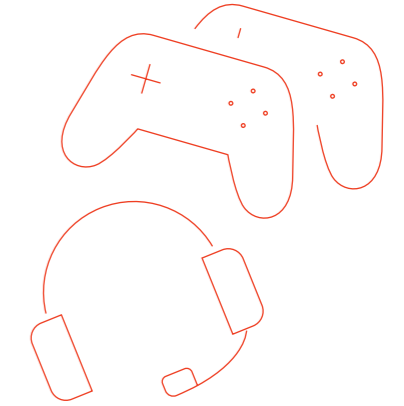
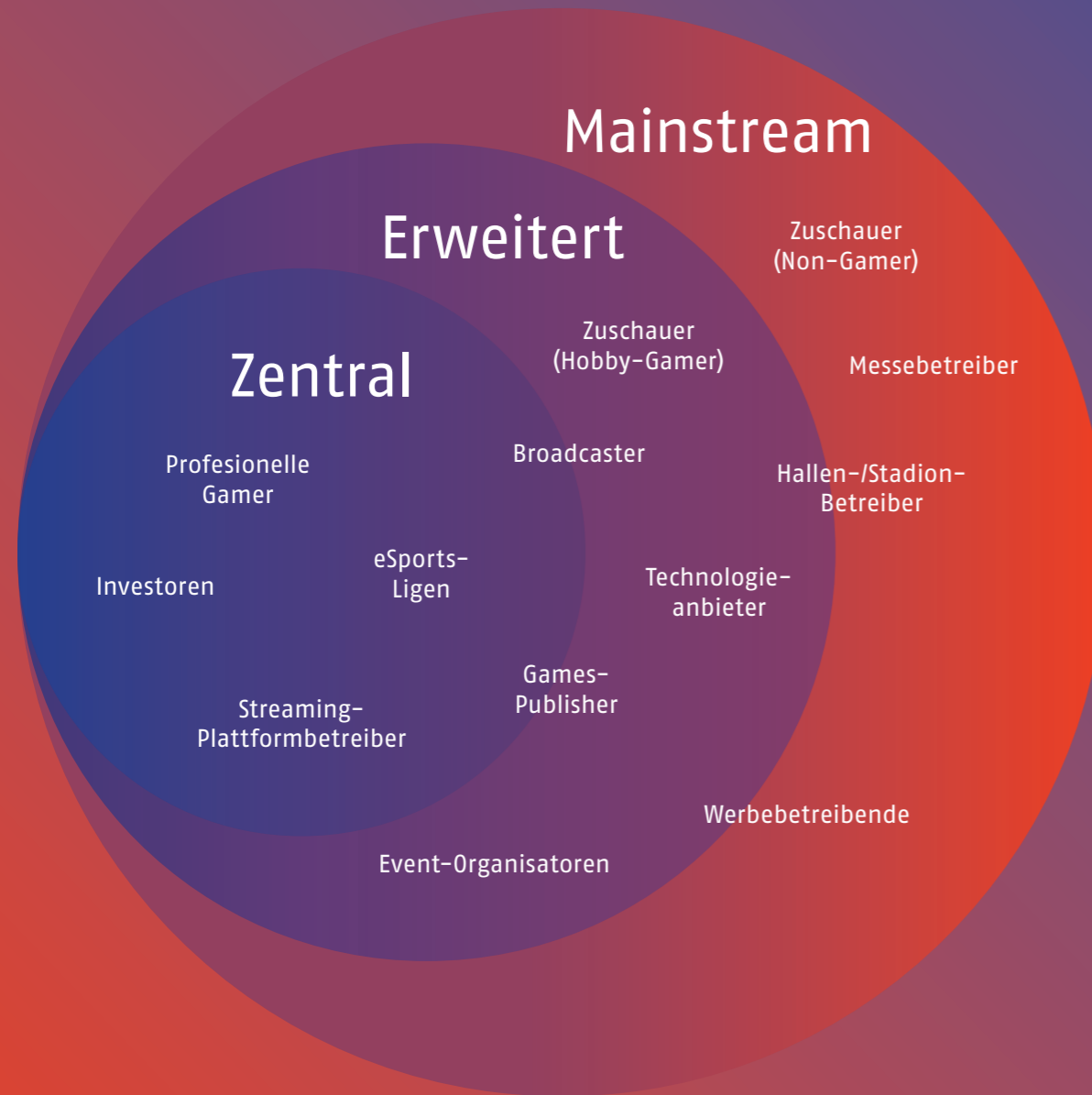




## E-Sport Stakeholder und E-Sport Ökosystem

Quelle: Deloitte



## WAS IST E-SPORT?

**E-Sport ist Massenphänomen, Jugendkultur und Wettkampf in einem.**

Der Begriff beschreibt den organisierten und kompetitiven elektronischen Sport, bei dem sich ein oder mehrere Spieler innerhalb von Video- und Computerspielen messen. Je nach Spielgenres und -titel herrschen dabei völlig andere Bedingungen und Reglements für die E-Sportler. Der Wettkampfgedanke steht dabei allerdings immer klar im Vordergrund. Wie Statistiken zeigen werden auch hohe Preisgelder ausgeschrieben. Während der jetzigen Corona Pandemie ist der E-Sport exponentiell gewachsen.

Für Investoren und Unternehmen hat sich der E-Sport zu einer wichtigen Kommunikationsplattform entwickelt, da die zukünftigen potenziellen Konsumenten angesprochen werden können.

E-Sport ist bewegungsorientiert und ist ein zukunftssträchtiger Sport, welcher das alte Verständnis von Sport aufbricht und neue Ansätze zulässt. Zudem ist er ein sehr wandelbarer und schnelllebiger Sport, welcher direkt abhängig ist von den Fans und der Beliebtheit der Spiele. Dabei kann der E-Sport noch viel vom traditionellen Sport lernen, aber auch umgekehrt. Somit ist der E-Sport kein kurzfristiger Modetrend, sondern der Sport der nächsten Generationen.





# DER WELTWEITE MARKT DES E-SPORT

Der globale Umsatz im E-Sport Markt hat 2019, 950 Millionen USD erreicht. Bis 2023 sind 1.5 Milliarden USD prognostiziert.

Bei E-Sport Turnieren sind Stadien mit bis zu 20 000 Zuschauern gefüllt. Bekannte Austragungsorte sind der Madison Square Garden (USA), Berliner Mercedes Benz Arena (D), Katowice (Pol) oder das «Vogelnest» in Peking (CHN). In China verfolgten 40'000 Zuschauer den Final League of Legends. Der E-Sport Markt ist ein Milliarden-Business geworden.

2018 wurden 730 Veranstaltungen mit mit 170 Millionen Preisgeld ausgetragen.

Während diesem Wachstum entwickelte sich ein spezielles Gaming Segment und eine Community, die den Wettkampfgedanke einte: E-Sport. Dieser E-Sport lässt sich mit anderen Sportarten sehr gut vergleichen.

Die E-Sportler trainieren täglich mehrere Stunden. Es entstehen E-Sport Teams. Turniere werden veranstaltet und Fans verfolgen die professionellen Spiele.

Das Wachstum ist eine logische Konsequenz des Übergangs von einer Industriegesellschaft zu einer Informations- und Kommunikationsgesellschaft von heute.

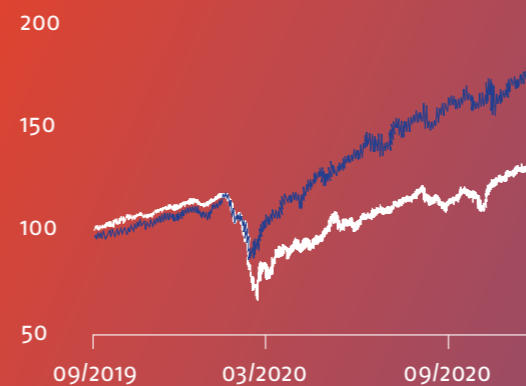
Die gefragtesten Computerspiele-Genres sind Echtzeit Strategiespiele. E-Sport wird immer mehr ab Streaming-Plattformen konsumiert. Globale Marktanalysen sprechen heute schon

von bereits 600 Mio. Zuschauern. Zum Beispiel in Deutschland gibt es laut Newzoo 37,2 Mio. E-Sportler und Gamer. Die E-Sportler und Gamer sind 46% zwischen 14 und 35-jährig, 34% zwischen 35- und 54-jährig, 24% sind ab 55-jährig. E-Sport kann also über alle Altersgrenzen betrieben werden.

Aus diesen Gründen ist E-Sport für Investoren, Anleger und Sponsoren interessant. Insbesondere junge Leute begeistern sich für E-Sport – ein Altersschicht also, die als Konsumentengruppe in den nächsten Jahren immer bedeutsamer wird.

## Indexierte Wertentwicklung

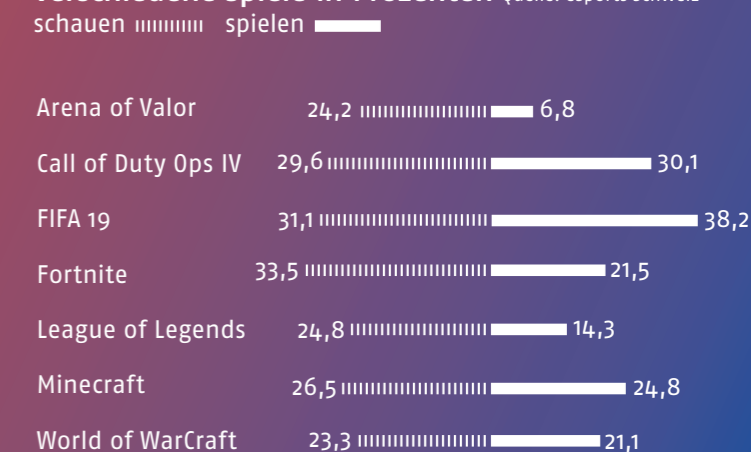
Tracker Solactive Electronic Gaming  
MSCI World Net TR



100 = 1. Januar 2017 / Quelle: Bloomberg

## Verschiedene Spiele in Prozenten

Quelle: eSports Schweiz





# WER IST SWISSCALL COMMUNICATIONS

Swisscall Communications GmbH ist ein unabhängiges Unternehmen in der Telekommunikations- und Datenkommunikationsbranche und ist eine beim Bundesamt für Kommunikation (BAKOM) registrierte Fernmeldediensteanbieterin. Swisscall Communications verfügt mit dem Gründer der Swisscall eine hohe Kompetenz im heutigen Telekommunikations-

tionsumfeld. Damit sind alle Voraussetzungen erfüllt, um alles aus einer Hand anzubieten.

E-Sport ist nicht mehr nur eine Spielerei. Swisscall stellt den E-Sportler, Gamer und Veranstalter erstklassige Datenverbindungen für Streamingplattformen weltweit zur Verfügung.

Das Unternehmen fokussiert sich hauptsächlich auf folgende Dienstleistungsangebote:



• Telecom-Providerdienste



• Standortnetzungen



• Datenservices



• E-Sport

# BUSINESS DEVELOPMENT

**1** Phase, ab 4. Quartal 2021 wird Swisscall Communication in Kooperation mit zwei grossen Netzwerkanbietern ein geschlossenes und vollständig gesichertes Netzwerk an den wichtigsten Turnier-Organisatoren in Europa zur Verfügung stellen, wo Streaming mit hoher Leistung möglich sein wird.

Die nötige Swisscall-Infrastruktur wird in zwei Rechenzentren installiert, somit ist auch die Redundanz sichergestellt.

Durch die Corona Pandemie verschieben sich die Veranstaltungen vorerst aus Arenen auf Streaming Plattformen und TVMedien.

Grosse Veranstalter (ESL, Face It, Cevo, Dreamhack, MLG, TakeTv) mit Millionen von Zuschauern in den Medien, bisher vornehmlich über digitale Kanäle, zunehmend jedoch auch in den klassischen TV-Sportsendern (Sport1).

Swisscall wird bereit sein, wenn die Turniere wieder in Arenen abgehalten werden können.

**2** Phase, Förderung und Unterstützung von E-Sportlerinnen/er bei Ernährung und Fitness.

Aufbau eines E-Sport Campus mit allen Medizinischen Disziplinen.

**3** Phase, Swisscall Communication plant ein Online-Wettssystem für E-Sport Turniere bei Streamingturnieren zu entwickeln und zu betreiben.

Das Wettssystem wird zunächst in der Schweiz in Betrieb gehen, später auch in anderen Ländern zugänglich sein. Die Streaming Plattform wird auf Abonnementsbasis betrieben.



# KERNBOTSCHAFT FÜR EIN INVESTMENT IM E-SPORT

- Die Austragung von wettkampfmässigen Computerspielen (E-Sport) ist zu einem Milliarden Business geworden. Mit Zukunft und hohen Wachstumsraten.
- Mit Zuschauerzahlen, Preisgelder und Popularität kann sich E-Sport mit anderen Sportarten messen. Durch die Möglichkeit der digitalen Austragung mittels Streaming wird die Verbreitung noch schneller.
- Junge Menschen auf allen Kontinenten werden angesprochen. Für Werber und Investoren ist E-Sport langfristig interessant und dürfte für nachhaltige Unterstützung der Anlagen sorgen.
- Swissscall ist sehr nahe am E-Sport-Geschehen dabei und kann mögliche Schwankungen oder Änderungen frühzeitig erkennen.

Weitere Unterlagen über E-Sport von Swissscall Communications GmbH senden wir Ihnen gerne zu.  
Kontaktieren Sie uns per Mail: [info@swissscall.ch](mailto:info@swissscall.ch)



## Umsatz in Mio. US Dollar Quelle: Statista Tickets / Merchandising / Sponsoring



## Preisgelder der Profispieler in US-Dollar

Gesamtpreisgelder Weltweit Stand August 2019 Quelle: Statista

6'889'592	«Notail» Johan Sundstein (DEN)
6'469'000	«JerAx» Jesse Vainikka (FIN)
5'999'412	«ana» Anathan Pham (AUS)
5'488'233	«Ceb» Sébastien Debs (FRA)
5'413'446	«Topson» Topias Taavitsainen (FIN)
5'128'788	«KuroKy» Kuro Salehi Takhasomi (GER)
4'692'419	«Miracle» Amer Al-Barkawi (JOR/POL)
4'483'493	«MinD_ContRoL» Ivan Borislavov (BUL)
4'086'426	«GH» Maroun Merhej (BUL)

# KLAR IST....

Lebe aktiv, investiere passiv.

Holger Grethe



Swisscall Communications GmbH  
Zollikerstrasse 130, CH-8702 Zollikon  
Telefon +41 44 926 29 09

[info@swisscall.ch](mailto:info@swisscall.ch)  
[www.swisscall.ch](http://www.swisscall.ch)