2020	pixelcritics.com	Startschuss für die A1 eSports League Austria Season 6
02.09.2020	Heute Online	Red Bull pLANet one geht 2021 in die dritte Runde
02.09.2020	Marketing Club Österreich Newsletter	E-Sports, Einblick in eine boomende Branche
03.09.2020	www.mdegaming.at	A1 eSports League – Anmeldephase für Season 6 gestartet
09.09.2020	Marketing Club Österreich Newsletter	Last Call: E-Sports, Einblick in eine boomende Branche
09.09.2020	MM Medienmanager Kompakt	Schluss mit Rechtsunsicherheit
14.09.2020	Marketing Club Österreich Newsletter	Unser E-Sports Clubabend: Heute ab 19.00 Uhr via Livestream
16.09.2020	horizont.at	Marketing Club Österreich tauchte in die Welt des E-Sports ein
16.09.2020	Medianet Online	E-Sports: viel Potenzial weit entfernt vom Nerd-Klischee
16.09.2020	www.internetworld.at	E-Sports – viel Potenzial weit entfernt vom Nerd-Klischee
16.09.2020	wien.wirtschaftszeit.at	50 MCÖ-Mitglieder beim Clubabend rund um "E-Sports, Einstieg in eine boomende Branche"
16.09.2020	www.sportsbusiness.at	Marketing Club Österreich zum Thema “E-Sports, Einstieg in eine boomende Branche”
16.09.2020	branchenblatt.at	Marketing Club diskutierte über E-Sports
19.09.2020	Kronen Zeitung Wirtschaft	E-Sport
01.10.2020	Film Sound & Media fsm	Gaming-Wirtschaft spielt im globalen Wettbewerb mit
19.09.2020	www.diepresse.com	Im Bann von Bildschirm und Konsole
29.09.2020	www.medienmanager.at	Das Phänomen E-Sports: Wie Marken bei Gamer*innen punkten
02.10.2020	Horizont	Die Marken und der Megatrend E-Sports
06.10.2020	www.mdegaming.at	Valorant – A1 startet eSports-Cup
06.10.2020	www.yougame.at	A1 veranstaltet größtes Valorant Turnier Österreichs
07.10.2020	Heute Online	So gut sieht "NBA 2K21" auf Next-Gen-Konsolen aus
07.10.2020	pixelcritics.com	Valorant: A1 veranstaltet größtes Turnier Österreichs

DATUM	MEDIUM	TITEL
08.10.2020	Sport Business	Österreichs Gaming-Wirtschaft
10.10.2020	Die Kronenzeitung Online	Die eBundesliga geht in die vierte Saison
10.10.2020	Bundesliga Online	Start in eine neue Zeitrechnung: die eBundesliga-Saison 2020/21
12.10.2020	www.sportsbusiness.at	Laola1 neuer Partner der eBundesliga
22.10.2020	www.a1.net	Österreich: Ein Land der Gamer
05.11.2020	Kronen Zeitung	Rennen im Wohnzimmer
04.11.2020	investinaustria.at	Esports & Betting in Austria
04.11.2020	investinaustria.at	E-Sport und Wetten in Österreich
20.11.2020	zukunftinnovation.at	„Football for Friendship“: Virtueller Web-Talk über die Entwicklung des Sports in der Pandemie
20.11.2020	meine-zeitung.at	„Football for Friendship“: Virtueller Web-Talk über die Entwicklung des Sports in der Pandemie
20.11.2020	presseinfos.at	„Football for Friendship“: Virtueller Web-Talk über die Entwicklung des Sports in der Pandemie
22.11.2020	Österreich/oe24.at	Harfmann: "Die A1 eSports Fall Finals versprechen Spannung"
24.11.2020	Österreich/oe24.at	A1 eSports League: Countdown zum Mega-Finale
25.11.2020	Vienna online	Großes Online-Event mit Österreichs besten eSportlern
25.11.2020	Die Kronenzeitung Online	A1 eSports Fall Finals heuer als Streaming-Event
25.11.2020	Wienerzeitung Online	Saisonfinale in größter heimischer eSports-Liga
25.11.2020	Vorarlberg online	Großes Online-Event mit Österreichs besten eSportlern
26.11.2020	Österreich/oe24.at	138 Gamer in Fortnite & Co. auf Titel-Jagd
26.11.2020	pixelcritics.com	Live zu erleben: Österreichs beste eSportler / A1 eSports Fall Finals 2020
26.11.2020	dailygame.at	A1 eSports Fall Finals 2020: Österreichs beste eSportler live erleben
26.11.2020	Österreich/oe24.at	Heimische eSports-Szene zockt am Samstag bei den Fall Finals 2020
28.11.2020	Kleine Zeitung	Feiertage für die Digitalsportler
28.11.2020	Kurier	So verdienen e Sport-Profis Geld
27.11.2020	www.sportsbusiness.at	E-Sport-Entschließungsantrag wurde im Nationalrat eingebracht
27.11.2020	Heute Online	Gelten Videospiele in Österreich schon bald als Sport?
27.11.2020	Kleine Zeitung Online	Hintergrund zur Branche Großes Finale: Warum jetzt die Feiertage für Österreichs eSportler anbrechen
28.11.2020	Vorarlberg online	Heimische eSports-Szene zockt am Samstag bei den Fall Finals 2020
28.11.2020	Österreich/oe24.at	Countdown zum Mega-Finale
29.11.2020	Österreich/oe24.at	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt

DATUM	MEDIUM	TITEL
29.11.2020	www.derstandard.at	Heimische eSports-Champions in fünf Bewerben gekürt
28.11.2020	msn.com	So verdienen eSport-Profis ihr Geld
29.11.2020	Die Kronenzeitung Online	A1 eSports League Austria: Das sind die Gewinner
28.11.2020	www.derstandard.at	E-Sport in Österreich: "Die Gamer-Zielgruppe sollte in jeder Marketingstrategie Platz finden"
28.11.2020	Vienna online	Heimische eSports-Szene zockt am Samstag bei den Fall Finals 2020
29.11.2020	msn.com	Österreichische eSports-Champions gekürt
29.11.2020	Österreich/oe24.at	Games24 - Das Gaming-Magazin von OE24.at
29.11.2020	top-leader.at	Neue Chancen für „unsere“ Telekommunikationsanbieter
29.11.2020	Vorarlberg online	Heimische eSports-Champions gekürt
29.11.2020	Vienna online	Heimische eSports-Champions gekürt
29.11.2020	www.futurezone.at	Österreichische eSports-Champions gekürt
30.11.2020	APA OTS Online	3. Charity Royale: willhaben organisiert auch 2020 Streaming-Event für den guten Zweck
30.11.2020	Österreich/oe24.at	Heimische eSports-Champions gekürt
30.11.2020	Styria online	willhaben organisiert auch 2020 Streaming-Event für den guten Zweck
29.11.2020	www.yougame.at	A1 eSports Fall Finals: Wolfstochter erster Clash Royale Double-Champion der Liga
30.11.2020	Heute Online	"Immortals Fenyx Rising" bekommt Twitch-Erweiterung
30.11.2020	presseforum.at	3. Charity Royale: willhaben organisiert auch 2020 Streaming-Event für den guten Zweck
03.12.2020	pixelcritics.com	A1 eSports Champions 2020 gekürt – eSports-Entschließungsantrag im Nationalrat
04.12.2020	Medianet	Das wird echter und realistischer eSport
03.12.2020	Medianet Online	Das wird echter und realistischer eSport
05.12.2020	www.puls24.at	A1 eSports League Austria
09.12.2020	Gamers.at	eSport Archive | Seite 2 von 13
11.12.2020	Horizont	"Es werden mehr Sponsoren aufspringen"
10.12.2020	horizont.at	"eSports wird immer größer werden, weil die Begeisterung mehr wird"
10.12.2020	www.yougame.at	Aus Red Bull pLANet one wird Red Bull pLANet Oneline
11.12.2020	APA OTS Online	Pressedienst der Parlamentsdirektion – Parlamentskorrespondenz
15.12.2020	www.esports.at	Entschließungsantrag des ESVÖ wurde im Nationalrat eingebracht
18.12.2020	Gamers.at	A1 eSports Fall Finals 2020 – Ein Rückblick



DIE TURNIERLANDSCHAFT IN ÖSTERREICH

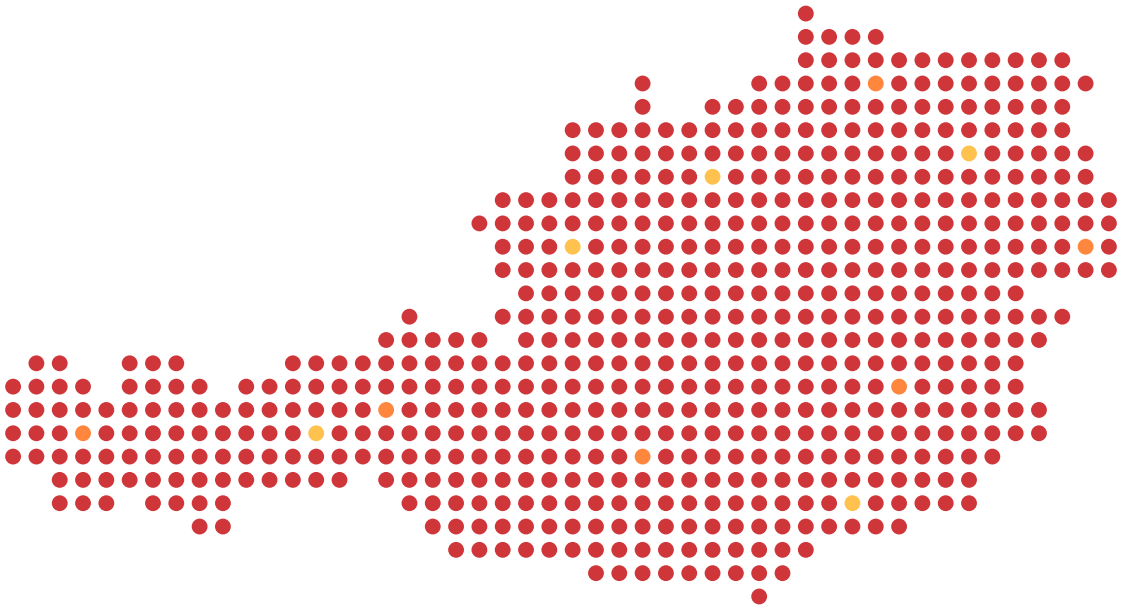
DIE TURNIERLANDSCHAFT IN ÖSTERREICH

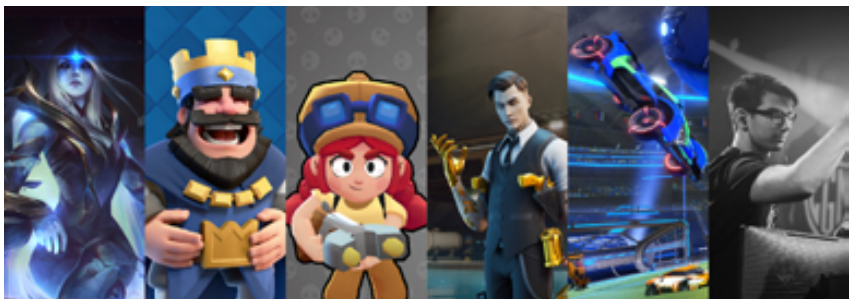
Die Turnierlandschaft in Österreich organisierte sich ursprünglich selbständig aus der Gaming Community heraus. Der ESVÖ unterstützt seit seiner Gründung 2007 die großartige Arbeit der österreichischen Vereine auf vielen Ebenen. Von zentraler Bedeutung ist dabei die Organisation von Turnieren. Turniere bieten die Bühne für die Spielerinnen und Spieler, die die kompetetive Komponente des Gamings, den E-Sport, lieben. Zugleich sind die Turniere der Anknüpfungspunkt für Partner und Sponsoren. Erfreulicherweise ist die Spiele-Vielfalt innerhalb der österreichischen Szene breit aufgestellt – es gibt kaum ein bekanntes Spiel, zu dem kein Turnier in Österreich stattfindet.

Seit 2017 erlebt der E-Sport ein stetig wachsendes Interesse von Industrie- und Wirtschaftszweigen neben der klassischen Gaming-Industrie. Darin besteht großes Potential für die (Weiter-)Entwicklung des E-Sports in Österreich und international.

Der ESVÖ begrüßt diese Entwicklung sehr und fungiert als **zentrale Anlaufstelle** für alle Partner rund um den E-Sport. Er unterstützt bei der Vernetzung der AnsprechpartnerInnen in den jeweiligen Bereichen. Die durch den ESVÖ zertifizierten Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter sind essentieller Bestandteil eines geregelten Ablaufs, besonders bei großen Turnierveranstaltungen.

Nachfolgend stellen wir einige Großveranstaltungen vor. Diese haben sich ergänzend zu der großartigen Turnierstruktur der Vereine als fixer Bestandteil der österreichischen E-Sport Turnierlandschaft etabliert.





A1 eSports
League
Austria

A1 ESPORTS LEAGUE AUSTRIA

Die A1 eSports League Austria ist die größte E-Sport Liga Österreichs und essenzieller Bestandteil der heimischen Gaming Szene. Sie wurde im Jahr 2017 gegründet und wird seither jährlich ausgetragen – üblicherweise mit jeweils 2 Seasons pro Kalenderjahr. 2019 fand im Rahmen der Liga erstmals ein Stand-alone E-Sport Event im Wiener Gasometer mit über 1.200 E-Sport-Fans live vor Ort statt.

Die erste große E-Sport Onlineproduktion Österreichs

Durch zusätzliche Liga-Spiele und neue Partnerschaften schaffte die A1 eSports League Austria bereits mit dem Start in ihren Spring Split 2020 einen neuen Teilnehmerrekord. Geplant war es, dann im Rahmen eines würdigen A1 eSports Finales am 30. Mai 2020 mit allen Fans im Wiener Gasometer die besten Spielerinnen und Spieler Österreichs zu bejubeln. Durch die rasche Ausbreitung des Corona-Virus und die damit einhergehenden Maßnahmen im Frühjahr waren alle Beteiligten vor die Herausforderung gestellt, die weitere Planung der gesamten Liga neu zu definieren. Schnell konnte A1 eSports die Spieltage aus dem Homestudio übertragen und zusätzliche Programmpunkte für alle Gamerinnen und Gamer anbieten. Da keine Aussicht auf ein Besucherevent mit hunderten bis tausenden Fans gegeben war, wurde auch hier komplett umgeplant. Mit dem A1 eSports Spring Finals wurde die erste große E-Sport Onlineproduktion Österreichs geschaffen, die national und international für Ansehen sorgte:

Teams, Spielerinnen und Spieler spielten von zu Hause. Die Crew, die Moderation und sämtliche Kommentatoren waren im Wiener Gasometer vor Ort im Einsatz. Sie brachten das A1 eSports Finale mit echtem Event-Feeling in Österreichs Wohnzimmer. Über 300.000 unique Viewer verfolgten live am 29. und 30. Mai die Finalspiele am Twitch-Channel der Liga. Sie tauschten sich im Live Chat aus und feuerten virtuell ihre Favoriten an.

Mehr als 15.000 E-Sportlerinnen und E-Sportler nahmen 2020 an den A1 eSports Bewerben teil

Nach diesem ereignisreichen Spring Split startete die Liga im September 2020 in die Herbstsaison. Auch hier wurde auf das neue Ligakonzept gesetzt: A1 eSports veranstaltete auch das A1 eSports Fall Final als Online-Event im Wiener Gasometer und knüpfte damit nahtlos am Erfolg des Frühjahrs an. Insgesamt haben 2020 mehr als 15.000 E-Sportlerinnen und E-Sportler an den Bewerben der A1 eSports League Austria teilgenommen.

> *Der eSport Verband Österreich freut sich über das hohe Engagement von A1. Es ist großartig, dass trotz aller Herausforderungen durch die Pandemie würdige Finalevents für alle E-Sportlerinnen und E-Sportler der Liga umgesetzt wurden. Auch 2021 wird die A1 eSports League Austria ein wichtiger Bestandteil der österreichischen E-Sport-Landschaft sein.*

BUNDES LIGA

eBUNDESLIGA

Die von der Österreichischen Fußball-Bundesliga 2017 ins Leben gerufene eBundesliga zählt nicht nur zu den wichtigsten E-Sport-Turnieren Österreichs. Sie ist mittlerweile eines der prestigeträchtigsten FIFA Events Europas. In einem ausgeklügelten Liga-System treten tausende Spielerinnen und Spieler für ihren persönlichen Lieblingsklub an. Dabei sei erwähnt, dass alle 12 Bundesligisten geschlossen und freiwillig Teil der Liga sind und sich damit für die heimische E-Sport-Szene engagieren.

Die KLUB-Events der eBundesliga

Österreichische FIFA Asse und all jene, die eines werden möchten, können sich im Rahmen der eBundesliga kostenlos für einen der Klub-Qualifier anmelden. In ersten Online-Turnieren wird eine Vorausscheidung getroffen, durch die sich anschließend einige der Teilnehmerinnen und Teilnehmer für die darauffolgenden Klub-Events qualifizieren. Die Teilnehmer-Anzahl für die Klub-Events bewegt sich je nach Klub zwischen 32 bis 128 Teilnehmer. Doch nur die besten Spieler können sich einen Startplatz für das eBundesliga Finale sichern und ihren Klub im offiziellen Trikot repräsentieren.

Die besten Spielerinnen und Spieler batteln sich im Februar in der Expedithalle

2020 fanden gleich mehrere eBundesliga Highlights statt. Anfang des Jahres waren alle Augen auf das große Finale der eBundesliga Saison 2019 / 2020 gerichtet. Am 1. und 2. Februar brachten in der Expedithalle Wien rund 60 Spielerinnen und Spieler die Controller zum Glühen. Sie matchten sich beim Teamfinale um das Preisgeld von 5.000 € und den Titel „eBundesliga Meister 2019 / 2020“. Erstmals gelang mit FC Red Bull Salzburg einem Klub die Titelverteidigung im Teambewerb der Liga. Am 2. Februar traten die besten Spielerinnen und Spieler der 12 Bundesliga-Klubs sowie die 4 zweitbesten aus dem Team-Finale im K.O.-Modus des Einzelfinales gegeneinander an. In einem Herzschlagfinale sicherte sich mit Marcel „Juno“ Holy der eBundesliga-Vizemeister aus der Saison 2018 / 2019 und ehemaliger ESVÖ Staatsmeister den langersehnten Sieg im Einzelfinale.

Start in den Herbstsaison mit einem TV Format für den Teambewerb

Die aktuelle Saison der eBundesliga startete im Oktober 2020 und wurde ebenfalls in Einzelbewerb und Teambewerb untertrennt. Um trotz der Einschränkungen durch die Corona Pandemie die Fortführung der Meisterschaft zu sichern, waren einige strukturelle Veränderungen nötig. So wurde beispielsweise der Teambewerb auf ein TV Format konzipiert. Die Qualifikationen für den Einzelbewerb der eBundesliga finden nun direkt online statt. Der Großteil der Qualifikationsturniere wurde bereits abgehalten. Das Finale der Saison 2020 / 2021 ist für Juni 2021 geplant.

Der eSport Verband Österreich ist ein wichtiger Partner der Österreichischen Fußball-Bundesliga. Er übernimmt einen großen Teil der organisatorischen Betreuung der eBundesliga. Dank der lizenzierten E-Sport-Schiedsrichter und ausgebildeten E-Sport-Caster wirkte der ESVÖ von der Geburtsstunde der Liga an unterstützend mit.

> *Wir freuen uns auf jede Menge weiterer toller und spannender Turniere im Rahmen der Zusammenarbeit mit der Österreichischen Fußball-Bundesliga.*

BUNDES LIGA
PLAY@HOME
MEISTERSCHAFT 2020
sky SPORT AUSTRIA

PLAY@HOME

eBUNDESLIGA PLAY@HOME MEISTERSCHAFT

Die klassische Sportwelt wurde von der ersten Welle der Corona Pandemie stark getroffen. Sie musste abrupt auf neue Gegebenheiten reagieren, die zu kurzzeitigen Stillständen und zu Unterbrechungen der österreichischen Sportligen führte. In dieser für den Sport schwierigen Zeit hat der eSport Verband Österreich eng mit einigen Sportverbänden kooperiert, um ein Alternativprogramm während des ersten Lockdowns anzubieten. Eines der größten Projekte hierbei war die eBundesliga play@home Meisterschaft. Ins Leben gerufen wurde sie gemeinsam mit der Österreichischen Fußball-Bundesliga und Sky Sport Austria.

E-Sport im TV und auf den digitalen Kanälen von Sky

Im Rahmen einer virtuellen Fußball-Liga traten sowohl E-Sportler als auch Fußballer der Bundesliga für die 12 Bundesligisten an. Dabei wurde der komplette Finaldurchgang der österreichischen Bundesliga in dem Spiel FIFA20 simuliert. Besonders an diesem Bewerb war die Lockdown-taugliche Produktion der einzelnen Spieltage. Spielerinnen und Spieler traten zu einer vereinbarten Startzeit online in einem Freundschaftsspiel gegeneinander an und zeichneten mit Hilfe der vom ESVÖ zur Verfügung gestellten Capture Cards ihr Spielsignal lokal auf. Die aufgezeichneten Spielsignale wurden im Rahmen einer Home-Studio-Produktion von Fußballkommentatoren von Sky Sport Austria, gemeinsam mit E-Sport-Castern des ESVÖ, kommentiert und in ein Sendeformat gepackt. Im Anschluss an die Nachbearbeitung durch Sky erfolgte die Veröffentlichung der Spieltage im linearen TV und auf den digitalen Kanälen von Sky Sport Austria im Wochentakt.

Kompletter Finaldurchgang der Österreichischen Fußball-Bundesliga durchgespielt

Dank der agilen Zusammenarbeit konnte die eBundesliga play@home Meisterschaft innerhalb kürzester Zeit realisiert werden. Großes Lob ist auch noch den österreichischen E-Sportlern auszusprechen: diese bewiesen im Rahmen des Bewerbs einmal mehr ihr Können und ihre Professionalität. Gespielt wurde der komplette Finaldurchgang der Österreichischen Fußball-Bundesliga aus der Saison 2019 / 2020. Dies entspricht 10 Spielrunden der Bundesliga – konkret Runde 23 bis Runde 32. Eine Sendung entsprach einer Spielrunde und belief sich auf 2,5h Sendezeit.

> *Unsere herzlichste Gratulation an dieser Stelle an den RZ Pellets WAC, den Meister der eBundesliga play@home Meisterschaft 2020.*

Stadt Wien

Bundesministerium
Arbeit, Familie und Jugend

WIENXTRA

F·R·O·G
Future and Reality of Gaming

esvo
eSport Verband Österreich

GAME CITY

GAME CITY

DAS Event-Highlight des Jahres für alle Gaming-Fans in Österreich, die Wiener GAME CITY, musste 2020 schweren Herzens ihre Pforten im Wiener Rathaus geschlossen halten. Es wurde lange überlegt und ein Format gesucht, um die GAME CITY 2020 Corona-konform veranstalten zu können. Alle Alternativkonzepte hätten aber dem Grundprinzip der Veranstaltung „Gaming verbindet" mit freiem Eintritt, zentraler Location und den gigantischen Austauschmöglichkeiten widersprochen.

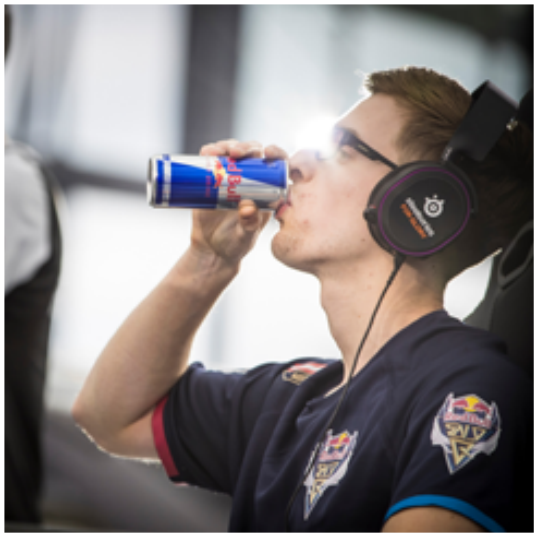
Seit der ersten Veranstaltung 2006 erfreut sich die GAME CITY stetig wachsender Beliebtheit und einem ausgezeichneten internationalen Ruf. Die Veranstaltung verbindet mit ihrer nicht-kommerzielle Ausrichtung Freizeitkultur, Pädagogik und Wissenschaft. Sie bietet aber dem kompetetiven Gamingbereich, dem E-Sport, eine Bühne.

Der Besucherinnen und Besucher-Andrang, seit Bestehen von **25 000 auf 81 000** gestiegen, bestätigt eindrucksvoll den Erfolg dieses genialen Konzepts, das die Stadt Wien und das Bundesministerium für Jugend gemeinsam mit Wien Extra, der FROG und dem ESVÖ auf die Beine gestellt haben.

Innerhalb der E-Sport Community freut sich die GAME CITY über viel positives Feedback und hat sich als beliebte Vernetzungsplattform etabliert. Die Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter des ESVÖ sind auch auf der GAME CITY im Einsatz: 2019 wurde unter anderem **das größte offline Fortnite Turnier** im deutschsprachigen Raum mit rund 5.600 Teilnehmerinnen und Teilnehmern live im Rahmen der GAME CITY ausgetragen.

Die 14. Ausgabe der GAME CITY ist für 15.-17.10.2021 im Wiener Rathaus geplant.

> *Der ESVÖ ist sehr froh über den modernen Zugang der Stadt Wien zum Thema Gaming und hofft mit allen Beteiligten auf eine fulminante Rückkehr der GAME CITY und ein Wiedersehen in 2021.*



RED BULL SOLO Q

RED BULL SOLO Q

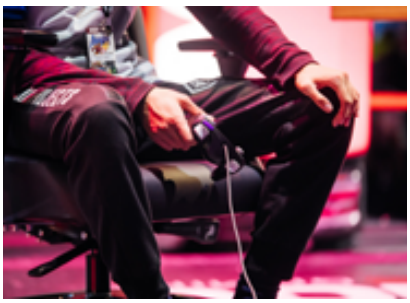
Kaum ein österreichisches Unternehmen ist innerhalb der weltweiten Gaming Szene so bekannt und etabliert wie Red Bull. Umso erfreulicher ist es, dass dabei auch die heimische Szene nicht zu kurz kommt. Seit Jahren werden spannende Projekte, wie beispielsweise die **Red Bull pLANet one** oder die Red Bull M.E.O. Qualifier für die österreichische Gaming-Szene umgesetzt.

Als besonderes Turnierformat des Jahres 2020 ist die sogenannte Red Bull Solo Q hervorzuheben. Dabei handelt es sich um ein offizielles 1-gegen-1 League of Legends Turnier für Spielerinnen und Spieler auf der ganzen Welt.

Bereits im Frühjahr starteten die offenen Qualifier der Red Bull Solo Q, um aus einer Vielzahl an Anmeldungen die besten League of Legends Spielerinnen und Spieler Österreichs zu ermitteln. Diese mussten sich anschließend in einer spannenden Gruppenphase gegeneinander messen. Die Top 4 sicherten sich schließlich einen Platz für das große Österreich-Finale am 30. Mai 2020.

Das Finale wurde in besonderer Atmosphäre im Hangar-7 in Salzburg veranstaltet. Die Spielerinnen und Spieler kämpften vor Ort um den Titel des National Champion und der damit verbundenen Qualifikation zum Europafinale. Für alle League of Legends Fans wurde das Finale live auf redbull.com und twitch.tv übertragen und von tausenden deutschsprachigen Zusehern verfolgt.

> *Wir freuen uns über das Engagement und die innovativen Projekte, die Red Bull für die heimische Gaming- und E-Sport-Szene schafft. Auch abseits des hier beschriebenen Formats ist es schön zu sehen, dass sich Red Bull als österreichisches Unternehmen im E-Sport involviert und mit einigen unserer Mitglieder zusammenarbeitet.*



VIENNA CHALLENGERS ARENA

VCA: VIENNA CHALLENGERS ARENA

Die Vienna Challengers Arena (VCA) gilt seit 2016 als einer der jährlichen Fixpunkte in der E-Sport Szene. 2020 stand die VCA wie viele andere vor dem Problem: online oder gar nicht. Absagen war keine Option und so fand die vierte Edition der „Vienna Challengers Arena performance by Magenta“ als Online Event statt. Mit rund 41.000 Viewern übertraf das 2-tägige Online Event die Live Events der VCA in letzten 3 Jahre und verzeichnete somit einen neuen Zuschauer-Rekord. Auch 2020 gliederte sich die VCA in den Coca-Cola eSoccer Cup und das Coca-Cola Breakpoint Ultimate.

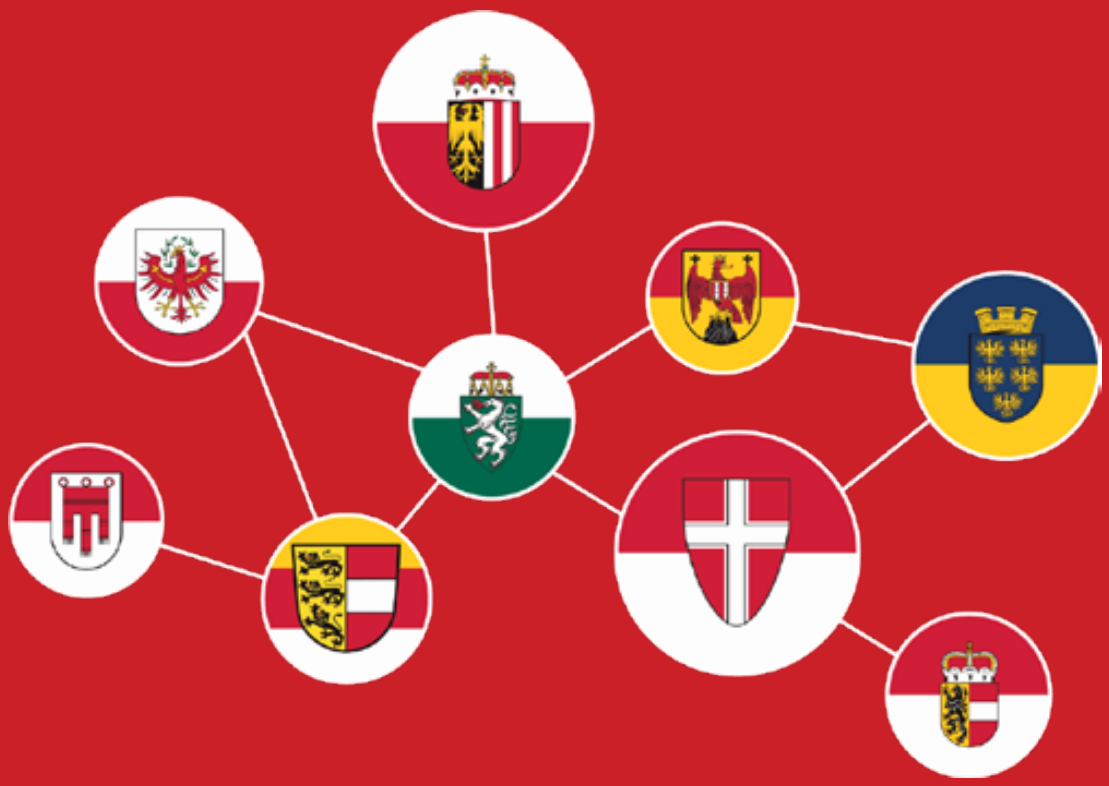
FIFA und Super Smash Bros. Ultimate mit spannenden Battles

Der Coca-Cola eSoccer Cup 2020 war in seiner zweiten Edition auch heuer wieder ein würdiges Finale der Saison im Herbst. Gespielt wurde das brandneue FIFA21. Die Anmeldungen waren binnen weniger Tage voll. Es traten 303 Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus dem gesamten deutschsprachigen Raum an. Das Who-is-Who der FIFA Szene, darunter auch Weltmeister, Vize-Weltmeister und Deutsche Meister, battelte sich um 2.000 Euro Preisgeld. Via Live-Stream verfolgten tausende Viewer das spannende Finale zwischen Joe Hellmann und Maik Schwieger.

Titelverteidigung von „Glutonny“, Europas Nummer 1

Auch die legendäre Turnierserie Coca-Cola Breakpoint Ultimate sprengte die bisherigen Rekorde der VCA. Beim Open Qualifier haben sich die zwei Spanier AndresFN und Sisqui durch ein 256 Player Bracket gekämpft und sich für das Top-16 Invitational mit einem Preisgeld von 5.300 Euro qualifiziert. Im Finaldurchgang kam es dann schon zu Beginn zu einer kleinen Sensation: der Österreicher „Dimichi“ konnte der Europas Nummer 1 „Glutonny“ sofort ein Game abnehmen, verlor aber in weiterer Folge klar. Bis zum Ende blieb es spannend und letztlich trafen „Glutonny“ und der berüchtigte Wifi-Warrior „OwlBBs“ aufeinander. Ein heiß begehrtes Match, das nun endlich wahr wurde. Der harte Turniertag hatte sich bei beiden Spielern bemerkbar gemacht, doch letztendlich konnte „Glutonny“ seinen Titel als Europas Nummer 1 verteidigen.

> *Auch bei diesem Event der heimischen E-Sport Szene waren die lizenzierten Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter des ESVÖ im Einsatz. Wir freuen uns auf die VCA 2021 – ob live oder virtuell bleibt abzuwarten.*



UNSERE MITGLIEDER

Ein Verband ist nur so stark wie seine Mitglieder.

Bei den Tätigkeiten des ESVÖ steht die **nachhaltige Interessensvertretung** der Verbandsmitglieder im Vordergrund. Um diese Interessen zu repräsentieren, ist ein ständiger Austausch und Wissenstransfer nötig.

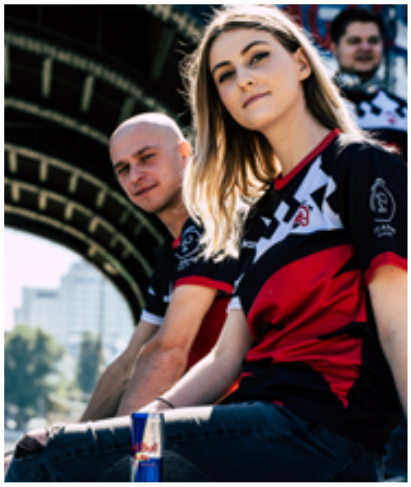
In Form von Mitgliedertreffen, bilateralen Gesprächen und regelmäßigen Updates findet die fortlaufende Vernetzung innerhalb der Verbandsmitglieder und der gesamten österreichischen E-Sport-Community statt. Obwohl das Jahr 2020 sehr stark von digitalen Meetings und Videocalls geprägt war, konnte doch der ein oder andere Termin für das persönliche Gespräch gefunden werden - natürlich unter sicheren Rahmenbedingungen.

Besonders hervorzuheben ist dabei das persönliche Mitgliedertreffen in Graz am 1. August 2020. Hier nutzte der eSport Verband Österreich die Gelegenheit für ein Jahresupdate inklusive einer Preview für die verbleibenden 4 Monate des Jahres 2020. Dabei stellten wir unseren 10-Punkte-Plan vor und informierten über den aktuelle Status Quo in den Gesprächen mit der Politik. Außerdem informierte der ESVÖ die Mitglieder über bevorstehende nationale und internationale Turniere und Veranstaltungen.

Großer Dank gilt dem Verbandsmitglied **VulkanLAN**, das als Gastgeber das Mitgliedertreffen in Graz organisierte und sich auch um Speis und Trank kümmerte. Der ESVÖ freut sich auf weitere virtuelle und persönliche Vernetzungstreffen mit seinen Mitgliedern und der gesamten österreichischen E-Sport-Community.

Frei nach dem Motto, das Beste kommt zum Schluss, haben wir den abschließenden Teil des Rückblicks für unsere Mitglieder reserviert. Schön, dass einige von ihnen die Möglichkeit genutzt haben, den Jahresrückblick des Verbands mit einem eigenen Beitrag zu bereichern. Die nächsten Seiten veranschaulichen einmal mehr, wie bunt, engagiert und vielfältig die Community in Österreich rund um den E-Sport ist.

Bühne frei für unsere Mitglieder!



AUSTRIAN
FORCE
ESPORTS

AUSTRIAN FORCE ESPORTS

Austrian Force Esports ist mit dem Entstehungsjahr 2007 einer der ältesten und größten Vereine in ganz Österreich. Neben einer großen, farbenfrohen Community wirkt der Verein ehrenamtlich an vielen Events in Österreich mit und bemüht sich, die Szene als Ganzes voran zu bringen.

Zusätzlich führt Austrian Force eine E-Sport Division und ist im DACH Bereich unter anderem in League of Legends, Rocket League, Rainbow 6, aber auch in Playerunknown Battlegrounds, Halo und Smash stark vertreten. Für 2021 plant die Austrian Force den Einstieg in Valorant.

Nebenbei betreibt Austrian Force Esports zusammen mit den Sissi State Punks den A1 eSports Hub in Wien, einer High-Tech Location mit bester Hardware und Internet Anbindung für professionelle Trainings im E-Sport.

Mit dem Ausbruch der Pandemie 2020 hat auch unser Jahresplan eine unerwartete Wendung genommen. Viele Offline Events mussten wurden leider abgesagt werden. Bedauerlicherweise gehörte auch unsere jährlich in Oberösterreich veranstaltete FUSION LAN mit erwarteten 200-300 Teilnehmenden dazu.

Dennoch konnte das geplante Rebranding im April wie geplant nach dem Wechsel der Obmannschaft ausgerollt werden. Während des Lockdowns und der für viele Mitglieder unerwarteten Kurzarbeit organisierten wir zahlreiche interne Events und Onlinespielrunden zur Abmilderung des Social Distancings. Durch diese Aktivitäten erzielten wir ein Wachstum der außerordentlichen Mitglieder von über 50%.

Als Highlight von 2020 veranstaltete Austrian Force Esports in Kooperation mit der Rapani Anwaltskanzlei das erste RAPANI OPEN - ein Double Elimination Turnier mit einem Preisgeld von 3.000 EUR, an dem europaweit ein paar der stärksten Teams teilnahmen. Über den Turnierzeitraum erzielten wir rund 460.000 Impressionen. Das Online-Turnier selbst begeisterte über zwei Tage hinweg rund 1.000 Zuseher auf Twitch.

Zusammengefasst sehen wir das Pandemiejahr trotz der Einschränkungen für Austrian Force Esports als großen Erfolg - nicht zuletzt dank unserer Partner. Mit dem Rebranding setzten wir mit Xoose.de bei unserem Merchandise auf hohe Qualität aus dem Nachbarland. Dazu freut sich der Verein über die Fortsetzung der Partnerschaft mit Red Bull und dem langjährigen Infrastrukturpartner berohost.de. Außerdem konnten mit Picapipe und Because Software zwei non-endemic Brands gewonnen werden, die mit ihrem Engagement besonders die IT affine Zielgruppe zum Zweck der Personalwerbung erreichen möchten. Abschließend wurde mit QPad eine Kooperation mit einem Hardware Ausstatter geschlossen, der u.a. den A1 eSports Hub mit hochwertiger Peripherie versorgen wird.

David Ihl
Obmann-Stellvertreter

esvo
eSport Verband Österreich

AREA

CLASH ROYALE
PrintShirts
BRAWL STARS

Professional Board
& Onlin

AUT PBO

Professional Board & Onlinegaming - abgekürzt "AuT pBo" - ist der älteste und erfolgreichste österreichische Traditionsverein im Bereich des Konsolen-E-Sports. Seit 2006 setzt sich AuT pBo besonders für die Bedürfnisse von Spielerinnen und Spielern im Konsolensektor ein. Unsere Mitglieder konnten Ende 2019 auf **13 Jahre Vereinsgeschichte** zurückblicken und wir sind stolz als Mitglied des ESVÖ aktiv am E-Sport in Österreich mitzuwirken.

Neben dem Bereich des E-Sports gründete AuT pBo schon vor drei Jahren einen internen „Brettspielclub“, welcher den Zusammenhalt und den Teamspirit innerhalb des Vereins stärkte. Dies machte sich gerade im von Corona gebeutelten Jahr besonders bezahlt und war für unsere Mitglieder eine willkommene Abwechslung, da diese Treffen Offline oder in den Lockdown-Phasen Online stattfinden konnten.

Anfang 2020 setzten wir mit unserer Vereinskleidung einen neuen Maßstab in der Vereinsgeschichte und statteten unsere Teams mit einer vollwertigen neuen Bekleidungslinie aus, um unsere Partner und Sponsoren bestmöglich zu präsentieren.

Um unsere Spielerinnen und Spieler genau auf diese Einsätze vorzubereiten, veranstalteten wir die AuT pBo Mediadays, welche sicher eines der größten Highlights im Jahr 2020 darstellten. Hier standen unsere einzelnen sehr aktiven Mitglieder im Fokus und konnten sich über einen eigenen Videodreh samt Interview- und Kommunikationstraining freuen.

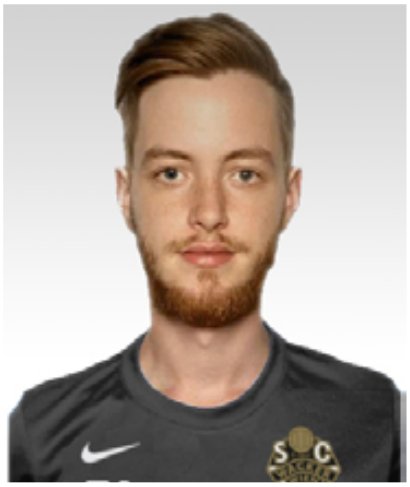
Die Mediadays wurden dazu genutzt, unser im Jahr 2020 neu gegründetes Mobile Gaming Team zu präsentieren. Da Mobile Games immer beliebter werden und einen leichten Zugang bieten, ergeben sich für uns und unsere Partner viele Möglichkeiten in einer spannenden neuen Sparte. Das aktuelle aufgestellte Team umfasst Spielerinnen und Spieler in den Bereichen Clash Royale und Brawl Stars.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil von AuT pBo ist natürlich unser erfolgreiches Call of Duty Team, welches schon in den frühen Gründungsjahren zum Österreichischen und auch Deutschen Meister gekürt wurde. In den letzten zwei Jahren setzten wir unseren Fokus stark auf die neuen „Battle Royale“ Spielmodi „Blackout“ und „Warzone“. Innerhalb der Österreichischen Szene konnten hier alle namhaften Turniere und Seasons gewonnen werden und der Verein blieb seinem Ruf als Traditionsverein treu.

Neben der Tradition setzten wir in den letzten beiden Jahren auch auf die **Nachwuchsförderung** und stellten uns mit einem guten Mix aus eingefleischten Veteranen und starken Talenten auf. Dies spiegelt sich auch in den erfolgreichen Ergebnissen wider. Wir sind hier auch über die Schiedsrichterschulungen des ESVÖ sehr dankbar. Diese bieten uns eine gute Möglichkeit, unsere Spielerinnen und Spieler kostenfrei auszubilden und auf Turniere und Veranstaltungen noch besser vorzubereiten.

Abschließend möchten wir allen Mitgliedern für ihren Einsatz im letzten Jahr danken. Auch wenn weniger Turniere aufgrund der Covid-19 Situation stattgefunden haben, konnten wir uns durch Spieleabende, Trainingseinheiten und virtuelle Treffen über diese Zeit retten und so unsere wichtigen sozialen Kontakte weiter pflegen. Ende 2021 dürfen wir dann das Vereinsjubiläum 15 Jahre AuT pBo feiern und hoffen, dass wir dies mit einem gebührenden Fest tun können.

Nicola Antic
Teamleader



SC WACKER WIEN E-Sport

eSC WACKER WIEN

Der legendäre österreichische Traditions-Fußballklub SC Wacker Wien goes E-Sports!
Obwohl die E-Sport Sektion des SC Wacker, der eSC Wacker mit der Gründung am 17.01.2020 sehr jung ist, blicken unsere Teams bereits auf eine Reihe von Erfolgen im FIFA Pro Clubs 11 gegen 11 in ihrem ersten Jahr zurück:

- ✓ Electronic Football Association (EFA) Austria Bundesliga → Meistertitel
- ✓ Global Football League (GFL) England Premier League → Meistertitel
- ✓ Virtual Pro League (VPL) Germany 2. Bundesliga → Vizemeister + Aufstieg in die 1. Bundesliga und Qualifikation VPL Europe Champions League
- ✓ Virtual Pro Gaming League (VPG) Germany 3A → Aufstieg in die VPG 2B
- ✓ Alpen League → 3. Platz + Aufstieg in die European Premier League
- ✓ Monster Pro Clubs League (MPC) England → Meistertitel
- ✓ Peine Cup → Pokalsieg
- ✓ Tee Time Cup → Pokalsieg

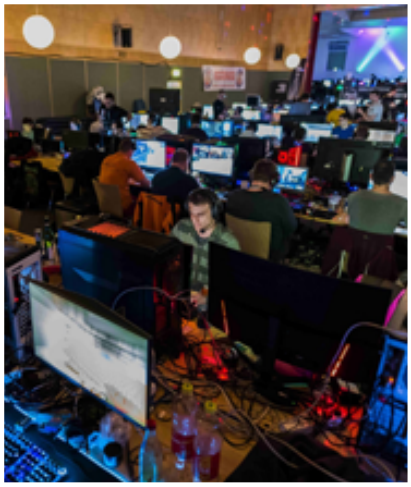
Unser erstes Jahr beendeten wir auf folgenden Plätzen:
Virtual Pro League (VPL) 1. Bundesliga → 1. Platz
Virtual Pro League (VPL) Europe Champions League → 1. Platz Gruppenphase
Virtual Pro Gaming League (VPG) 2B → 10. Platz
European Premier League → 10. Platz
ProLeague (PL) Germany → 2. Platz

Mehr Informationen und der aktuelle Stand sind auf unserer Facebook-Seite zu finden.

Durch Corona und der daraus resultierenden "Pause" der realen Fußballer ist auch das Vereinsinteresse und Sponsoreninteresse um einiges gestiegen. Dementsprechend wächst auch die Erwartungshaltung gegenüber uns als E-Sports Abteilung enorm.
Unser Ziel für die Saison 2020/2021 ist es, sich weiterhin in den Ligen durchzusetzen und in der virtuellen Champions League zu überraschen.

Wir bedanken uns besonders bei unseren beiden E-Sport Caster-Teams, die als Kommentatoren durch unsere Liga- und Pokalspiele begleiten: Christian Starchel und David Zöhrer – (aka Konter E-TV) sowie Dennis Steimle (aka DJ Steimle Playz).
Ebenso gilt unser Dank natürlich auch Ender Derebasi, dem Präsidenten des SC Wacker Wien, der unsere Arbeit ermöglicht hat!

Pierre-Jan Kump
Leiter Abteilung E-Sports SC Wacker Wien



INFERNAL CHICKEN HUNTERS

SINCE 2002

INFERNAL CHICKEN HUNTERS GAMING

Die Geschichte der Community unseres eingetragenen Vereins, Infernal Chicken Hunters Gaming mit rund 70 Mitgliedern reicht bis auf 2002 zurück. Seit 2018 sind wir Mitglied des ESVÖs.

Das Jahr 2020 war für uns durchwachsen. Unsere 12. Frag House LAN und unser 17. Vereinstreffen mussten wir leider wegen der Corona Pandemie absagen. Da diese Veranstaltungen sehr vom Live Moment leben, wollten wir sie auch nicht in virtueller Form veranstalten.

Dafür nutzten wir die Zeit, um unsere Homepage zu überarbeiten und die neue Version auf unserer Domain www.ichclan.at online zu stellen. Zur Feier der Homepage Veröffentlichung haben wir ein Video erstellt.

Stattfinden konnte dagegen unsere Formel 1 Liga mit 20 Fahrern und allen 22 Strecken, die der Rennkalender hergibt – übrigens die einzige F1 Liga in österreichischen E-Sport Landschaft.

Live übertragen wurden die Rennen auf Twitch. Es ist bereits unsere #3 Saison. Ligainfos stehen auf unsere Homepage.

2021 wollen wir wieder durchstarten. Wir planen die nächste **Frag House LAN** mit über 200 Teilnehmern und unser Vereinstreffen.

Und wir freuen uns darauf, wieder Live Events im E-Sport zu besuchen.

Peter "bEzzy" Katzensteiner
Obmann von Infernal Chicken Hunters Gaming

SISSI STATE
PUNKS

TKA UND WARKIDZ GRÜNDEN SISSI STATE PUNKS E-SPORT

Durch die Ressourcenkopplung der E-Sport-Organisationen TKA und WarKidZ wurde im Oktober 2020 eine neue Organisation in Österreich geboren.

Seit März 2017 mischte WarKidZ die E-Sport-Szene in Österreich auf, ins Leben gerufen unter anderem von Patrick Krippner. Grundgedanke war es, junge Spieler bei der Ausübung ihres Hobbys zu unterstützen, aber auch ihnen eine zweite Familie zu bieten. Gute private Kontakte untereinander standen immer im Vordergrund, um gemeinschaftlich den E-Sport zu zelebrieren.

Mit der Gründung 2003 von They Kick Ass, unter anderem durch Günther Vogl, brachte der Verein ähnliche Ideale mit sich. Durch die Neuorientierung 2018 und die Umbenennung in TKA E-Sports kam der kompetitive Bereich immer mehr in den Vordergrund.

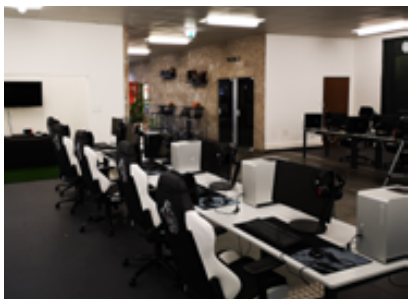
Doch was unterscheidet die Sissi State Punks von WarKidZ oder TKA?

Mit Sissi State Punks möchte man keine klassische E-Sport Organisation mehr sein. Vielmehr soll der E-Sport in den **jugendlichen Lifestyle** integriert werden, um diesen in der Gesellschaft endgültig zu etablieren.

Der **sportliche Erfolg** in diversen kompetitiven E-Sport-Titeln soll mit einem einzigartigen Entertainment-Faktor kombiniert werden. Hier kommen Künstler aus den unterschiedlichsten Szenen zum Einsatz, wie etwa Paddy von der Band Nasty, Marc von Caliban oder Marco Pogo von Turbobier. Aber auch bekannte Influencer, Zeichner, Grafik-Designer und mehr kommen unter der Flagge der Sissi State Punks zum Einsatz.

Damit möchte eine völlig neue Verschmelzung aus E-Sport und Entertainment geschaffen werden.

Günther Vogl
Obmann TKA E-Sports



UBISOFT
UBISOFT

A1 Hub
GO1

XTREME GAMER SQUAD ESPORTS

Im Jahr 2020 standen bei uns der virtuelle Motorsport sowie Live Events und Messen im Fokus. Mit dem Rückenwind des A1 eSports HUB GO1 in Golling, den wir seit Ende Sept. 2019 betreuen, starteten wir in das erste volle Jahr mit eigener Location. Dort veranstalteten wir einige Bootcamps und Firmenevents sowie Gaming- und E-Sports Events.

Jänner und Februar 2020 waren für uns sehr starke Monate, da wir Folgeevents verbuchen konnten.

Vor allem die Dreamhack Leipzig, wo wir für Ubisoft im Finale der „Rainbow 6: Siege GSA Tour" als Schiedsrichter und IT Support fungierten, war ein voller Erfolg. Hierbei sieht man, dass die Ausbildung des ESVÖ auch international seinesgleichen sucht und unsere Expertise enormen Wert hat. Die Dreamhack Leipzig war schon das 3. gemeinsame Event mit einem der größten Publisher weltweit. Weitere Projekte sind im Gespräch – wie eine Veranstaltung in der Messe Salzburg, eine weitere GSA Tour und Live Events auf dem Salzburg Ring. Die ISPO Outdoor in München, die größte Sportartikelmesse der Welt lud uns bereits zum zweiten Mal ein, um dort den Besuchern an 4 Tagen das Thema E-Sports näher zu bringen. Auf über 300m² bauten wir zusammen mit Tentelian Gaming und NOVA Paragliders ein „kleines" E-Sports Leistungszentrum auf. Bei Podiumsdiskussionen und noch stärker in den sozialen Netzwerken wurde unser Stand massiv promotet.

Ein Highlight des Jahres 2020 war für uns die Anschaffung von 6 der weltbesten VR-Rennsimulatoren im Wert von rund 420.000 €. Leider wurde gerade im März, als wir die Geräte abholten, das Thema Covid-19 so richtig problematisch. Corona zerlegte leider auch alle Pläne für Veranstaltungen mit unserem neuen Partner, dem **Salzburg Ring**, auf den wir sehr stolz sind. Auch die Veranstaltungspläne für 2020 mit Ubisoft, der Messe Salzburg, sowie mit dem RedBull Ring, Imola, Nürburgring und Abu Dhabi wurden deswegen gecancelt. Unsere Location ist seit Anfang Oktober geschlossen und damit nahm uns der Virus auch diese Möglichkeit, Einnahmen zu generieren.

Den Sommer nutzten wir für Gespräche mit der Salzburger Landespolitik und auch mit dem ASVÖ Salzburg. Hierzu konnten wir den Landesrat für Sport & Verkehr, Herrn Schnöll und auch den Bürgermeister von Golling, einen Ex-Judo Profi, bei uns im HUB begrüßen.

Für den ASVÖ Salzburg nahmen wir bei der offiziellen virtuellen Segelbundesliga teil. Für den Yachtclub Mattsee starteten wir damit in eine erfolgreiche Saison. Finanziell war dieses Jahr sehr schwierig für den Verein: wir bekamen schmerzlich zu spüren, dass die Firmen einsparen mussten – nun fehlten uns auch noch zusehends die finanziellen Mittel aus dem Sponsoring. Die minimale finanzielle Unterstützung durch den Staat kompensierte nicht einmal den Warenverderb. Da wir unser Erspartes im letzten Jahr in unsere Location investiert haben, mussten wir mit Ende 2020 schweren Herzens die Rennsimulatoren wieder weggeben, um den Verein und den A1 eSports HUB GO1 zu retten.

Für 2021 haben wir somit den Plan des Überlebens ausgerufen und werden Events nur noch grob planen. Unsere Teams, bei uns Squads genannt, bleiben uns aber weiterhin treu und wir bauen derzeit neue Squads auf – vor allem Fortnite und Call of Duty laufen sehr gut. Für unsere Entwicklung und die des E-Sports insgesamt in Österreich wünschen wir uns eine gesicherte rechtliche Rahmensituation möglichst ohne Grauzonen.

Johannes Neuschmied
Vereinsobmann

WELCOME

Team
eSport
www.esvoe.at
www.area52.at

AREA52

Ein spannendes, abwechslungsreiches, aber auch forderndes Jahr liegt hinter uns. Das „Corona Jahr“ stellte uns vor ganz neue Herausforderungen. Die AREA52, Österreichs Gaming- und E-Sport Zentrum mit Sitz in Wien verfügt über **70 vollwertig ausgestattete Gaming Stationen**. Wir sind es gewohnt, in einem stetigen Wandel zu sein und uns den Bedürfnissen unserer Mitglieder anzupassen. Ausgebildetes Personal mit pädagogischem, technischem und Gaming relevantem Wissen steht dabei während der gesamten Öffnungszeiten mit einer helfenden Hand zur Verfügung.

2019 waren es rund 7.000 Jugendliche, die das abwechslungsreiche Programm der AREA 52 nutzten. 2020 musste die AREA52, wie so viele Einrichtungen, Corona bedingt über längere Zeiträume schließen. Trotzdem waren wir präsent und stellten einiges auf die Beine:

- ✓ Unser Lockdown-Cup: ein regelmäßiges Online-Turnier während der Lockdownzeiten
- ✓ SchiedsrichterInnen Schulungen on- und offline
- ✓ Nature on Board: Workshops, digitale und analoge Brettspielbibliothek und Aktivitäten im analogen und digitalen Sektor in der Natur, Digitale Nature and Sports
- ✓ Schaffung einer Mobile Gaming Area
- ✓ Studioausbau: Österreichs erstes eSport Studio
- ✓ Schulungsprogramm für Streamerinnen und Streamer

Wir nutzten die Lockdownphasen, um die Gamerinnen und Gamer mit einem wöchentlichen Onlineprogramm zu unterstützen. Dies umfasst Onlinetreffen, gemeinsame Gamingabende, Turniere, Schulungen und Workshops zur Weiterbildung im Bereich der Digitalisierung. Damit wollen wir den Jugendlichen in der Zeit der digitalen Transformation einen stabilen und geschützten Rahmen bieten.

Ein weiteres erfolgreiches Digitalisierungsprojekt war der Auf- und Ausbau unseres hauseigenen und ersten E-Sport Studios in Österreich. Neben der technischen Umsetzung stand dabei für unser Team auch die Wissensbeschaffung im Bereich der Soft- und Hardware im Vordergrund. Im nächsten Schritt boten wir Workshops, um das erworbene Wissen über die neuen digitalen Techniken an interessierte Jugendliche weitervermitteln– vor Ort im Studio oder in den Lockdownphasen online. Das E-Sport Studio kam dabei auch bei Fernseh- und Livestreamübertragungen wie z.B. der A1 eSports League Austria oder der eBundesliga 2020 zum Einsatz. Auch hier schaffen wir einen wichtigen Beitrag für die Berufsorientierung von Jugendlichen.

Sehr gefreut hat uns im Zusammenhang mit unseren Digitalisierungsprojekten der Besuch der Bundesministerin für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort, **Margarete Schramböck**, in der AREA52.

Auch der Mobile Gaming Sektor, ein zentraler Bestandteil der aktuellen Jugendkultur, war einer unserer Schwerpunkte für 2020. Wir schufen eine Mobile Gaming Area, die gerade in diesem Jahr eine wichtige Voraussetzung für viele spannende Veranstaltungen war. Dadurch konnten wir das Outdoorprogramm der AREA52 weiter ausbauen und mobile digitale Aktivitäten in der freien Natur setzen.

Wir sind stolz dieses Jahr gemeinsam gemeistert zu haben und freuen uns schon auf die vielen Herausforderungen 2021!

Kevin Trau
Leiter der AREA52

KONTAKTE

E-Sport Verband Österreich – ESVÖ

www.esvoe.at

Tel.: +43 1 264 00 53

E-Mail Kontakt Allgemein: office@esvoe.at

E-Mail Kontakt Presse: presse@esvoe.at

Kontaktdaten der ESVÖ-Mitglieder im Jahresrückblick:

AUSTRIAN FORCE ESPORTS

www.austrianforce.at

Tel.: +43 677 613 80 131

E-Mail: office@austrianforce.at

ESC WACKER

www.facebook.com/WackerWienESports

INFERNAL CHICKEN HUNTERS GAMING

https://ichclan.at

AREA52 – WIENS BESTE GAMING LOUNGE

www.area52.at

Tel.: +43-1-264005352

E-Mail: info@area52.at

XTREME GAMER SQUAD ESPORTS

www.xgs-esports.at

Tel.: +43 664 149 7 104

E-Mail: info@XGSeSports.at

SISSI STATE PUNKS E-SPORT

www.sissistatepunks.com

AUT PBO

www.autpbo.at

WE ♥ E-SPORT

eSport Verband Österreich

FOLGE UNS:

esvoe

esvoe

esvoe