

# E-Sport Smart-Turniere



Vitaly Balakhonov | Yuri Vysotsky | Dmitry Salnikov

August 27, 2017

# Zusammenfassung

Die E-Sport-Plattform Eloplay.com ermöglicht es Spielern, Turniere mit dezentralisierten Preispools zu organisieren und daran teilzunehmen. Dem Eloplay-Team gelang es, eine Reihe Hypothese zu entwickeln und zu überprüfen und das Projekt innerhalb von 18 Monaten zum Leben zu erwecken.

Die nächste Etappe besteht darin, über einen Token-Verkauf Kapital zu sammeln, um das Publikum der Plattform zu vergrößern, neue Spiele und Spielkonsolen hinzuzufügen und erweiterte Werbekampagnen durchzuführen, um die Märkte in Europa, den USA und in China zu erreichen.

## **Die Plattform wurde entwickelt für:**

- Spieler und Teams, die um Preise und Belohnungen kämpfen wollen;
- Marken und Organisationen, die selbst Turniere veranstalten möchten;
- Werbetreibende, deren Zielgruppe das E-Sport-Publikum ist.

Globale Marken und Spieleentwickler führen wichtige Turniere mit Millionen-Dollar-Preispools durch. Es kann jedoch nur eine kleine Gruppe professioneller Spieler am Wettkampf um diese Preise teilnehmen. Das schafft Ungleichheit und schließt Millionen von Amateurspielern aus, sie haben keine Chance, um wichtige Preise zu kämpfen.

Eloplay führt Smart-Turniere mit dezentralisierten Preispools ein. Sie laufen über die Technologie Smart Contracts und ermöglichen Spielern und Marken, E-Sport-Turniere zu organisieren. Außerdem führen wir Eloplay-Token ein, um das System der Smart-Turniere zu unterstützen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einführung</b>	<b>4</b>
1.1 Marktübersicht	4
1.2 Aktuelle E-Sport-Herausforderungen	7
1.3 Marktpotential von Smart-Turnieren	9
<b>E-Sport Smart-Turniere</b>	<b>11</b>
2.1 Eloplay.com	11
2.2 The Eloplay Token	13
2.3 Smart-Turniere	14
2.3.1 Von Spielern organisierte Smart-Turniere	18
2.3.2 Gesponserte Smart-Turniere	20
2.3.3 Eloplay-Smart-Turniere	21
2.4 Gasgebühr beim Ethereum-Netzwerk	22
2.5 Langfristiger Bonusfonds	23
2.6 Eloplay-Stream-Abschnitt	23
2.7 Werbemodul bei Eloplay	25
<b>Eloplay Token-Verkauf</b>	<b>26</b>
3.1 Plan zum Token-Verkauf	26
3.2 Verteilung der Mittel	27
<b>Conclusion</b>	<b>28</b>

# Einführung

## 1.1 Marktübersicht

E-Sport ist eine Art wettbewerbsorientiertes Computerspielen[1] und eine neue Sportart, die bei Jugendlichen schnell an Popularität gewinnt[2]. E-Sport wird bei den Asienspielen 2022 eine offizielle Disziplin sein, das ist der deutlichste Schritt hin zur Anerkennung des wettbewerbsorientierten Spielens von der breiten Masse[3]. Und möglicherweise wird der E-Sport im Jahr 2024 als offizieller Medailensport zum Olympischen Programm hinzugefügt[4].

Videospiele haben sich zu einem globalen E-Sport-Markt entwickelt, dessen Umsatz im Jahr 2020 bis zu 1,5 Mrd. USD betragen könnte. Experten bezeichnen E-Sports als Investitionsmöglichkeit des Jahrzehnts[5].

Der E-Sport-Markt floriert.

Das globale E-Sport-Publikum wird im Jahr 2017 385 Mio. erreichen, bestehend aus 191 Mio. E-Sport-Fans und 194 Mio. gelegentliche Zuschauer. Im Jahr 2017 werden 1,3 Mrd. Menschen E-Sport kennen und bis zum Jahr 2020 wird die globale Bekanntheit ungefähr 1,8 Mrd. erreichen. Die Gesamtanzahl der E-Sport-Teilnehmer weltweit wird bis Ende des Jahres 58,4 Mio. erreichen[6].

# ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | 2016-2020

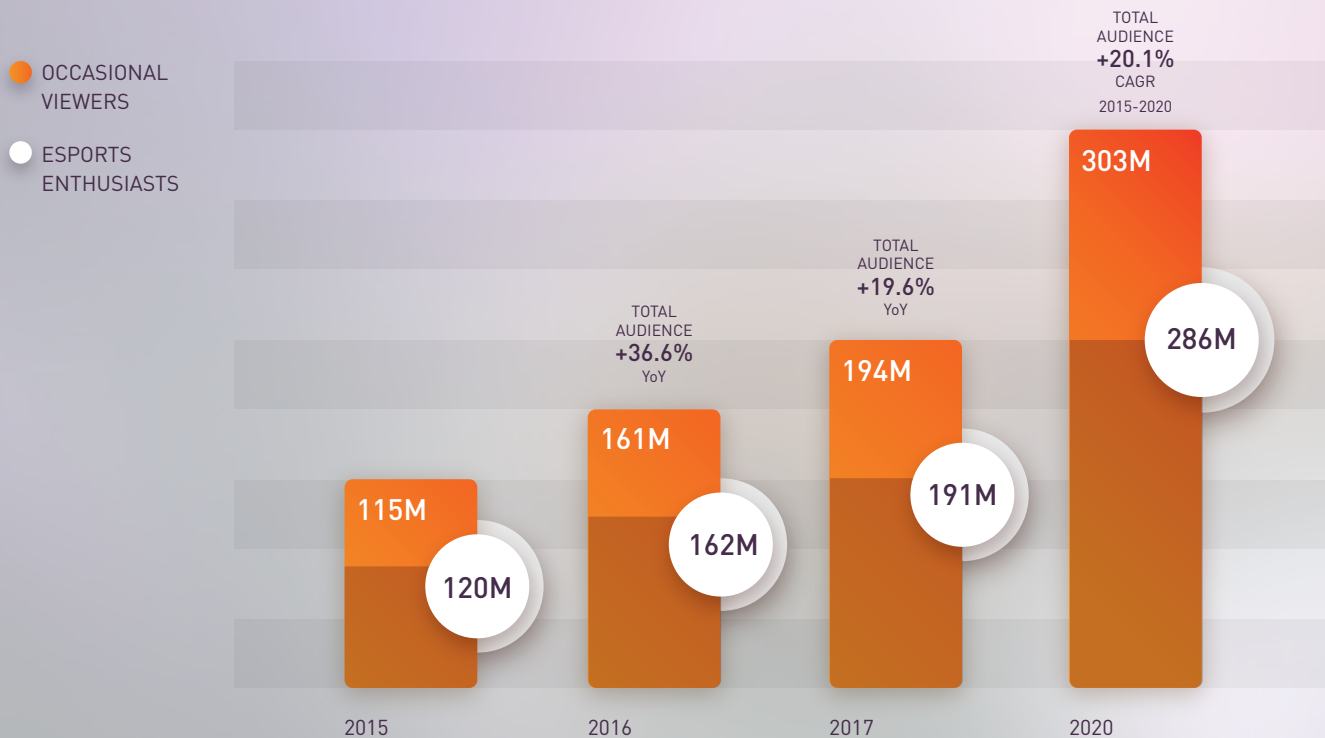


Abbildung 1. Wachstum des E-Sport-Publikums

Das Hauptpublikum von E-Sport besteht aus jungen Männern (71 %), über die Hälfte von ihnen ist zwischen 21 und 35 Jahre alt. Die meisten von ihnen sind berufstätig und haben ein festes Einkommen, dadurch wird dieses Marktsegment äußerst attraktiv für viele Unternehmen und Marke.

**Der E-Sport-Markt besteht aus einem globalen Publikum von 385,5 Mio. Menschen, die pro Jahr \$230 Mio. USD ausgeben.**

# ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | 2015, 2016, 2017, 2020

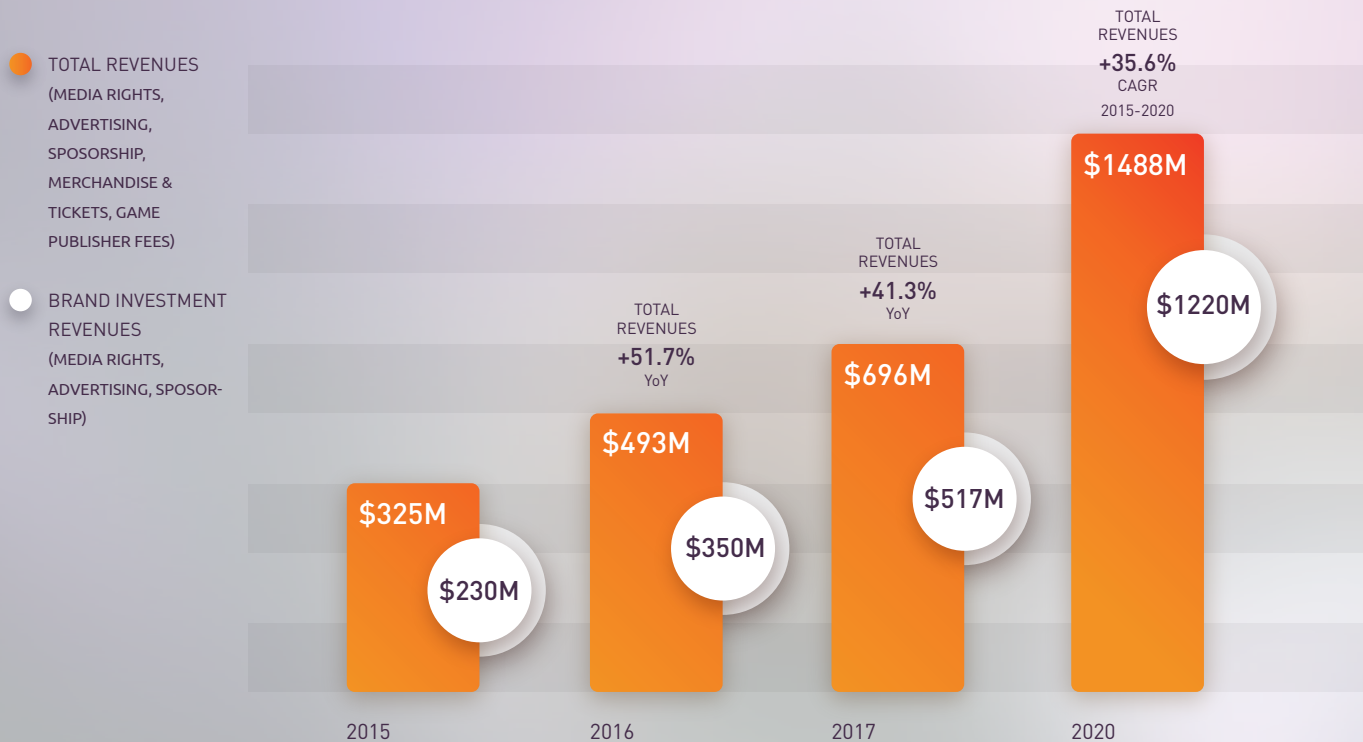


Abbildung 2. Ertragswachstum E-Sport

Die Erträge werden bis zum Jahr 2020 ca. 1,488 Mio. USD erreicht haben, Sponsoring wird mit 655 Mio. USD die größte Einnahmequelle sein[7]. Neue Marken, die den E-Sport-Markt erschließen, besonders die nicht vorherrschenden, werden das Wachstum der Sponsoring-Einnahmen in den folgenden Jahren in die Höhe treiben. Werbung generiert die zweithöchste Einnahmequelle und wird auf 224 Mio. USD bis zum Jahr 2020 ansteigen[7].

## 1.2 Aktuelle E-Sport-Herausforderungen

Turniere sind die aufregendsten E-Sport-Ereignisse.

Der Gesamtpreispool bei wichtigen Veranstaltungen mit Preisfonds von über 5000 USD erreichte im Jahr 2016 93,3 Mio. USD.[8]

### MAJOR EVENT PRIZE MONEY

SPLIT PER REGIONS | GLOBAL | 2016

**\$93.3M**

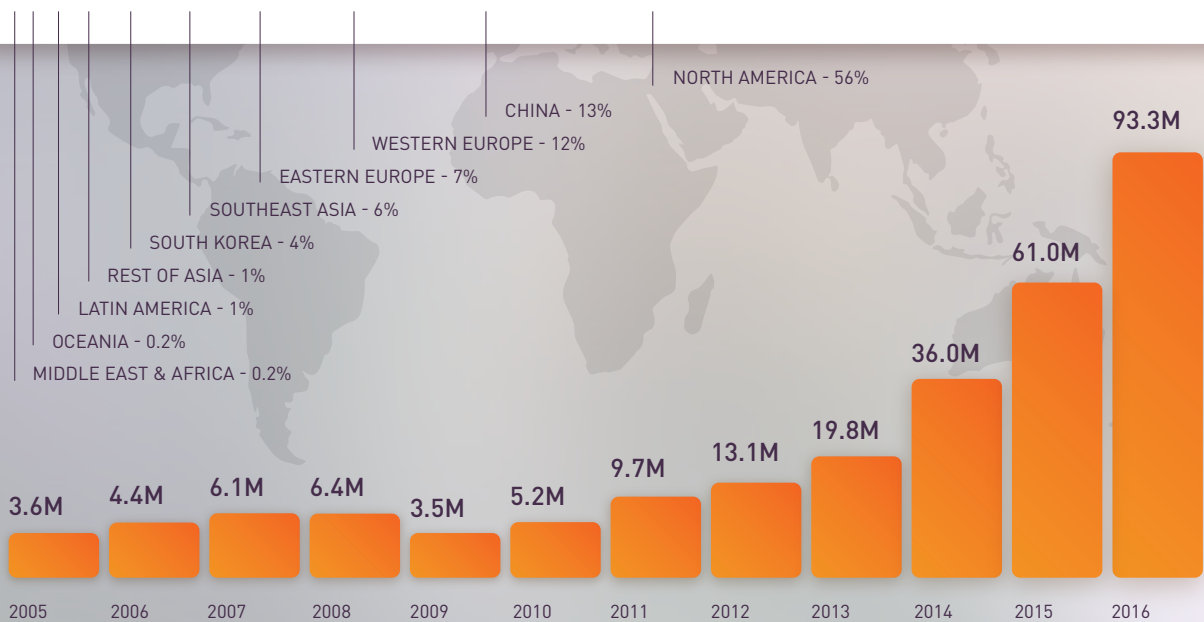
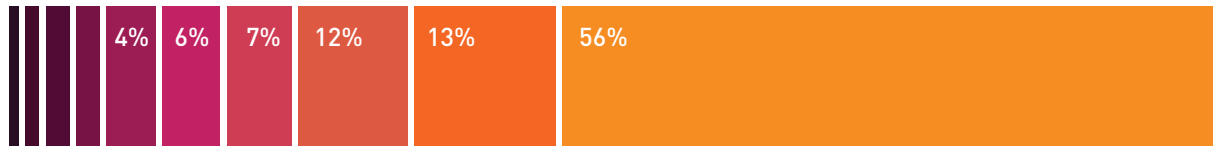


Abbildung 3. E-Sport Preisgeld bei wichtigen Veranstaltungen

Wichtige Turniere werden von globalen Marken und Spieleentwicklern organisiert und finanziert, doch es gibt nur eine Handvoll Elitespieler, die um diese Preisfonds kämpfen können.

Diese Situation schafft Ungleichheit und gibt Amateuren keine Chance, am Wettkampf um wichtige Preisfonds teilzunehmen.

## ESPORTS CHALLENGES

---

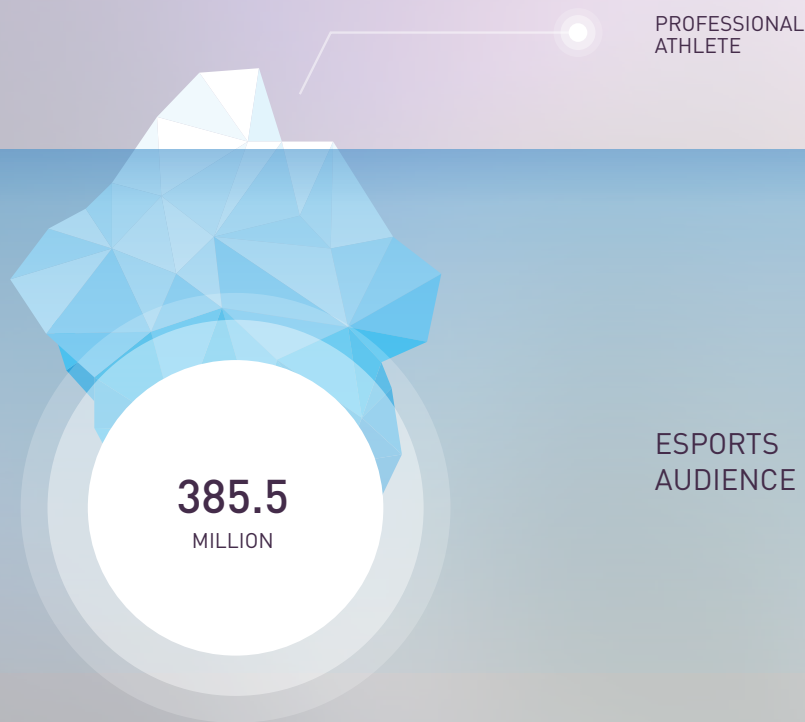


Abbildung 4. Sport-Herausforderungen

**Eloplay führt Smart-Turniere mit dezentralisierten Preisools ein, die von individuellen Spielern, Organisationen oder Marken organisiert werden. Diese Turniere laufen über Ethereum-Smart-Contracts.**

Diese Lösung ermöglicht die Vergrößerung des gesamten Systems, indem ein großes Fan-Publikum für Sport-Turniere begeistert wird, und öffnet das Tor für die Ausbreitung der Plattform auf neue Märkte.



## 1.3 Marktpotential von Smart-Turnieren

Smart-Turniere sind ein System, das auf der Blockchain-Technologie basiert und das Durchführen eines E-Sport-Ereignisses automatisiert. Für Spieler ist es eine ganz neue Möglichkeit, Turniere selbst zu organisieren und zu veranstalten und gemeinsame Preis-pools einzurichten. Für Marken bieten die Turniere direkten Zugang zum E-Sport-Publikum. Dieser kann in Form von einem markengeführten Turnier oder einfach als Anzeigenplatzierung auf der Plattform stattfinden.

**Smart-Turniere bieten neue Möglichkeiten für E-Sport-Fans und haben das Potential, von Eloplay in drei Arten von existierenden E-Sport-Märkten eingeteilt zu werden.**

### ESPORTS GROWTH BY COUNTRY

	Year growth pace, %	Market volume, \$ mln.	
		2016	2020
UNITED KINGDOM	+32.1	9	35
GERMANY	+19.4	32	77
INDIA	0	0	0
CHINA	+26.4	56	182
RUSSIA	+33.2	4	16
USA	+22.6	108	299
JAPAN	+36.3	5	23
<b>WORLD</b>	<b>+21.7</b>	<b>327</b>	<b>874</b>

Picture 5. Esports growth by country

Das Hauptziel von Eloplay besteht in der geografischen Ausdehnung. Momentan ist das Projekt in postsowjetischen Ländern im Einsatz und wird getestet, Russland ist dabei der Hauptmarkt mit einem jährlichen Umsatz von 4 Mio. USD[10]. Die Einführung von Smart-Turnieren könnte es der Plattform ermöglichen, die führenden Märkte im Bereich Umsatz und Entwicklungsgeschwindigkeit zu erschließen, das sind China, die USA, Deutschland und das Vereinigte Königreich.

Eine weitere Möglichkeit zum Anziehen neuer Spieler für Smart-Turniere besteht darin, auf der Plattform neue Spiele hinzuzufügen. Jedes Spiel bringt ein neues Publikum und somit Millionen neuer Spieler mit. Overwatch hat 30 Mio. Spieler<sup>[10]</sup>, World of Tanks 60 Mio.<sup>[11]</sup> und Rocket League 30 Mio.<sup>[12]</sup>, um nur ein paar zu nennen.

Die dritte Möglichkeit besteht in der Nutzung von Spielekonsolen. Der Markt besteht aus 55 Mio. monatlichen Xbox-Benutzern und 70 Mio. PlayStation4-Spielern<sup>[13]</sup>.

# E-Sport Smart-Turniere

## 2.1 Eloplay.com

Das Projekt begann im November 2015 mit der Idee, einen Dienst für eins gegen eins Videospiele-Wettbewerbe. Im April 2016 wurden die ersten Probekämpfe auf der Plattform ausgerichtet, bei denen die Gegner zufällig ausgewählt wurden. Die Gewinner erhielten Bitcoin-Belohnungen.

Heute ist Eloplay als E-Sport-Plattform mit 90.000 registrierten Benutzern und 80.000 durchgeführten Kämpfen im Einsatz. Wir haben bereits 3500 Turniere ausgerichtet, eins gegen eins sowie Mannschaftskämpfe.

Die Plattform unterstützt die wichtigsten E-Sport-Disziplinen:

E-Sport-Disziplin	Monatlich aktive Benutzer
League of Legends <sup>[14]</sup>	100,000,000
Hearthstone: Heroes of Warcraft <sup>[15]</sup>	70,000,000
Dota2 <sup>[16]</sup>	12,500,000
Counter-Strike: Global Offensive <sup>[17]</sup>	11,600,000

Tabelle 1. E-Sport-Disziplinen bei Eloplay

Es gibt drei Wettbewerbsmodi auf der Plattform: schnelle Kämpfe (zufällige Gegner), Duelle (auswählen, gegen wen gekämpft wird) und Turniere. Die Website verfügt über eine Oberfläche auf Russisch und auf Englisch.

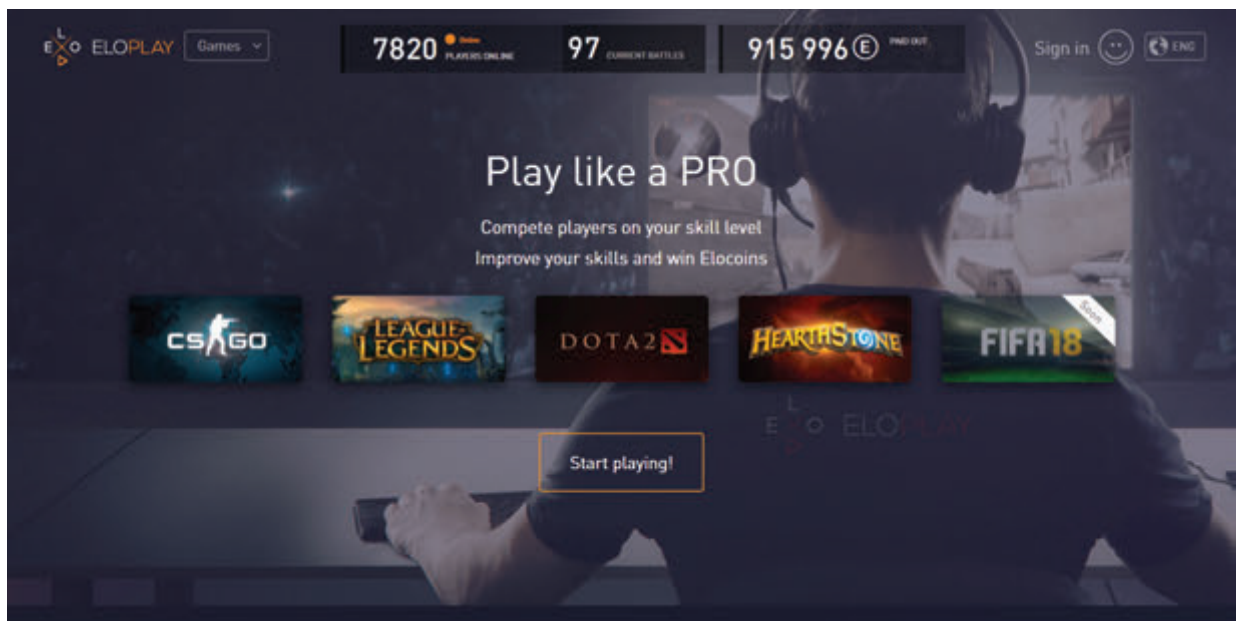


Abbildung 6. Eloplay.com

Eloplay ist ein von der Gemeinschaft angetriebenes Start-up. Die meisten der laufenden Turniere werden in Zusammenarbeit mit enthusiastischen E-Sport-Organisationen aus postsowjetischen Ländern organisiert. So bleibt das Team von Eloplay stets mit dem Publikum in Verbindung. Und wir sind fest entschlossen, diesen Ansatz auch in Zukunft beizubehalten, wenn es um die Arbeit mit globalen E-Sport-Organisationen geht.

Nach unserem Verständnis bieten die Technologien Blockchain und Smart-Contracts neue Möglichkeiten für die Plattform-Entwicklung. Nach der ersten Einführung von Smart-Contracts für Smart-Turnieren gibt es einen Plan für neue Module (deren Entwicklung über 24 Monate dauern kann). Diese Module könnten detaillierte Analysen der Spielerstatistiken und Spielpräferenzen, Ranglisten (E-Sport-Meisterschaften), ein System für Talent-Scouting, ein System für Spielerverträge und Spielerwechsel zwischen Teams, ein System zur Vorhersage der Gewinner und ein Wettmodul anbieten.

## 2.2 The Eloplay-Token

Die Hauptrechnungseinheit auf der Plattform ist das kryptografische Token Eloplay (ELT). Es kann sowohl als Tool zur Förderung von Aktivitäten auf der Plattform fungieren als auch als Zugriffstoken für bestimmte Eloplay-Module.

Das Eloplay-Token (ELT) ist ein ERC20[14] Standardtoken auf der Ethereum-Plattform. Es ist kompatibel mit Wallets, Börsen und kann aktiv übertragen werden. ELT ermöglicht den Besitzern:

- Smart-Turniere zu organisieren und daran teilzunehmen;
- Bei Eloplay zu werben;
- Spielinventar und andere virtuelle Waren im Eloplay-Laden zu kaufen.

Das Eloplay-Token (ELT) wird innerhalb von drei Monaten nach dem Ende des Token-Verkaufes auf der Plattform eingeführt.

Momentan ist die Hauptrechnungseinheit und Belohnung für die Spieler eine virtuelle Einheit namens Elocoin. Elocoins sind zentralisiert und haben einen festgelegten Wechselkurs (1 Elocoin = 0,01 USD).

Elocoins werden für Zahlungszwecke und als Belohnung für Turnierge winner genutzt. Sie wurden als Methode zur Arbeit mit Fiatgeld eingeführt. Der Vorteil von Elocoins besteht darin, dass sie einfach auf der Plattform integriert werden können und das Arbeiten mit klassischen Zahlungssystemen (Visa, Mastercard, Webmoney, Payeer, Yandex Money, Qiwi) ermöglichen. Elocoins können auch mit Bitcoin erworben werden.

Mit Elocoins konnte das Team einige unsere Hypothesen testen. Beispielsweise gab es einen Test zur Korrelation zwischen Turnier-Preis pools und der Teilnehmeranzahl; eine Analyse des Engagements der Spieler bei kostenlosen und zahlungspflichtigen Spielmodi; eine Analyse der Monetarisierung der Kundenbasis nach bestimmten Dienstplänen. Der Gesamtbetrag der an Benutzer ausgezahlten Belohnungen betrug fast \$10.000.

Gleichzeitig gibt es bei Elocoin jedoch bestimmte Einschränkungen, die die Nutzung bei Smart-Turnieren beschränken. Elocoins können nicht an Dritte übertragen werden, aber unbegrenzt abgegeben werden. Die Benutzer werden um die Möglichkeit gebracht, Elocoins als Digital-Asset zu nutzen. Elocoins können nicht in dezentralisierten Preis pools verwendet werden, somit also auch nicht bei Smart-Turnieren.

Das Team von Eloplay hat herausgefunden, dass die Blockchain-Technologie eine richtungsweisende Veränderung der Möglichkeiten der Plattform gewährleisten könnte.

## Ausgabe und Verteilung von Eloplay-Tokens

Die Anzahl der Token, die ausgegeben werden, hängt von den Ergebnissen des Token-Verkaufs ab. Die anfängliche Token-Verteilung sieht wie folgt aus:

Token-Zuteilung	Anfänglicher Token-Angebotsanteil
Token-Verkauf	70%
Eloplay-Team	15%
Beirat	5%
Token-Verkauf Prämienprogramm	3%
www.bancor.network	3%
Langfristiger Bonusfonds	2%
www.wings.ai	2%

Tabelle 2. Eloplay, anfängliche Token-Verteilung

Wenn der Token-Verkauf vorbei ist, haben die Benutzer zwei Wallets: eins für Elocoins auf der Website des Projektes und das andere für ELT bei Ethereum-Blockchain. Bitte beachten Sie, dass es keine Möglichkeiten geben wird, Elocoins direkt in ELT zu konvertieren.

Die Einführung von Eloplay-Token erfolgt schrittweise. Das erste Gebiet der ELT-Anwendung sind Smart-Turniere, gefolgt von einem Bonusfonds und einem Anzeigenmodul. Da Eloplay als Plattform mit aktiven Benutzern in Betrieb ist, müssen auch Spielmodi unterstützt werden, die momentan nicht mit Blockchain verbunden sind. Diese Spielmodi werden mit Elocoin laufen und kurze Kämpfe und Duelle mit zufälligen Gegnern ermöglichen. Wenn die ersten Stufen der Token-Einführung vorbei sind, wird es bei allen Modi genutzt und Elocoins werden veraltet.

## 2.3 Smart-Turniere

Eloplay schlägt Smart-Turniere als Lösung für die Herausforderungen vor, denen E-Sport heute gegenübersteht.

Smart-Turniere sind E-Sport-Fähigkeitswettbewerbe mit dezentralisierten Preisools. Bei diesen Turnieren werden Preisools von Spielern oder Organisatoren des Turniers finanziert. Die finanziellen Mittel werden in Eloplay-Token gesammelt.

Technisch gesehen sind Eloplays Smart-Turniere eine automatische Softwareplattform, die die Kämpfe eines Turnieres verfolgt und verwaltet. Ihr Hauptzweck besteht darin, Gewinner bei Gruppenwettbewerben zu ermitteln und dezentralisierte Preisgelder unter ihnen aufzuteilen. Das System schließt den menschlichen Faktor vollständig vom Prozess aus und macht so beschäftigten, die verschiedene Verwaltungsoperationen durchführen, beispielsweise stellen sie sicher, dass die Teams sich vor Wettbewerbsbeginn an ihren Plätzen befinden, sie werden aber nie Einfluss auf die Ergebnisse haben.

Smart-Turniere funktionieren wie folgt: Wenn Spieler sich für das Turnier anmelden, erhält der Smart-Contract den Preispool in Eloplay-Token und verwahrt ihn, bis das Turnier vorbei ist, also bis die Gewinner feststehen. Dann nutzt das Turnier die API, um die IDs der Gewinner an den Smart-Contract zu übertragen sowie ihre Wallet-Nummern und die Gewinnbeträge. So erhalten die Gewinner ihre Preise.

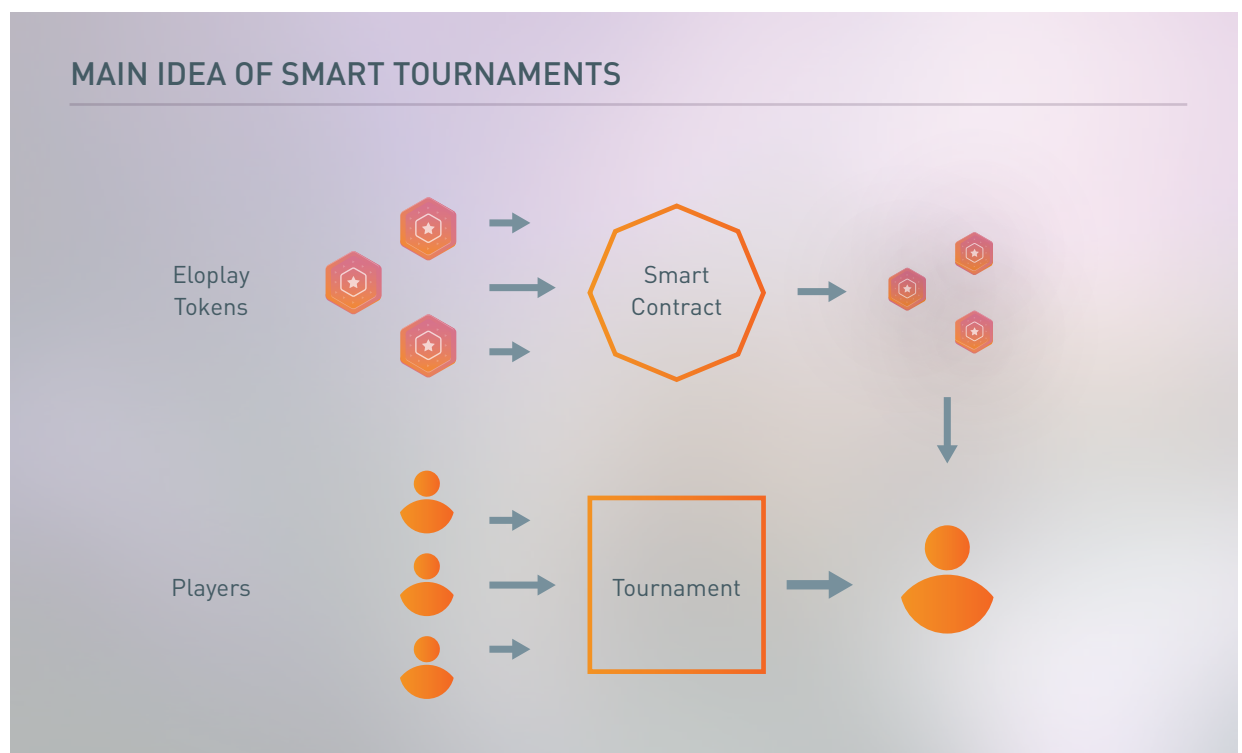


Abbildung 7. Das Grundprinzip von Smart-Turnieren

Smart-Turniere können organisiert werden von:

- individuellen Spielern;
- Organisationen oder Marken;
- Eloplay.

Jede Möglichkeit hat eigene Merkmale, der Hauptunterschied besteht in der Methode zur Bildung des Preispools.

Ein paar Turnier-Formate wurden bei Eloplay bereits eingeführt:

**Einzelausscheidungsturniere (Olympisches System)** Der Gewinner kommt in die nächste Phase, während der Verlierer das Turnier verlässt[19].

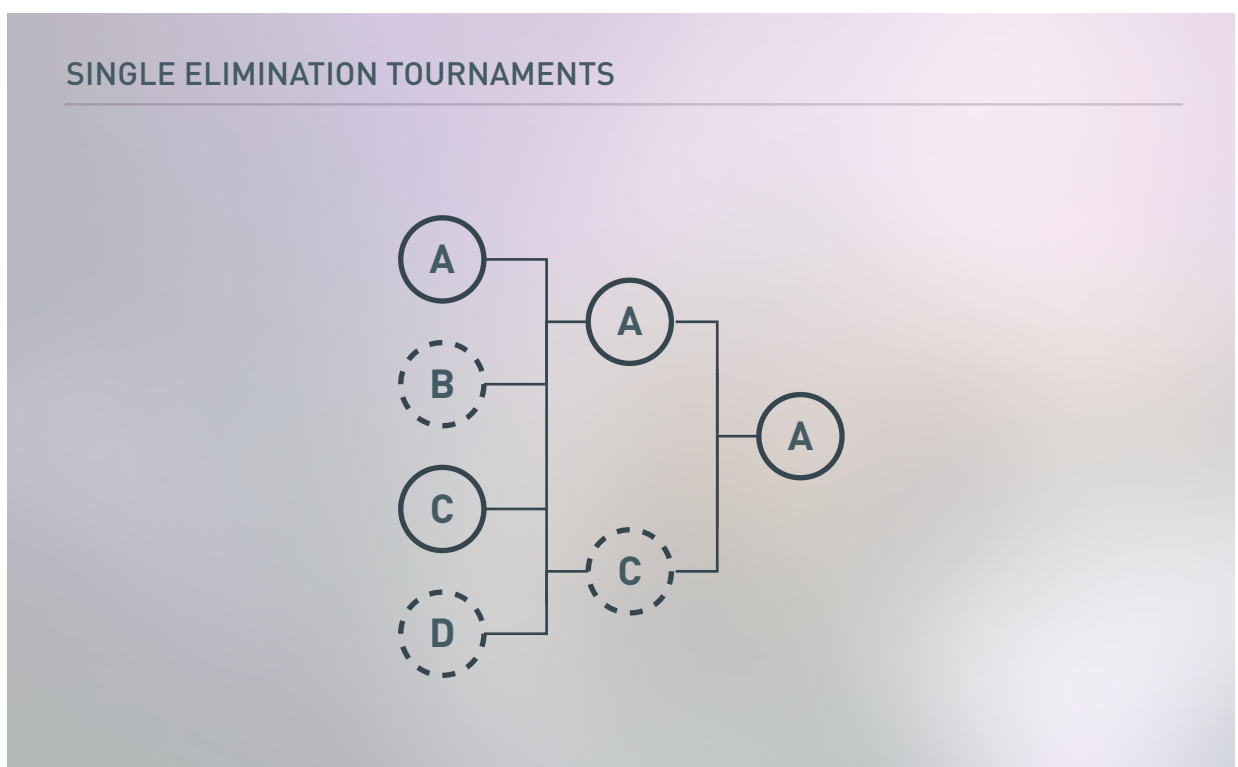


Abbildung 8. Ein zelausscheidung sturnier

**Doppelausscheidungsturniere.** Der Gewinner kommt in die nächste Phase, während der Verlierer zu einem Spiel gegen einen Verlierer eines anderen Kampfes kommt. So werden zwei Zweige gebildet (Gewinner und Verlierer). Die endgültigen Gewinner dieser beiden Zweige treten im Finale an.[20]



## DOUBLE ELIMINATION TOURNAMENT

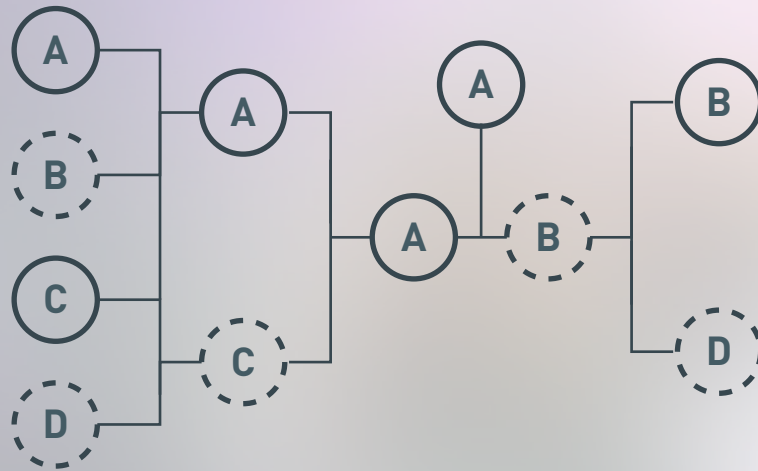


Abbildung 9. Doppel aus scheidungs turnier

**Turniere mit Best-of-N.** Das ist ein für E-Sport-Finale typisches System. Zwei Teams spielen gegeneinander, bis die exakte Anzahl an Gewinnen erreicht wurde. Gewöhnlich sind das drei oder fünf.

## BEST OF THREE TOURNAMENT

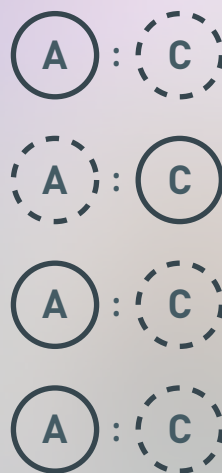


Abbildung 10. Best-of-Three-Turnier

Die maximale Teilnehmeranzahl an einem Turnier beträgt 256. Elopplay hat bereits ein System eingeführt, mit dem man Turniere vereinigen und Unterturniere erschaffen kann, die Gewinner dieser Unterturniere kommen dann zu den Oberturnieren. So können Turniere zusammengeführt werden und es können 512, 1024 oder mehr Teilnehmer am selben Turnier teilnehmen.

Elopplays Turniermodul bietet Organisatoren Flexibilität bei den Einstellungen des Turnierformates. Beispielsweise können sie für Qualifizierungsturniere Doppelausscheidung nutzen und in den Finalen den Modus Best-of-Three. Falls es zu viele Teilnehmer gibt, können Turniere auf einen Zeitraum von mehreren Tagen angedacht werden.

### 2.3.1 Von Spielern organisierte Smart-Turniere

Die Hauptidee bei von Spielern organisierten Smart-Turnieren besteht darin, Benutzern die Freiheit zu geben, Turniere zu erstellen und dezentralisierte Preispools zu schaffen. Wenn die Startgebühr festgelegt wurde, wird aus allen von Teilnehmern bezahlten Startgebühren der Preispool gebildet.

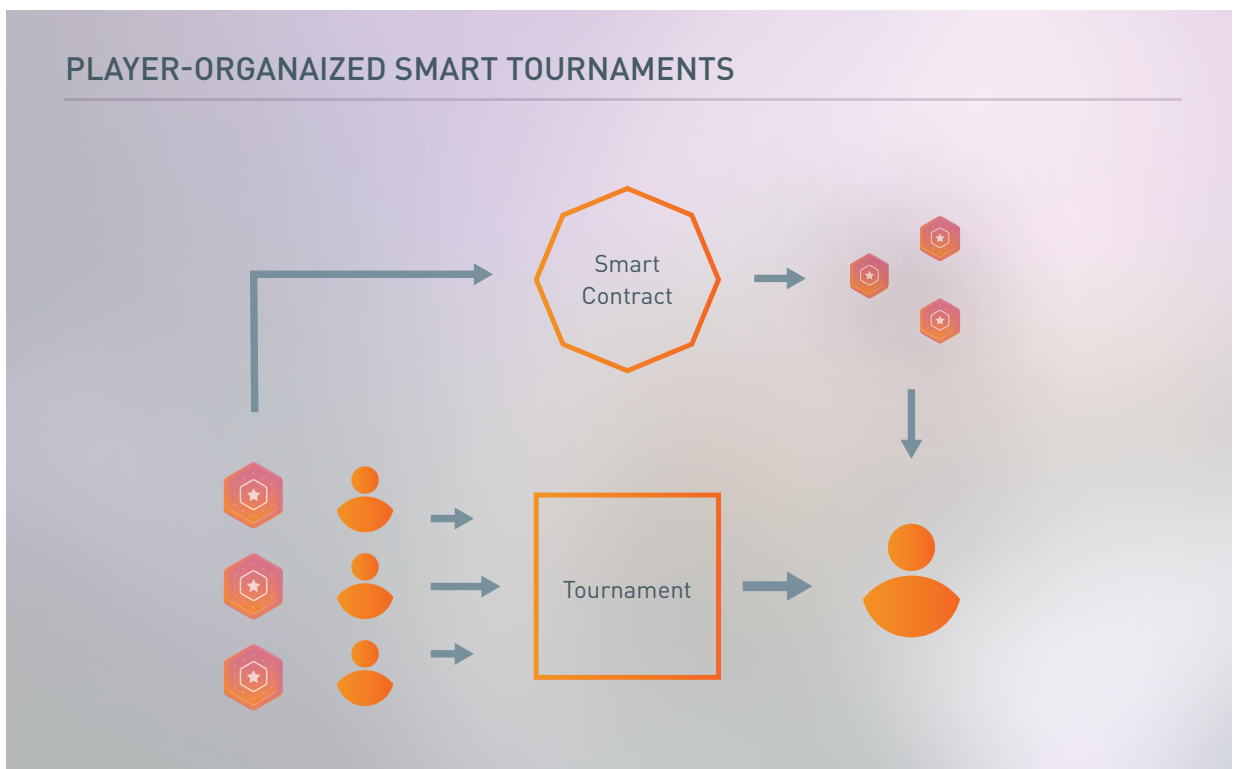


Abbildung 11. Von Spielern organisierte Smart-Turniere

Um ein Smart-Turnier zu veranstalten, muss ein Spieler Folgendes festlegen:

- Das Spiel;
- Datum und Uhrzeit;
- Turniername;
- Turnierformat (Einzelaustragung, Doppelaustragung, Best-of-N);
- Karten, Runden und andere Spieleinstellungen;
- Startgebühr;
- Anzahl der Gewinner (wenn es mehr als einen Gewinner gibt, muss der Spieler auch die Preisverteilung zwischen den Gewinnern beschreiben).

Wenn das Turnier eingerichtet wurde, generiert Eloplay eine Turnierseite, die als Landing-Page für neue Teilnehmer genutzt werden kann\*. Auch auf der Homepage wird auf das Turnier verwiesen und es ist für alle Eloplay-Benutzer sichtbar.

Die minimale Startgebühr bei der Plattform beträgt 10 Eloplay-Token.

Wenn das Turnier 20 Teilnehmer zusammengebracht hat, hat der Preispool 200 Eloplay-Token, die schließlich wie folgt aufgeteilt werden:

- 90 % werden zwischen den Turniergebern aufgeteilt;
- 8 % gehen als Bonus an den Spieler, der das Turnier organisiert hat;
- 2 % gehen an den unten beschriebenen langfristigen Bonusfonds von Eloplay.

Das Modell ermöglicht jedem Spieler, ein Turnier ins Leben zu rufen und nach Beendigung des Turniers Eloplay-Token zu verdienen.

Preisools von 5000 USD und höher werden als wichtig angesehen. Um diese Gelder bei einem Turnier mit 1024 Spielern aufzubringen, müsste ein Spieler nur 4,88 USD bezahlen. Der Spieler, der das Turnier organisiert, würde 8 % der Geldmittel erhalten, also 400 USD. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass Preise in USD nur zu Erklärungszwecken dienen und alle Zahlungen tatsächlich in Eloplay-Token durchgeführt werden.

**Ein Smart-Turnier ist die einzige Möglichkeit für einen Amateurspieler, im Wettkampf um einen wichtigen Preispool anzutreten.**

Preisools von Smart-Turnieren können von 5000 bis 1.000.000 USD eingeteilt werden usw.

---

\* Beispielsweise <https://eloplay.com/tournaments/3772>

Um die Bekanntheit von Smart-Turnieren zu unterstützen und Spieler zum Mitmachen anzuregen, bietet Eloplay ein spezielles Förderprogramm:

- Wenn ein Turnier 16 Teilnehmer hat, veröffentlichen wir Werbebeiträge auf unseren Kanälen bei den sozialen Netzwerken;
- Wenn ein Turnier 64 Teilnehmer hat, berichten wir mit Stream auf unserem Twitch-Kanal davon\*.

Wenn ein Turnier, das von einem Spieler organisiert wurde, es nicht schafft, 8 Teilnehmer zusammenzubringen, geht die Anfangsgebühr an den langfristigen Bonusfonds und die anderen Teilnehmer werden rückvergütet.

### **Gasgebühren beim Ethereum-Netzwerk**

Für Smart-Contracts bei Ethereum fallen Gaszahlungen für Miner an, die die Transaktionen bearbeiten. Die erste Gasgebühr nach der Erstellung des Turniers wird von Eloplay gezahlt. Die Gebühr wird dann jedoch in die Startgebühren für Spieler eingeschlossen und wird somit von ihnen gezahlt. Wenn das Turnier vorbei ist, verteilt der Smart-Contract den Preispool und sendet 8 % an den Organisator und 2 % an den langfristigen Bonusfonds von Eloplay. Die Gebühren werden in diesem Fall wieder von Eloplay bezahlt.

## **2.3.2 Gesponserte Smart-Turniere**

Die Hauptidee hinter gesponserten Turnieren besteht darin, es Marken, E-Sport-Organisationen, Gemeinschaften und Schulen zu ermöglichen, ihre eigenen E-Sport-Wettbewerbe durchzuführen.

Im Gegensatz zu von Spielern organisierten Smart-Turnieren kann an diesen Turnieren kostenlos teilgenommen werden. Organisatoren können ihre eigenen Teilnahmebedingungen festlegen (private Turniere mit Zugriff durch Links, geografisch gezielte Turniere mit Vorausscheidungen oder andere Bedingungen nach Belieben der Organisatoren).

Preisools werden vom Organisator finanziert. Das bedeutet, dass eine bestimmte Anzahl an Eloplay-Token an den Smart-Contract gesendet wird und diese werden, wenn das Turnier vorbei ist, unter den Gewinnern aufgeteilt. Eine Gebühr von 2 % des Gesamtpreisools wird an Eloplay gezahlt und dann dem langfristigen Bonusfonds zugewiesen.

Der Preispool für ein markenorganisiertes Turnier muss aus mindestens 100 Eloplay-Token bestehen.

---

\* Die genauen Werte können abweichen, wenn die Plattform sich weiterentwickelt. Möglicherweise fügt Eloplay neue Arten zur Förderung der von Spielern organisierten Turnieren hinzu.

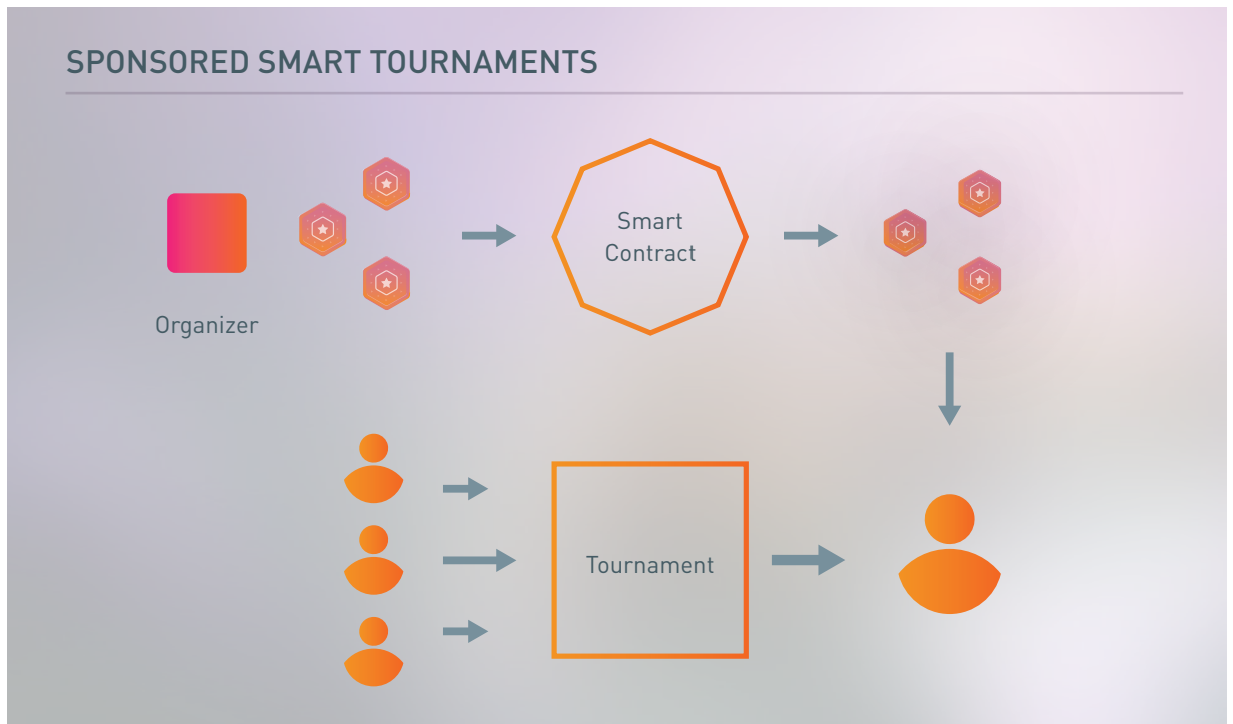


Abbildung 12. Gesponsertes Smart-Turnier

Wenn das Turnier erstellt wurde, ermöglicht Eloplay es dem Organisator, sein Logo und Banner auf der Turnierseite zu platzieren. Das Turnier wird auch auf der Homepage angekündigt und ist für alle Benutzer sichtbar.

Wenn ein gesponsertes Turnier es nicht schafft, 8 Teilnehmer zusammenzubringen, geht der Preispool an den Organisator zurück und die Gebühr von 2 % geht an den langfristigen Bonusfonds.

Die Ethereum-Gasgebühr wird vom Organisator bezahlt, wenn das Turnier erstellt wird und wenn die Preise verteilt werden.

### 2.3.3 Eloplay-Smart-Turniere

Da Eloplay eine gewisse Anzahl an Eloplay-Token im langfristigen Bonusfonds haben wird, werden wir wiederholt Turniere mit Preispools veranstalten, die aus den zuvor in den langfristigen Bonusfonds eingezahlten Gebühren bestehen. Bei solchen Turnieren fallen keine Zahlungen an.

So kann Eloplay neue Spieler begeistern und ihnen die Chance geben, bei offenen Fähigkeitswettbewerben Token zu gewinnen.

Die Ethereum-Gasgebühr wird von Eloplay gezahlt.

## 2.4 Gasgebühr beim Ethereum-Netzwerk

Der Preis einer einzelnen Transaktion beim Ethereum-Netzwerk wird mit dem Rechner ETH Gas Station berechnet. Der durchschnittliche Gaspreis für einen Eloplay-Smart-Contract liegt bei 200.000\*. Der Gas-Rechner liefert uns die Mindesttransaktionsgebühr (0,026 USD) und die Höchsttransaktionsgebühr (2648 USD). Die Berechnung wurde am 25. August 2017 durchgeführt. Der Ethereum-Wechselkurs liegt bei: 332,72 USD.

**Transaction Inputs**

Gas Used\*

Gas Price\*  Fastest (40 Gwei)  
 Average (4 Gwei)  
 Cheap (0.4 Gwei)  
 Other

**Predictions:** Gas Used = 200000; Gas Price = 40 gwei

Outcome	
Mean Time to Confirm (Blocks)	3.7
Mean Time to Confirm (Seconds)	81
Transaction fee (ETH)	0.008
Transaction fee (Fiat)	\$2.648

Abbildung 13. Berechnung der Gasgebühr für einen Smart-Contract.

Im ersten Betriebsjahr hielt Eloplay 3500 Turniere für Counter Strike: Global Offensive and League of Legends ab. Mit dem derzeitigen Tempo wird die Plattform 2000 bis 2500 Turniere im Jahr für jedes dieser Spiele veranstalten. Nach einem erfolgreichen Token-Verkauf kann diese Zahl auf das Doppelte ansteigen durch die erhöhten Marketingmaßnahmen und den explosiven Anstieg des Kundenstamms der Plattform. Eloplay wird für jedes Spiel ungefähr 5000 Turniere im Jahr abhalten. Das bedeutet, dass bei vier Spielen auf der Plattform jährlich 20.000 Turniere abgehalten werden, es kann ein Anstieg auf 40.000 Turniere bei acht Spielen erwartet werden.

Dies sind die vorausgesagten Preise für Gas bei Ethereum, die für die Durchführung der angegebenen Anzahl an Turnieren anfallen.

Anzahl der Spiele	Anzahl der Turniere im Jahr	Durchschnittliche Transaktionsanzahl bei einem Smart-Contract	Gasgebühren beim Ethereum-Netzwerk	Jährliche Kommission Ethereum-Netzwerk	Average annual commission forecast
4	20,000	4	\$ 0.026	\$ 2,080	\$ 106,960
4	20,000	4	\$ 2.648	\$ 211,840	
8	40,000	4	\$ 0.026	\$ 4,160	\$ 213,920
8	40,000	4	\$ 2.648	\$ 423,680	

Tabelle 3 Prognose Ethereum-Gasgebühren

\* Dieser Wert wird für die aktuelle Berechnung verwendet und kann zukünftig abhängig von Logikveränderungen oder Optimierungen des Smart-Contracts variieren.

## 2.5 Langfristiger Bonusfonds

Eloplay führt den langfristigen Bonusfonds ein.

Der Fonds wird nach dem Ende des Token-Verkaufs von Eloplay Token wie folgt zusammengesetzt: 2 % vom Token-Verkauf + 2 % Gebühr von Smart-Turnieren + Token von Werbung.

**Der langfristige Bonusfonds wird für Eloplay-Smart-Turniere und für das fähigkeitsbasierte Tokenverteilungssystem eingesetzt.**

Das fähigkeitsbasierte Tokenverteilungssystem dient zum Anregen von Aktivitäten und gibt den besten Spielern die Möglichkeit, Token zu gewinnen. Es besteht aus einer Anzahl an Spielerrungenschaften für neue Spieler. Spieler, die bestimmte Ziele erreichen, beispielsweise zur Gesamtanzahl der bei Eloplay gespielten Stunden oder eine Anzahl an Vernichtungen in einem Spiel, werden mit Eloplay-Token belohnt.

## 2.6 Eloplay-Stream-Abschnitt

Aktuelle Eloplay-Turniere werden auf unserem Twitch-Kanal übertragen. Wir haben ein Streaming-Team und arbeiten auch mit Streaming-Studios zusammen. Im Laufe der Zeit wird eine Kommentarkabine mit professionellen Kommentatoren und Analytikern eingeführt. So wird die Qualität der Streams verbessert und Wettbewerbe können ausführlich analysiert werden.

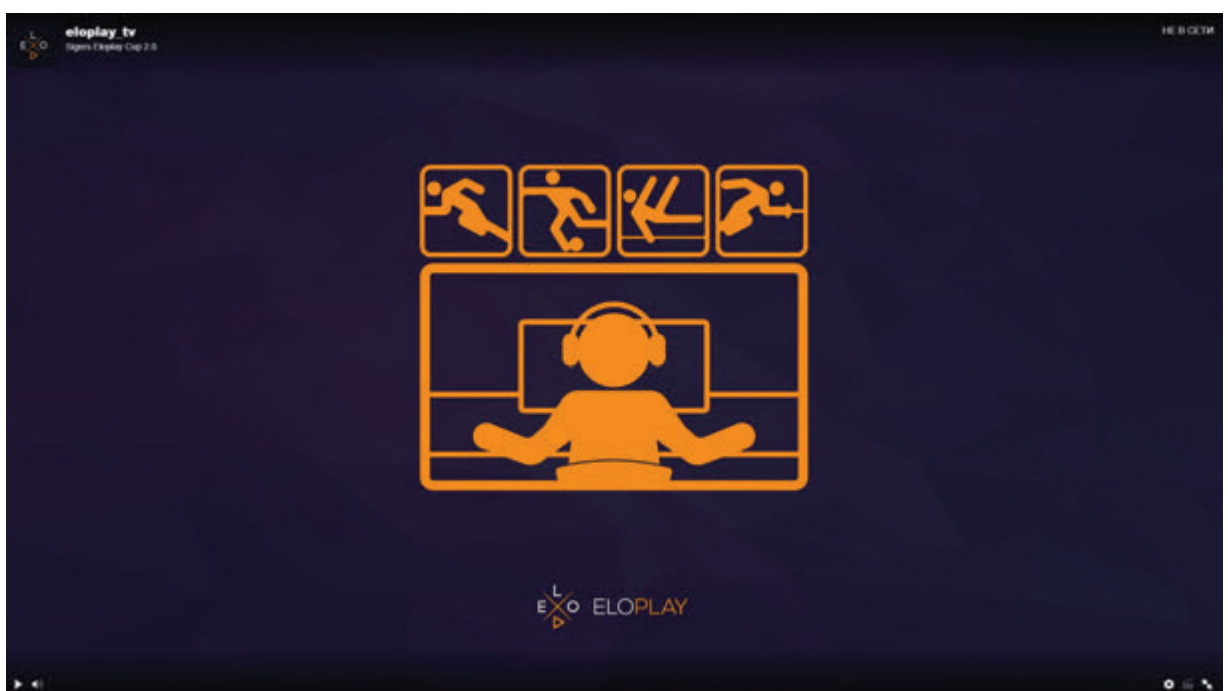


Abbildung 14. Eloplay-Twitch

Es gibt einen Streaming-Abschnitt, der als Verzeichnis für alle Streams von Eloplay fungiert. Er wird auch Streams von wichtigen E-Sport-Veranstaltungen enthalten. Dieser Abschnitt ist der Hauptstream für Monetarisierung über Werbung.

Heute unterstützt Eloplay die meistgesehenen Spiele bei Twitch[23].

## MOST WATCHED GAMES ON TWITCH

JULY 2017

	Total Hours	Esports Hours	Share Esports
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE*	67.7 M	51.4 M	76%
LEAGUE OF LEGENDS*	84.5 M	26.9 M	32%
HEARTHSTONE*	27.0 M	5.5 M	21%
DOTA 2*	24.3 M	5.2 M	21%
OVERWATCH	19.5 M	2.6 M	13%
STARCRAFT II	4.2 M	2.4 M	58%
HEROES OF THE STORM	6.0 M	1.7 M	28%
STREET FIGHTER V	3.2 M	1.6 M	51%
SUPER SMASH BROS. MELEE	1.7 M	1.3 M	72%
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE	1.6 M	0.8 M	49%

\* Games on Eloplay

Abbildung 15. Meistgesehene Spiele bei Twitch



## 2.7 Werbemodul bei Eloplay

Diese Seiten werden auch gesponserte Banner enthalten, so können Werbetreibende unserem Publikum ihre Produkte und Dienste anbieten.

Dazu ist die Erstellung eines Werbemoduls nötig, bei dem Werbetreibende ihre Banner einstellen können. Für alle Anzeigen wird mit Eloplay-Token bezahlt.

Durch Werbung erhaltene Token werden in Eloplays Bonusfonds aufbewahrt.

# Eloplay Token-Verkauf

## 3.1 Plan zum Token-Verkauf

**Anfangsdatum:** 16. Oktober 2017 (12:00 UTC)

**Enddatum:** 15. November 2017 (12:00 UTC)

**Token-Verkauf Mindestziel:** \$3.000.000

**Token-Verkauf Obergrenze:** \$12.000.000

**Akzeptierte Währungen:** ETH

**Token-Umrechnungskurs:**

1 ETH = 10.000 ELT

Anzahl an Token pro Person: unbegrenzt

Maximaler Transaktionsbetrag: unbegrenzt

Minimaler Transaktionsbetrag: 0,1 ETH

Ein Token wird geprägt, wenn ein bestimmter Betrag an ETH beim Token-Verkauf Smart-Contract angelangt, das bedeutet, dass die Käufer ihre Token sofort beim Kauf erhalten. Ein Käufer erhält auch zusätzliche Token nach dem in Tabelle 2 angegebenen Schema.

Die Gesamtanzahl an angebotenen Token ist begrenzt auf die feste Obergrenze des Token-Verkaufs von 12.000.000 USD. Wenn sie erreicht wird, stellt der Smart-Contract das Prägen von Münzen sofort ein. Wird die Obergrenze nicht erreicht, stellt der Smart-Contract das Prägen neuer Token nach dem 15. November 2017 ein.

Der zum Aufbringen des festgelegten USD-Betrages benötigte ETH-Betrag wird zu Beginn des Token-Verkaufes festgelegt. Dieser Wert wird im Smart-Contract gespeichert. Die Website zeigt die Beträge der verkauften ELT-Token in Echtzeit (im entsprechenden USD-Wert).

Der Token-Verkauf verläuft in fünf Stufen:

- In der ersten Stunde erhalten Geldgeber einen Token-Bonus von 20 %;
- Am ersten Tag erhalten Geldgeber einen Token-Bonus von 15 %;
- In der ersten Woche erhalten Geldgeber einen Token-Bonus von 10 %;
- In der zweiten Woche erhalten Geldgeber einen Token-Bonus von 5 %;
- Nach der zweiten Woche sind keine Boni mehr verfügbar.
-

## 3.2 Verteilung der Mittel

Die aufgebrauchten Mittel werden wie folgt verteilt:

Verwaltung (Büros, Gehälter, Ausrüstung)	15%
Technical support (servers, software etc)	10%
Marketing und Werbung	40%
Eloplay-Preisfonds	25%
Lizenzen und Rechtsberatung	10%

Tabelle 4. Verteilung der Mittel

## DISTRIBUTION OF FUNDS

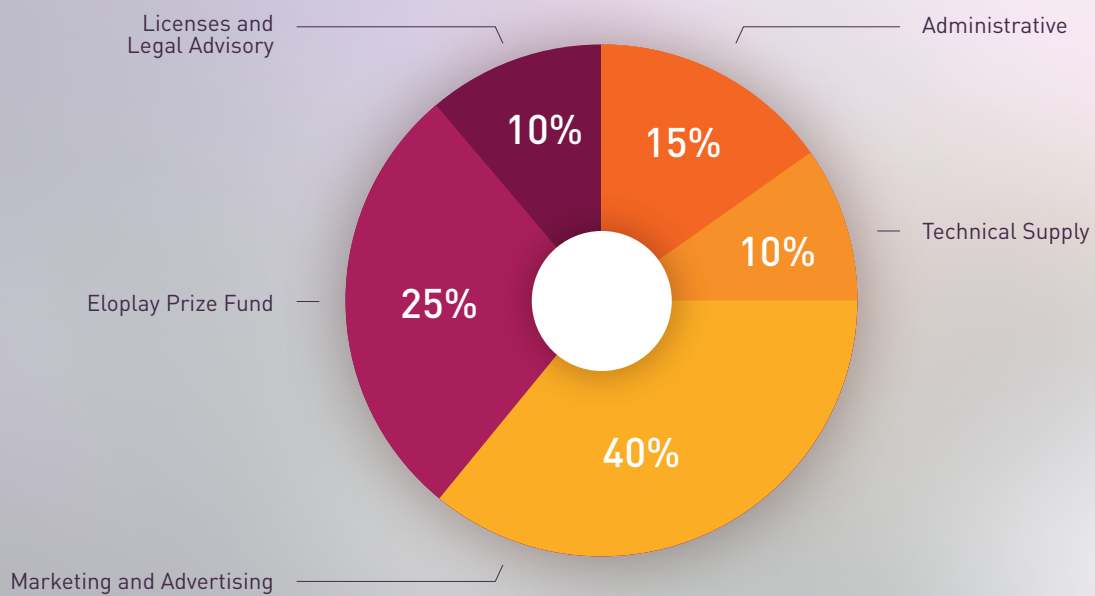


Abbildung 16. Verteilung der Mittel

# Conclusion

Der Hauptfokus der Einführung von Smart-Contracts bei Eloplay liegt darin, Spielern eine ganz neue Möglichkeit zum Bilden unabhängiger Preisools zu bieten. Diese Turniere sorgen für ein hohes Maß an Engagement der Spieler beim Projekt und Sportveranstaltungen, indem sie unabhängig von Dritten gestaltet werden. Jeder kann ein Turnier organisieren oder daran teilnehmen, um einen großartigen Preis zu gewinnen.

Für diejenigen, die Cyber-Athleten werden wollen, ist der Ruhm genauso wichtig wie Preise. Eloplay ermöglicht es diesen Leuten, sich global einen Namen zu verschaffen, indem qualitativ hochwertige Übertragungen der Veranstaltungen organisiert werden. So werden sie weiter motiviert, Smart-Turniere zu veranstalten. Mit dem Ansteigen der Preisools wird auch das Publikum größer. Dadurch wird eine günstige Entwicklung des gesamten Systems für beide Seiten geschaffen.

Die Analyse des E-Sport-Marktes weist darauf hin, dass Marken die wichtigste Rolle beim Generieren von Erträgen auf diesem Markt spielen. Sie investieren in Werbung und veranstalten Turniere, daher gibt Eloplay ihnen die Möglichkeit, automatisch unabhängige Turniere abzuhalten und dabei Anzeigen auf der Plattform zu platzieren.

Qualitativ hochwertige Streams mit professioneller Analyse sowie Offline-Turniere in Stadien können dabei helfen, vielen Spielern den Sport näherzubringen.

Das Erschließen des globalen Marktes, das Einführen neuer Spiele und Plattformen und Anziehen neuer Spieler über Werbung könnte zu einem explosiven Anstieg des Kundenstamms von Eloplay führen.

Eloplays Hauptziel besteht darin, effektive Interaktion zwischen Spielern und Marken innerhalb des Systems zu gewährleisten. Das Hauptprinzip des Teams ist es, direkt mit den Benutzern zu interagieren, daher nutzen wir stets das Feedback, um neue Mechanismen einzuführen, die unsere Gemeinschaft sich wünscht.

# References

- <sup>1</sup> Michael G Wagner. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. [https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)
- <sup>2</sup> Олимпийский совет Азии. (2017). OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022. <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegevtea30hootVhTdtQ==>
- <sup>3</sup> Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017). eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>
- <sup>4</sup> Bryan Armen Graham. The Guardian. (2017). eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says. <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>
- <sup>5</sup> Josh Chapman. Toptal. (2017). Esports: A Guide to Competitive Video Gaming. <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>
- <sup>6</sup> Newzoo.com. (2017). Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles. <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- <sup>7</sup> Newzoo.com. (2017). Esports Revenues Will Reach \$696 Million This Year and Grow To \$1.5 Billion by 2020 As Brand Investment Doubles <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- <sup>8</sup> Newzoo.com. (2017). Global Esports Market Report. [http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_Free\\_2017\\_Global\\_Esports\\_Market\\_Report.pdf?hsCtaTracking=5a96aa39-a810-47a6-834b-559c317775c3%7C6a2d5758-bab2-4d87-9fbe-f82dc9ba638a](http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf?hsCtaTracking=5a96aa39-a810-47a6-834b-559c317775c3%7C6a2d5758-bab2-4d87-9fbe-f82dc9ba638a)
- <sup>9</sup> Ирина Парфентьева. РБК. (2017). Большая игра: как киберспорт спасет мировую индустрию развлечений и СМИ. [http://www.rbc.ru/technology\\_and\\_media/16/08/2017/5993d9f39a794753359a5f0d](http://www.rbc.ru/technology_and_media/16/08/2017/5993d9f39a794753359a5f0d)
- <sup>10</sup> Jeff Grub. Venturebeat. (2017). Blizzard: Overwatch passes 30 million players on PC and consoles. [https://venturebeat.com/2017/04/28/blizzard-overwatch-passes-30-million-players-on-pc-and-consoles/?bt\\_ee=9J/n2Gbd04BQrkqgFmt1MVrgAEe9MfeAz1WDeiy4qum3Xar1tc4KlcTIJ3me4te&bt\\_ts=1499900341523](https://venturebeat.com/2017/04/28/blizzard-overwatch-passes-30-million-players-on-pc-and-consoles/?bt_ee=9J/n2Gbd04BQrkqgFmt1MVrgAEe9MfeAz1WDeiy4qum3Xar1tc4KlcTIJ3me4te&bt_ts=1499900341523)
- <sup>11</sup> Phil Savage. PCGamer. (2017). World of Tanks celebrates 60 million registered users with explosive CGI spectacle. <http://www.pcgamer.com/world-of-tanks-celebrates-60-million-registered-users-with-destructive-cgi-spectacle/>
- <sup>12</sup> Jordan Sirani. IGN. (2017). Rocket league hits 30 million registered players. <http://www.ign.com/articles/2017/04/18/rocket-league-hits-30-million-registered-players>
- <sup>13</sup> Taylor Soper. Geekwire. (2017). Xbox Live monthly active users reach record 55M, up 15% from last year. <https://www.geekwire.com/2017/xbox-live-monthly-active-user-count-reaches-record-55m-15-last-year/>
- <sup>14</sup> Jason Dunning. Playstationlifestyle. (2017). Sony: There's 26 Million PlayStation Plus Subscribers & 70 Million Monthly Active PSN Users. <http://www.playstationlifestyle.net/2017/05/23/sony-theres-26-million-playstation-plus-subscribers-70-million-active-psn-users/>
- <sup>15</sup> Statista. (2017). Number of League of Legends monthly active users (MAU) from 2011 to 2016 (in millions). <https://www.statista.com/statistics/317099/number-lol-registered-users-worldwide/>

- <sup>16</sup> Statista. (2017) Number of Hearthstone: Heroes of Warcraft players worldwide as of March 2017 (in millions). <https://www.statista.com/statistics/323239/number-gamers-hearthstone-heroes-warcraft-worldwide/>
- <sup>17</sup> Steamcharts. (2017). Dota2 <http://steamcharts.com/app/570>
- <sup>18</sup> Steamcharts. (2017). Counter-Strike: Global Offensive <http://steamcharts.com/app/730>
- <sup>19</sup> The Ethereum Wiki. (2017). [https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20\\_Token\\_Standard](https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20_Token_Standard)
- <sup>20</sup> Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Single-elimination\\_tournament](https://en.wikipedia.org/wiki/Single-elimination_tournament)
- <sup>21</sup> Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Double-elimination\\_tournament](https://en.wikipedia.org/wiki/Double-elimination_tournament)
- <sup>22</sup> EHT Gas Station. <http://ethgasstation.info/calculator.php>
- <sup>23</sup> Eloplay Twitch. [https://www.twitch.tv/eloplay\\_tv](https://www.twitch.tv/eloplay_tv)
- <sup>24</sup> Newzoo. (2017) Most watched games on Twitch. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/>

