



# WHITEPAPER

- FRANKENS GRÖßTES eSPORT EVENT -

**PARABOL**  
Medienzentrum

NUERNBERG  
**WEB /  
WEEK** 2018

**TFC**

**FRIERSTEIN**  
FILM- UND WERBEAGENTUR

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. FRANKEN FINALS</b>	<b>3</b>
1.1 ABLAUF DES TURNIERES	3
1.2 ORGANISATOREN UND KONTAKT	4
<b>2. SEKTOR ESPORT</b>	<b>5</b>
2.1 BEGRIFFSERKLÄRUNG „ESPORT“	5
2.2 WACHSENDER MARKT	5
2.4 DAS SPIEL „LEAGUE OF LEGENDS“	6
<b>3. COSPLAYWETTBEWERB</b>	<b>7</b>
3.1 WAS IST COSPLAY?	7
3.2 JURYMITGLIEDER	7
3.3 ABLAUF	7
<b>4. SPONSOR WERDEN</b>	<b>8</b>
4.1 ZIELGRUPPE	8
4.2 WERBEMÖGLICHKEITEN	8

# 1. FRANKEN FINALS

Mit den Franken Finals hält der eSport im großen Stil Einzug in die fränkische Metropolregion. Vier Gruppen zu je 32 Teams, 128 Teams gesamt, treten gegeneinander an um Frankens stärkstes League of Legends Team zu finden. Teams finden sich aus der ganzen Region. Die Finalsspiele werden vor großem Publikum ausgetragen, via Livestream ins Netz übertragen und leiten als eSport Auftaktveranstaltung die Nürnberger WebWeek 2018 ein.

## 1.1 ABLAUF DES TURNIERES

**Das Teilnehmerfeld ist in vier Gruppen gegliedert:**

- Schulen aus der Region Ober/Mittel/Unterfranken
- Hochschulen und Universitäten aus der Region Ober/Mittel/Unterfranken
- Jugendhäuser aus der Region Ober/Mittel/Unterfranken
- Offen für Alle aus der Region Ober/Mittel/Unterfranken

Als Jugendangebot des Trägers Parabol Medienzentrum gilt für die Teams eine Altersgrenze von zwölf bis max. 27 Jahren für jeden Teilnehmer.

**Die Frankenfinals gliedern sich in verschiedene Phasen:**

Anmeldephase	01.05 bis 30.07 2018
Online Vorrunden Phase	15.09 bis 07.10 2018
(Online) Finals (Offline)	13.10.2018

Die Vorrunden und Play-Offs werden online ausgetragen. Die Spiele werden dabei vom TLC-Team moderiert und auf der Streaming Plattform Twitch (Kanal: Frankenfinals) übertragen.

Über den zeitlichen Verlauf entsteht so ein Spannungsbogen, bis sich in jede der vier Gruppen das beste Team behaupten konnte. Diese vier Teams treten dann im großen Finale offline gegeneinander an und spielen um den ersten Platz der Frankenfinals. Der Event ist damit der Höhepunkt der Liga und wird vor großem Publikum in einer Nürnberger Großlocation inkl. Liveübertragung auf Twitch ausgetragen.

## 1.2 ORGANISAOREN UND KONTAKT

### TRÄGER

Medienzentrum **PARABOL Nürnberg e.V.**

*Medienpädagogische Einrichtung in Nürnberg und Mittelfranken und bietet Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit verschiedenen Medien kreative Projekte umzusetzen.*

**KLAUS LUTZ** (Leitung)

lutz@parabol.de

Organisation und Hauptverantwortung für die Franken Finals mit Fokus auf Jugendarbeit.

### MEDIENDIENSTLEISTER & ORGANISATION

Film und Werbeagentur **Frierstein**

**STEFAN FRIES** (Organisation/Planung & technische Umsetzung)

stefanfries@frierstien.de

**TOBIAS LINDNER** (Design)

tobiaslindner@frierstein.de

Entwicklung und Gestaltung der Marke Franken Finals. Umsetzung und Konzeptionierung des Livestreams. Gestaltung des Live Events.

### TURNIERORGANISATION

**TheLanCrancks (TLC) e.V.**

*Ehrenamtlicher Verein aus fränkischen Jugendlichen und jungen Erwachsenen eSport Begeisterten*

**ALEXANDER PREM** (1.Vorstand)

info@thelancrancks.de

Koordinierung der Teams und Erstellen eines Turnierbaumes. Durchführung und Übertragung der Vorrundenspiele. Cast und Moderation der Spiele im Livestream.

## **2. ESPORT**

Mit dem Koalitionsvertrag der neuen Bundesregierung wird eSport in den Fokus gerückt. Neue Märkte erschließen sich in einem schon länger bestehenden aber bis dato mehr stiefmütterlich behandelten Kulturbereich - dem professionellen eSport.

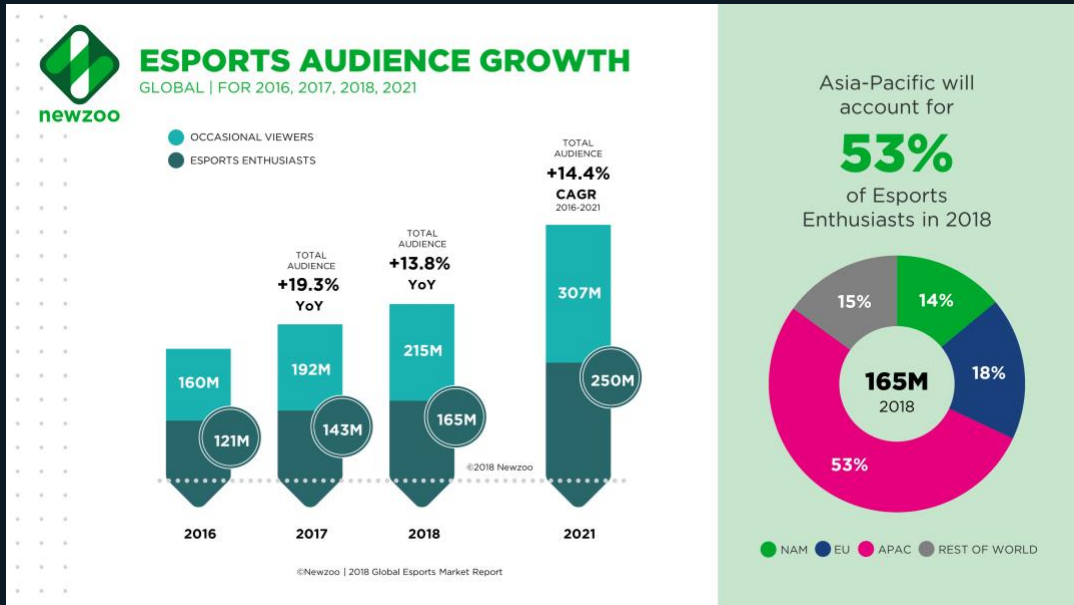
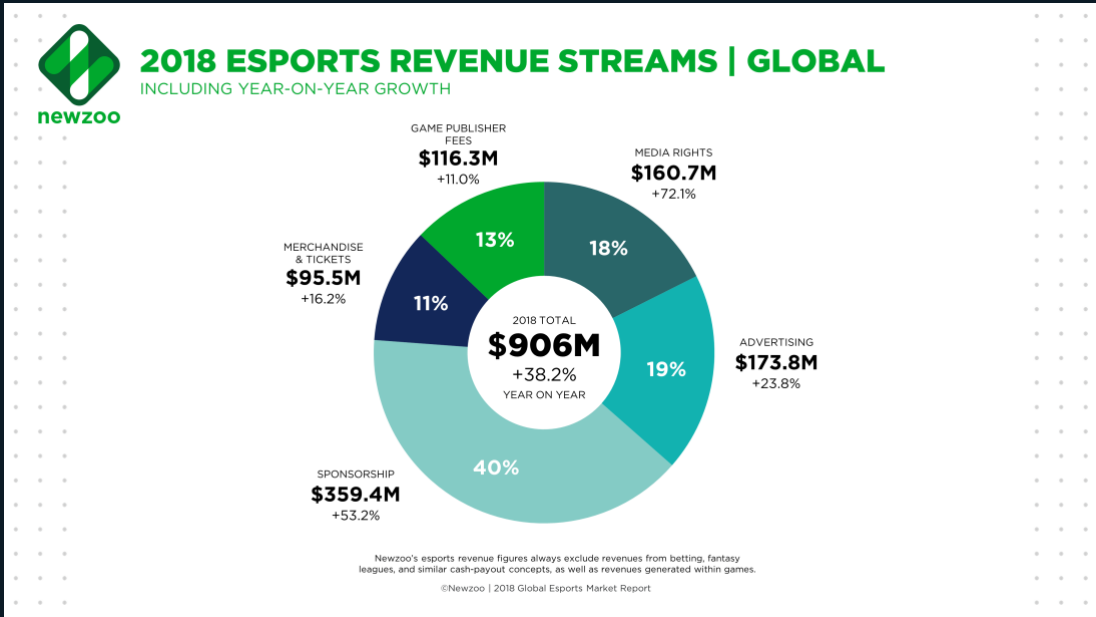
### **2.1 BEGRIFFSERKLÄRUNG ESPORT**

Der Begriff eSport bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend des klassischen Spielbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit), als auch strategisches und taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) sowie Teamarbeit.

### **2.2 WACHSENDER MARKT**

eSport ist weltweit schon seit vielen Jahren unaufhaltsam auf dem Vormarsch. Auch in Deutschland wird eSport immer beliebter, professioneller und lukrativer. Weltweit und national haben sich Meisterschaften und Liegen auf Amateur- und Profiniveau etabliert.

Nach einer langen Zeit, konnte sich die Politik in Deutschland mit der neuen Bundesregierung klar zum eSport und seiner Förderwürdigkeit bekennen. Dies wurde auch erstmals im Koalitionsvertrag der großen Koalition festgeschrieben. Man will sich sogar dafür einsetzen, dass eSport olympische Disziplin wird.



## 2.4 DAS SPIEL LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends (kurz: LoL) ist ein von Riot Games entwickeltes Computerspiel, freigegeben ab 12 Jahren. Das Spiel wurde am 27. Oktober 2009 veröffentlicht und seitdem immer weiter verbessert. Es ist ein Free-to-play-MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Mit monatlich 80 Millionen Spielern ist es eines der erfolgreichsten Spiele. In LoL treten zwei Teams aus fünf Personen gegeneinander an. Jeder Spieler steuert einen aus aktuell 141 Charakteren. Ziel ist es die Basis des Gegners (den Nexus) einzunehmen. Ein Match kann zwischen 20 und 90 Minuten andauern.

## 3. COSPLAYWETTBEWERB

Angegliedert an die Franken Finals ist ein Cosplaywettbewerb zum Thema League of Legends. Dieser ist Teil des Rahmenprogrammes.

### 3.1 WAS IST COSPLAY?

Cosplays sind der Hingucker auf Messen und Conventions. Beim Cosplay dreht sich alles um das Nähen, Basteln und Konstruieren von Kostümen. Als Vorlage dienen oft fiktive Charaktere aus Videospiele, Filmen oder Büchern. Ein Cosplayer baut nicht nur den Charakter detailgenau nach, sondern schlüpft mit seiner Verkleidung in dessen Rolle. Besonders gute Cosplays ziehen die Aufmerksamkeit auf sich und werden so zum Zuschauermagnet.

### 3.2 JURYMITGLIEDER

Um die Cosplays gerecht bewerten zu können setzen wir auf eine kompetente und anerkannte Jurykonstellation mit erfahrenen Größen aus der Cosplay Szene. Mit deren Hilfe ist ein professioneller Ablauf und eine objektive Bewertung sichergestellt.



**Stunt Sheep**

3,5k Instagram Abonnenten  
6k Facebook Follower



**Sajalyn Cosplay**

14,5k Instagram Abonnenten  
8,5k Facebook Follower



**Vess Cosplay**

1k Instagram Abonnenten  
1k Facebook Follower



**Krystl Art**

1k Instagram Abonnenten  
1k Facebook Follower

### 3.3 ABLAUF

In den Pausen zwischen den Finalspielen ist der Cosplaywettbewerb ein Programmpunkt im Programm der Franken Finals 2018. Die Registrierung zum Wettbewerb ist frei und die Bewerber bewerben sich mit ihren selbst erstellten Cosplays. Am Tag der Franken Finals hat jeder Kandidat 30-40 Sekunden auf dem Catwalk der Bühne Zeit, sein Cosplay der Jury und dem Publikum zu präsentieren. Nach der Bewertung aller Kandidaten werden die drei besten Cosplays prämiert.

## 4. SPONSOR WERDEN

Sponsoring im Allgemeinen ist ein wichtiges Instrument im Bereich Marketing und Kommunikation. Es bietet die Möglichkeit sich als Sponsor öffentlichkeitswirksam zu präsentieren und zugleich gesellschaftlich relevante Bereiche zu unterstützen. Als Gegenleistung für das Sponsoring erbringen wir als die Franken Finals eine positiv verwertbare Marketingleistung. Gut vorbereitet und umgesetzt, ermöglicht Sponsoring somit sowohl für den Sponsor als auch für den Gesponserten mehr Erfolg. Ein wichtiger Aspekt ist auch, dass Sponsoring oft ein unverzichtbarer Bestandteil der Finanzierung und Ermöglichung der Aufgaben von Gesponserten (Personen, Vereine, Verbände, Institutionen) ist. Diese Akteure verfolgen meist Ziele, die gesellschaftlich relevant sind oder auf gesellschaftliches Interesse stoßen.

Sponsor Partner der Franken Finals zu werden ist sehr einfach. Auf der Website gibt es alle Informationen sowie ein Kontaktformular. Für direkte Anfragen wenden Sie sich per Email direkt an [stefanfries@frierstein.de](mailto:stefanfries@frierstein.de).

### 4.1 ZIELGRUPPE

Die Franken Finals bietet viele Gelegenheiten eine junge Zielgruppe zu erreichen. Diese erstreckt sich von 12 Jahren bis 30 Jahren. Nahezu alle haben einen Gaming Hintergrund. Oft spielt die Zielgruppe selbst diesen oder einen vergleichbaren eSport Titel. Der Kern sind männliche Personen zwischen 16 und 24 Jahren.



## 4.2 WERBEMÖGLICHKEITEN

Zusammengefasst gibt es folgende Möglichkeiten beim Sponsoring:

Leistungsarten: Finanzielle Mittel / Sachzuwendungen / Dienstleistungen

Gegenleistungen:

- Logosponsoring durch Gestaltung von Ausstattungsgegenständen (z.B. Turniertrikots)
- Präsenzwerbung beim Hauptevent (Promotion, Siegerehrung etc. mit von Ihnen zur Verfügung gestellten Werbebannern, Flyern, Plakaten)
- Nutzung offizieller Titel (offizieller Ausrüster, GoldSponsor etc.)
- Sponsorinserts, Advertising und Namensnennung durch Moderatoren bei Stream und Event.

### **SOCIAL MEDIA**

Die Franken Finals sind auf einigen Social-Media-Kanälen aktiv (Facebook, Instagram, Twitter).

### **LIVESTREAM**

Im Livestream sind sog. "Sponsor Inserts" und explizite Erwähnungen durch die Moderatoren möglich. Geplant sind Werbeblöcke zwischen verschiedenen Programmpunkten und während Moderationen.

### **FLYER UND POSTER**

Zum Event gibt es Flyer und Poster, dort gibt es die Möglichkeit als Sponsor aufgeführt zu werden.

### **FRANKEN FINAL TRIKOTS**

Spieler und Organisatoren tragen während dem gesamten Event Franken Finals Trikots. Hier können Logos auf allen Seiten des Trikots platziert werden (Rücken, Brust, Ärmel).

### **WERBUNG AUF DEM EVENT**

Am Eventstandort, [Tafelhalle](#) (Äußere Sulzbacher Str. 62, 90491 Nürnberg), gibt es die Möglichkeit am Tag des Events Banner und Aufsteller zu platzieren. Entweder am Eingang oder im nahem Umfeld der Bühne, welche im auch im Livestream zu sehen ist.