**La *Overwatch League™* s’allie avec des acteurs majeurs du sport et de l’eSport pour fonder des équipes dans les grandes villes du monde entier**

*La première ligue professionnelle majeure d’eSport*

*Les équipes de Boston, Los Angeles, Miami-Orlando, New York, San Francisco, Séoul et Shanghai ont été annoncées.*

PARIS, France, le 12 juillet 2017 – Activision Blizzard, Inc. (Nasdaq : ATVI) a annoncé aujourd’hui l’acquisition des premières équipes de la *Overwatch League*™, qui représenteront sept grandes villes à travers le monde, par des entrepreneurs et des acteurs majeurs du sport traditionnel et de l’eSport.

Parmi les nouveaux propriétaires d’équipes, on compte :

* Robert Kraft, PDG du groupe Kraft et des Patriots de la Nouvelle-Angleterre (Boston)
* Jeff Wilpon, cofondateur et partenaire de Sterling.VC et directeur général des Mets de New York (New York)
* Noah Whinston, PDG des Immortals (Los Angeles)
* Ben Spoont, PDG et cofondateur de Misfits Gaming (Miami-Orlando)
* Andy Miller, président et fondateur de NRG Esports (San Francisco)
* NetEase (Shanghai)
* Kevin Chou, cofondateur de Kabam (Séoul)

« *Overwatch* touche déjà plus de 30 millions de joueurs à travers le monde. La *Overwatch League* célébrera et récompensera nos joueurs les plus dévoués et offrira aux fans de nouvelles occasions d’échanger entre eux, a déclaré Bobby Kotick, PDG d’Activision Blizzard. Nous sommes ravis de faire équipe avec les leaders de l’eSport et du sport traditionnel pour rendre hommage à nos joueurs et établir la *Overwatch League*. »

« *Overwatch* suit un groupe hétéroclite de héros venus du monde entier qui défendent une vision optimiste de l’avenir, et la *Overwatch League* est empreinte du même esprit, explique Mike Morhaime, PDG et cofondateur de Blizzard Entertainment. Cette ligue est destinée aux fans d’eSport, de sport traditionnel et de jeux vidéo, et nous sommes ravis de voir les premières grandes villes internationales de la ligue représentées par des individus et des organisations aussi passionnés par la compétition professionnelle que nous et forts d’une expérience considérable dans ces trois domaines. »

« Nous surveillons le marché de l’eSport depuis plusieurs années, et nous attendions la bonne opportunité pour nous lancer, explique Robert Kraft, PDG du groupe Kraft. Devant l’incroyable succès international d’*Overwatch* depuis sa sortie, ainsi que le soin tout particulier apporté à la structure et à la stratégie de cette ligue qui représente indéniablement l’avenir de l’eSport, le groupe Kraft a su que le moment était venu. »

« C’est un honneur de faire partie des propriétaires d’équipes de cette première saison de la ligue, déclare Jeff Wilpon, cofondateur et partenaire de Sterling.VC, un fonds de capital-risque. Notre participation à la *Overwatch League* pourrait nous permettre d’occuper une place de premier plan à une époque où la technologie converge avec le sport et les médias, c’est une occasion à ne pas manquer. Ce partenariat entre la *Overwatch League* et quelques-uns des plus grands groupes du sport professionnel est une opportunité unique de rassembler des millions de fans passionnés autour d’un des sports les plus florissants du monde, mais aussi de continuer à représenter New York avec fierté. »

« Les Immortals attendent avec impatience le lancement de la *Overwatch League* depuis son annonce. Nous avons des valeurs communes et nous partageons une même vision du futur de l’eSport ; nous sommes donc honorés de faire partie des premiers membres de cette ligue internationale, raconte Noah Whinston, PDG des Immortals. Aux côtés de nos partenaires d’AEG, nous sommes ravis d’être les pionniers de l’eSport régional avec cette première franchise et de perpétuer au passage la tradition des championnats de Los Angeles. »

« Misfits Gaming est ravi de rejoindre la *Overwatch League* et de représenter les formidables villes de Miami et Orlando, assure Ben Spoont, PDG et cofondateur de Misfits Gaming. Nous avons toujours voulu participer à une ligue d’eSport regroupant des équipes locales, et avec notre partenaire Miami Heat, nous nous réjouissons de pouvoir développer des évènements palpitants pour nos fans dans les mois et années à venir. Ce sera une formidable expérience pour les équipes et pour tous les amateurs d’eSport. »

« NRG Esports est extrêmement fier de représenter San Francisco et toute la Californie du Nord pour le lancement de la *Overwatch League*, déclare Andy Miller, président et fondateur de NRG Esports. NRG croit beaucoup en *Overwatch* et a fondé l’une des équipes les plus populaires du monde dès la sortie du jeu. Nous avons hâte de former l’équipe qui représentera la baie de San Francisco. »

« NetEase se passionne pour le jeu vidéo et la *Overwatch League* était une opportunité que nous ne voulions pas manquer, explique William Ding, PDG de NetEase. L’implication des joueurs d’*Overwatch* et de sa communauté de fans a posé les fondations qui nous permettront de développer une ligue mondiale prospère, et nous avons hâte de former une équipe d’élite pour représenter Shanghai et inspirer les fans du monde entier. »

« En tant que fans d’eSport, nous avons toujours considéré Séoul comme le cœur du jeu compétitif au niveau mondial, affirme Kevin Chou, cofondateur de Kabam. Nous sommes très honorés de représenter le berceau de l’eSport en tant que propriétaires de l’équipe de Séoul de la *Overwatch League*, et nous sommes ravis de collaborer avec la communauté la plus passionnée et enthousiaste du monde. »

*Overwatch* a été créé par l’éditeur reconnu dans le monde Blizzard Entertainment, connu pour ses franchises emblématiques, comme *World of Warcraft*®, *Hearthstone*®, *StarCraft*® et *Heroes of the Storm*®, qui ont été nombreuses à poser les fondations de l’eSport professionnel et à repousser ses limites au cours des 15 dernières années. Figurant parmi vingt titres de Blizzard ayant battu des records de vente au cours des deux dernières décennies, *Overwatch* a atteint les 30 millions de joueurs plus rapidement que tous ses aînés. Conçu pour le jeu compétitif en ligne, *Overwatch* propose des personnages mémorables et une action effrénée qui passionne les joueurs comme les spectateurs.

La *Overwatch League*, qui sera lancée dans le courant de l’année, est une opportunité unique pour les propriétaires d’équipes et les joueurs. En tant que première ligue majeure d’eSport bâtie autour d’équipes locales, la *Overwatch League* encouragera le développement des communautés de fans locales. Pour la première saison, les parties seront disputées dans un stade dans la région de Los Angeles, le temps que les équipes développent leurs lieux de compétition locaux officiels pour les rencontres à domicile et à l’extérieur. Les matchs auront lieu tous les jeudis, vendredis et samedis. Un programme détaillé et plus d’informations sur les ventes de billets seront communiqués d’ici l’ouverture.

La ligue générera des revenus pour les propriétaires d’équipes par la publicité, la vente de billets et les droits de diffusion, tandis que les équipes toucheront une part égale de tous les revenus générés par la ligue. Les équipes conserveront également tous les revenus locaux générés à domicile, jusqu’à un montant fixe par année ; une première dans l’eSport ! Au-delà de ce plafond, un pourcentage ira à l’ensemble des revenus partagés par toute la ligue. En outre, les équipes seront habilitées à gérer et monétiser un maximum de 5 évènements amateurs par an sur leur territoire et à profiter des ventes de produits dérivés affiliés à la ligue sur *Overwatch* (50% de ces revenus seront reversés dans l’ensemble des revenus commun à toutes les équipes).

La *Overwatch League* offrira également aux annonceurs et aux sponsors des opportunités inouïes dans le monde de l’eSport, avec des communautés de fans internationales que l’on ne trouve pas dans le sport traditionnel et des analyses et un ciblage supérieurs aux formes de publicité traditionnelles. L’année passée, 285 millions de spectateurs à travers le monde ont suivi des évènements d’eSport[1]. Le public de l’eSport grandit constamment et couvre quelques-unes des catégories démographiques les plus difficiles à atteindre et les plus recherchées, avec des représentants de la génération Y deux à trois fois plus nombreux que pour les 4 ligues majeures du sport américain [2].

Pour en savoir plus sur la *Overwatch League*, rendez-vous sur le site officiel : [www.overwatchleague.com](http://www.overwatchleague.com/).

À propos d’Activision Blizzard, Inc.

Activision Blizzard, Inc., membre du Fortune 500 et du S&P 500, est l’une des entreprises autonomes de divertissement interactif les plus performantes au monde. Nous divertissons des millions d’utilisateurs actifs par mois dans le monde avec des franchises comme Call of Duty®, Destiny, et Skylanders® d’Activision, World of Warcraft®, Overwatch®, Hearthstone®, Diablo®, StarCraft® et Heroes of the Storm® de Blizzard Entertainment, Candy Crush™, Pet Rescue™, Bubble Witch™ et Farm Heroes™ de King. L’entreprise figure parmi le classement du magazine Fortune qui recense les 100 meilleurs lieux de travail (100 Best Companies To Work For ®). Basé à Santa Monica, en Californie, Activision Blizzard possède des bureaux dans le monde entier et ses jeux sont disponibles dans plus de 196 pays. Pour plus d’informations sur Activision Blizzard et ses produits, rendez-vous sur le site de l’entreprise : [www.activisionblizzard.com](http://www.activisionblizzard.com).

###

***[1]****Newzoo, 2017*

***[2]****Chiffres relatifs au public de l’eSport issus d’un sondage réalisé par Blizzard Consumer Insights auprès de 5 000 spectateurs d’eSport à travers le monde en 2016. Chiffres relatifs au sport professionnel américain fournis par Barclays « Future of Sports: Aggregator of Platforms », septembre 2016.*

**Contacts Presse de la *Overwatch League* :**

Alexandre Lennuyeux

[alennuyeux@blizzard.com](mailto:alennuyeux@blizzard.com)

Guy Cunis

[gcunis@blizzard.com](mailto:gcunis@blizzard.com)

Mary Osako

[mary.osako@activision.com](mailto:mary.osako@activision.com)