



26.03.2019 – 09:29 Uhr

Die zweite Saison der TCS eSports League ist gestartet



Bern (ots) -

Nach einer spannenden ersten Saison startete die TCS eSports League gestern Abend in ihre zweite Spielzeit. Neu duellieren sich nicht mehr acht sondern zehn Teams um den Titel.

Das Spiel «Rocket League» ist ein Erfolg. Das beliebte Videospiel basiert auf einem einfachen, aber effektivem Rezept. Ziel des Spiels ist es einen Ball mit Hilfe eines Autos ins gegnerische Tor zu schieben. Im letzten Jahr machte Servette Geneva eSports dies am besten und bezwang in einem spannenden Finale der TCS eSports League Arctic Gaming.

Auch die zweite Saison der TCS eSports League verspricht spannend zu werden. Neu haben zehn statt wie bisher acht Mannschaften die Möglichkeit sich in «Rocket League» zu messen. Zudem werden die Playoff-Plätze von vier auf sechs Mannschaften erhöht. Sämtliche Spiele werden über die Plattform Twitch ausgestrahlt und kommentiert. Über zwei Challenger Cups können sich neue Teams für die nächste Saison qualifizieren. Auch Amateure haben zudem die Möglichkeiten um verschiedene Preise zu spielen. Mit der TCS eSports League werden dieses Jahr insgesamt Preisgelder und Preise in der Höhe von 15'000 Franken ausbezahlt.

Nach einer sehr positiven ersten Saison, hält der Touring Club Schweiz an seiner eSports League fest und startet in die zweite Saison. Damit will der TCS seine Pionierrolle im elektronischen Sport weiterhin gerecht werden.

Für weitere Informationen zur TCS eSports League gibt es unter www.tcs-esports-league.ch.

Die TCS eSports League

Was gibt es Neues im Jahr 2019? Neu können zehn statt acht Mannschaften am Turnier teilnehmen. Nach neun regulären Spieltagen werden neu die sechs besten Mannschaften um in den Playoffs um den Titel spielen. Zwei Challenger Cups bieten zudem die Möglichkeit, sich für die nächste Saison zu qualifizieren. Die TCS eSports League ist ab sofort für Spieler auf allen Spielkonsolen und PCs zugänglich.

Welches Spiel wird gespielt? Das Fussball-Autospiel «Rocket League» ist ein Spiel ohne Gewalt und ohne Waffen. Das Ziel besteht darin, einen Ball mit einem Auto in das Tor des Gegners zu schieben. Ein Rocket League Team besteht aus drei bis fünf Spielern.

In welchem Modus wird gespielt? Die TCS eSports League besteht aus einer Liga für die zehn besten Schweizer Mannschaften und sechs Cups, die allen Spielern offen stehen. Die zehn besten Schweizer Teams spielen

wöchentlich bis zum Finale am 16. Juni 2019. Am Final spielen die sechs bestplatzierten Teams im Rahmen der Playoffs um den Titel. Die Challenger Cups werden parallel dazu für Amateure ausgetragen. Die Gewinner des Challenger Cups erhalten die Gelegenheit in die TCS eSports League aufzusteigen, in dem sie Relegationsspiele gegen die vier schlechtesten Teams der Liga absolvieren.

Saisonstart

Die zweite Saison der TCS eSports League ist am 25. März 2019 gestartet.

Preisgeld

Es werden Preise und Preisgelder in der Höhe von 15'000 CHF ausbezahlt.

Kontakt:

Lukas Reinhardt Mediensprecher TCS, 058 827 34 03,
lukas.reinhardt@tcs.ch

Medieninhalte



*TCS eSports League Weiterer Text über ots und
www.presseportal.ch/de/nr/100000091 / Die Verwendung dieses Bildes ist für
redaktionelle Zwecke honorarfrei. Veröffentlichung bitte unter Quellenangabe:
"obs/Touring Club Schweiz/Suisse/Svizzero - TCS"*

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100000091/100826266> abgerufen werden.