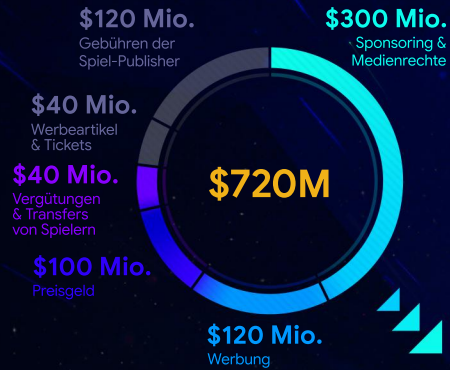


Infrastrukturplattform und Zahlungs-Gateway für die Esports- und Gaming-Branche

Umsatzstruktur des Esports-Marktes



Seit Menschengedenken leben wir im andauernden Wettbewerb und dem Streben, in allem immer schneller, besser und stärker zu werden. Und heute geht es darum, der beste Spieler auf einem Spielserver zu sein! Gaming-Equipment ist schon heute in nahezu jedem Haushalt anzutreffen und die Gaming-Branche ist der größte Entertainment-Markt auf der Welt. Da ist es kaum verwunderlich, dass auch der sogenannte E-Sport, also der professionelle Wettstreit unter den Gamern, boomt. Das E-Sport-Publikum wird in den kommenden 5 Jahren die Milliardengrenze überschreiten und seinen Weg zur Sportart Nummer #1 auch in Zukunft unaufhaltsam fortsetzen. Und allein wir sind es, die dies möglich machen können! Aber was können wir dafür tun? Als All-In-One-Plattform stellt DreamTeam eine sichere Verbindung zwischen den Spielern, Teams, Sponsoren, Werbetreibenden und Turnierveranstaltern her. Dadurch ermöglicht DreamTeam wechselseitige finanzielle Transaktionen innerhalb des globalen E-Sport-Ökosystem und die Erschließung eines Marktes mit einem Umsatzvolumen von 50 Milliarden US-Dollar innerhalb weniger Jahre.

Zugkraft

- \$6 Mio.** eingesammelt während Token-Verkaufphase #1
- Beta** ist live
- 250k** Nutzer in 3 Monaten
- 36%** der durchschnittlichen Wachstumsrate

DreamTeam Potentieller Markt

\$50 Mrd.

\$3 Mrd. Vergütungen & Transfer von Spielern

\$4 Mrd. Preisgeld

\$19 Mrd. Werbung

\$24 Mrd. Sponsoring & Medienrechte

Problem

Unsicherheiten und Betrug

Aktuell ist der Esports-Markt unsicher. Sogar die Spitzenteams sind mit Betrügereien und Nichtzahlungen von Preisgeldern konfrontiert. Dasselbe gilt für Sponsoren und Werbetreibende, die sich oft mit der Nichterbringung von Leistungen rumplagen müssen. Noch größer sind diese Probleme bei den Amateurteams und den kleinen und mittelständischen Sponsoren und Werbetreibenden.

Markt-Fragmentierung

Der E-Sport-Markt verfügt über keine zentrale Anlaufstelle, über welche Werbedeals, Sponsoring-Verträge, Spielertransfers, etc. abgewickelt werden können. Es gibt bisher einfach keine All-In-One-Datenbank.

Eingeschränkte Welt

Es gibt nur wenige Insider mit ausreichend Marktkenntnissen und Expertise sowie eine unzureichende Auswahl an Business-Tools. Hunderte Millionen Spieler haben damit zu kämpfen, dass es in den Bereichen Management, Rekrutierung, Coaching, Medien und Verkaufs-/Marketinginstrumente ein großes Vakuum gibt.

Lösung

Sicheres Zahlungs-Gateway

DreamTeam agiert nach dem Vorbild von PayPal als sicheres Transaktionsportal für die E-Sport-Branche. Zum Leistungsumfang gehören die Transaktion von Preisgeldern, Gehältern Transfersummen, Sponsoringgeldern, Werbeeinnahmen und den Einnahmen aus der Rechtevergabe. All diese Zahlungen werden über sichere Smart Contracts abgewickelt.

All-in-One-Netzwerk

DreamTeam vernetzt alle Marktteilnehmer unter einem Dach und dient als zentrale Anlaufstelle für all diejenigen, die im E-Sport-Bereich aktiv sind: Profis (Spieler, Trainer, Analysten, Manager, etc.) Teams, Turnierveranstalter und Geschäftsleute (Sponsoren, Plattformen und Werbetreibenden).

Esports für jedermann

DreamTeam stellt alle notwendigen Werkzeuge bereit, um Esports als Massenmarkt mit einem Umsatzpotential von 50 Mrd. Dollar für Hunderte Millionen von Spielern und Tausende Werbetreibende und Sponsoren zugänglich zu machen.

Team



Alexander Kokhanovsky
CEO & Mitbegründer

17 Jahre Erfahrung in der Esports-Branche; Gründung eines der berühmtesten Teams in der Geschichte des Esports – Natus Vincere (Na'Vi); Aktionär bei ESForce, der drittgrößte Esports-Entität, die von USM Holdings gegründet wurde.



Volodymyr Panchenko
Mitbegründer

Weltweit führender Privathändler von digitalen Waren (15 Mio. verkaufte Spiele in den letzten 5 Jahren); Schuf mit Skins.cash den zweitgrößten Handelsplatz für virtuelle Items (10 Mio. verkaufte Items im letzten Jahr).



Mustafa Seyrek
CTO

Ein führender Software-Ingenieur mit 20 Jahren Erfahrung in mehreren Branchen (einschließlich E-commerce, Media, Wireless, Finanzen). Hat als Technischer Leiter bei Sony Pictures Entertainment (Los Angeles, USA) in der Crackle Abteilung gearbeitet.

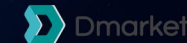


Andriy Khavryuchenko
Blockchain-Architekt

26 Jahre Erfahrung in der Softwareentwicklung; Dash Crypto-Entwickler



ESFORCE



SKINS CASH

