SmallCAPS
INVESTMENT RESEARCH

FANDOM SPORTS Media Corp. (FDM)

07. Juli 2020

Ein kleines börsennotiertes Unternehmen in Kanada versucht, den Wettraum in Esports durcheinander zu bringen. Diese Firma heißt FANDOM SPORTS Media Corp.

Laut dem Marktforscher Newzoo werden in diesem Jahr 2 Milliarden Menschen weltweit auf Esports aufmerksam. Ein Anstieg von 1,8 Milliarden im Vergleich zum Jahr 2019. China wird weiterhin das Land / der Markt sein, das mit 520 Millionen Esports-bewussten Menschen den größten Anteil an diesem Zuwachs hat.

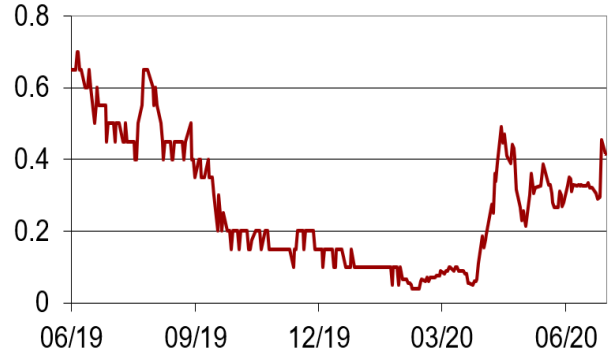
Die geniale Plattform von FANDOM SPORTS bindet Esports-Fans sozial ein, indem sie es ihnen ermöglicht, auf Esports-Ergebnisse mit Fancoins zu wetten. Diese werden verdient und nicht gekauft, was unter ein nicht regulatorisches und konformes Szenario fällt.

Der große Vorteil von Fandom besteht darin, dass die Plattform agnostisch ist und Unternehmen mit Esport-Themen ergänzt, anstatt mit ihnen zu konkurrieren. Dies verringert die großen Investitionen, die im Allgemeinen mit der Benutzerakquise verbunden sind. Benutzer können auch Fancoins verdienen, indem sie Anzeigen ansehen und andere auf die Plattform bringen.

Wir beginnen die Berichterstattung über FANDOM SPORTS mit einer Kaufempfehlung und einem Kursziel von 1,26 USD, was 215% über dem heutigen Aktienkurs liegt.

- Esports werden nun im Mainstream bekannt. Die immense Popularität überlebensbasierter Spiele wie Fortnite, wachsende Preispools für Esports-Turniere, das Aufkommen von Live-Streaming und die Verbesserung der Infrastruktur für Pro-Ligen werden es Esports ermöglicht, bis 2022 fast 300 Millionen Zuschauer zu erreichen, so zusagen auf Augenhöhe mit den heutigen NFL-Zuschauern.

- Laut einem Bericht des Marktforschungs-unternehmens iResearch soll der chinesische Esport-Markt bis Ende 2020 eine Größe von 140,57 Milliarden Yuan (~ 20 Milliarden USD) erreichen und 2021 auf 165,14 Milliarden Yuan (~ 23 Milliarden USD) wachsen. Handyspiele und Esports-Events tragen am meisten zum Wachstum bei.



Markt Daten	
Preis	C$0.40
Sektor	Esports
52-Wochen Preis	C$0.04 - C$0.70
Ausgeg. Aktien (m)	31.12
Marktkapital. (m)	C$12.5
Auflistung	FDM (CA) & FDMSF (US)
Webseite	www.fandomesports.com

DAS UNTERNEHMEN

Spielen - vorhersagen - belohnt werden!

Investoren haben Esports lange als die Zukunft wettbewerbsfähiger Unterhaltung angepriesen, aber nur wenige hätten vorhersagen können, dass eine globale Pandemie sie letztendlich ins öffentliche Rampenlicht rücken würde.

Esports eroberte mit konventionellen Sportarten, während der COVID-19 Zeit, schnell die Herzen und die Aufmerksamkeit von Sportfans weltweit.

Die Leute sehen sich Esports an, um ihren Bedarf an wettbewerbsfähiger Unterhaltung zu decken. Aber auch Produkte, die das Esports-Erlebnis unterstützen und verbessern konnten sich an einem sofortigen Aufschwung erfreuen. Hier kommt FANDOM SPORTS Media ins Spiel.

Fandom hat die grundlegende Sportwettenlogik auf Esports-Events angewendet, um den Zuschauern ein punktebasiertes Belohnungssystem zu bieten. Wenn Spieler im Verlauf von Missionen und Quests Erfahrungspunkte sammeln, können Zuschauer Belohnungen - sogenannte Fancoins - für das Abschließen von Missionen erhalten. Dies gilt auch bei einer korrekten Vorhersage des Ergebnisses eines bestimmten Esport-Live-Streams oder -Turniers. Über die Fandom-Plattform können Benutzer sogar miteinander interagieren und ihre Fancoins gegeneinander einsetzen.

In der digitalen Umgebung reicht das Zuschauen einfach nicht mehr aus, und Fandoms Slognan „Spielen - vorhersagen - belohnt werden!" unterstützt dieses Konzept. Während die Fan-Teilnahme an NBA-Spielen häufig auf das T-Shirt Toss beschränkt ist, konzentriert sich diese neue Produktwelle darauf, den Zuschauer zum Teilnehmer zu machen.

Das Unternehmen führt eine Esports-Wetten-Dichotomie ein, indem es eine sozial unterhaltsame Esports-Plattform für alle Altersgruppen schafft, die durch Blockchain-Technologie verankert ist und es Benutzern ermöglicht, virtuelle Währung in einer sicheren Spielerbrieftasche zu verdienen. Die „Fancoins" können durch Anzeigen von Werbung, Wetten mit anderen Benutzern / Spielern und Empfehlungsmarketing verdient werden. Die Münzen werden durch Sponsoring generiert und Fancoins können durch In-App-Käufe, den Austausch von Fancoins gegen Waren und den Kauf von Tickets für Veranstaltungen eingelöst werden.

Die FANDOM ESPORTS-App ist eine Social-Entertainment-Plattform für Esport-Fans aller Branchen, die die Art und Weise, wie Fans interagieren, verändern wird. Die App wird die soziale Esports-Landschaft verändern, indem sie die Esports Leidenschaften zu einem einzigen sozialen Ganzen zusammenfasst und Esports-Fans eine Community bietet, in der sie miteinander in Kontakt treten und echte Belohnungen verdienen können.

Darüber hinaus wird das Unternehmen einen zweiten Token für Esports-Wetten verwenden und bestimmte Berater werden die hochmoderne vertikale Esports-Wette im Rahmen der Zwei-Token-Wirtschaft definieren.

FANDOM SPORTS hat ein hervorragendes Expertenteam zusammengestellt, dass beim Aufbau einer hochmodernen Esports-Wettplattform mit einzigartigen Funktionen und Merkmalen hilft. Das Unternehmen untersucht Methoden zur Monetarisierung globaler Esports-Debatten sowie potenzieller Fantasy-Spiele und Esports-Wetten mit einem partnerschaftlichen Geschäftsmodell.

DIE FANDOM PLATTFORM

Die Fandom Esports-Plattform ist für zwei Benutzergruppen ausgelegt: die altersunabhängige Esports-Spielgemeinschaft und den verifizierten Esports Spieler, der vertikale Wetten abschließt.

Die Platform bietet:

- BLAZE Blockchain gesicherte Spieleridentität,
- Mikrozahlungsfähigkeit mit 50.000 Transaktionen pro Sekunde,
- Das Fancoin-Doppelmünzen-Ökosystem,
- Geo-Fencing ist aktiviert und
- Unterstützung der chinesischen Sprache.

Diese Elemente bilden eine solide Grundlage für die weltweite Einführung der unregulierten Vorhersagen sowie der regulierten Wettgeschäftsmodelle des Unternehmens.

Alle registrierten Esports-Fans, altersunabhängig, erhalten eine durch Kryptographie gesicherte Brieftasche und einen anfänglichen Fancoin-Betrag zur Vorhersage von Esports-Events. Um mehr Fancoins zu verdienen, können sich die Benutzer intensive mit der Anwendung beschäftigen, um dann miteinander zu wetten, tägliche MysteryBox-Belohnungen zu erhalten, Werbevideos anzusehen und Freunde einzuladen, womit sie ebenfalls Fancoins verdienen können.

Fancoin ist eine international geschützte, durch Kryptographie gesicherte Esports Währung. Die Blaze Blockchain In-Game-Fancoin stellt sicher, dass jede Transaktion innerhalb der Spielerökonomie sicher in der Brieftasche des Spielers gespeichert wird, während dieser sowohl in der virtuellen Welt als auch bei realen Ereignissen Vorhersagen treffen, interagieren und Transaktionen durchführen kann.

Fancoins können den Endbenutzern als Belohnung oder Anreiz für gezieltes Sponsoring oder veröffentlichte Inhalte einen weiteren Vorteil bieten. Das Blockchain-basierte Modell der Plattform bietet die Möglichkeit, relevante Inhalte basierend auf ihren Vorlieben und Benutzergewohnheiten an Benutzer weiterzuleiten.

Das Endziel ist es, Benutzer zu gewinnen, die als "Spieler" investiert werden, die um Belohnungen und Prestige konkurrieren und gleichzeitig ihre einzigartige "Spielerkarte" mit der dazugehörigen Brieftasche aufbauen. Es bietet einen potenziellen wiederkehrenden Umsatzgenerator mit hohen Margen für das Unternehmen, da diese faszinierte globale Fangemeinde im Fandom Esports-Ökosystem verbleibt.

Die Fandom Esports-Plattform soll Spaß machen, engagierend und lohnend sein. Die Plattform ist agnostisch und konkurriert nicht mit den eigentlichen Esports-Spielen, sondern ergänzt sie. Ein Benutzer der Fandom-Plattform kann ein Call of Duty-Fan sein und sich mit gleichgesinnten Benutzern austauschen, um Vorhersagen zu Aspekten eines bestimmten Esports-Spiels zu treffen. Für ihre Bemühungen werden sie mit Fancoins belohnt. Die Fancoins werden durch das Ansehen von Anzeigen, Empfehlungen von Partnern und Wetten gegen andere Benutzer verdient - nicht gekauft.

Das Unternehmen plant, den zweiten Token für regulierte Esports-Wetten zu verwenden. Mit gesicherter Spieleridentifikation dürfen nur von Know Your Customer (KYC) verifizierte Spieler an Esports-Wettveranstaltungen teilnehmen. Durch die Implementierung von lokalen Geo-Fencing Märkten das Unternehmen die Einhaltung aller lokalen Vorschriften sicherstellen.

Vor ein paar Wochen beauftragte FANDOM SPORTS Segev LLP mit der Rechtsberatung für die Esports-Lizenzierung, die für globalisierte Wetten erforderlich ist. Das Unternehmen wird eine strategische Überprüfung durchführen, um die Gerichtsbarkeiten zu priorisieren.

Segev LLP beschäftigt ein starkes iGaming-Team mit Erfahrung in den Bereichen Unternehmens-, Handels-, IP-Kommerzialisierung, M & A, Private Equity-Finanzierung, Finanzierung öffentlicher Märkte, Datenschutz und Daten sowie Erfahrung in den Bereichen Regulierung und Compliance.

David Vinokurov, CEO und Präsident von Fandom Sports, erklärt: "Wir freuen uns, definitive Schritte zur Beschleunigung unserer dualen Initiativen der Esports-Engagement-Plattform für alle Altersgruppen und der rein spielregulierten Esports-Wettplattform zu unternehmen. Reglementierte Esports-Wetten sind jetzt eine Mainstream-Geschäftsmöglichkeit, und es gibt einen impliziten quantifizierbaren Wert für diese Art von Unternehmen. Wir freuen uns darauf, unsere Lizenzierungsinitiativen zu beschleunigen und eine echte globale Esports-Wettmarke aufzubauen, die vollständig reguliert und konform ist".

Die englische Version der Esports-App für alle Altersgruppen wird derzeit von strategischen Beratern Beta-getestet. Andere Beta-Sprachversionen, die derzeit in der Entwicklungspipeline sind, umfassen Chinesisch und Arabisch.

BLAZE Protokoll

Die Fandom Esports-Plattform wurde geschaffen, um auf Millionen von Benutzern skalierbar zu sein und die Anfragen dieser Benutzer in Echtzeit effizient zu bearbeiten. Da die Anzahl der Benutzer zunimmt, wird die Anzahl der In-App-Käufe zwangsläufig steigen und zu Tausenden von Mikrotransaktionen pro Sekunde führen.

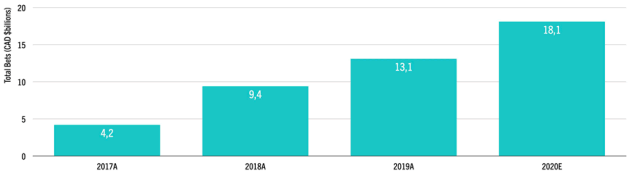
BLAZE ist eine patentierte Blockchain-Technologie, die von Deqode entwickelt wurde. Dank seiner einzigartigen Struktur, seiner Steuerung, seines Konsens und seines transaktionsübergreifenden Transaktionsmechanismus bietet BLAZE ein einzigartiges nichtlineares strukturelles Wachstum. Damit ist es das schnellste und am besten geeignete System zur Steuerung einer großen Anzahl von Transaktionen. Aufgrund seiner beispiellosen Geschwindigkeit ist BLAZE bereit, die Mikrotransaktionsbranche zu übernehmen.

Die Verwendung von BLAZE als Zahlungsinfrastruktur bietet den Endbenutzern von FANDOM einen zusätzlichen Mehrwert, da sie In-App-Käufe tätigen oder sie über alle anderen Apps im Ökosystem ausgeben können.

Das Unterlizenzierungsmodell ermöglicht es FANDOM, Einnahmen zu generieren, indem von anderen Publishern eine angemessene Gebühr für die Erstellung und Pflege ihrer Knoten in der BLAZE-Blockchain erhoben wird. BLAZE als Zahlungsinfrastruktur ermöglicht es FANDOM SPORTS, sowohl Partnern als auch Spielern die beste Erfahrung mit hoher Effizienz und niedrigerer Kostenstruktur zu bieten. Mit dem BLAZE-Protokoll ist FANDOM SPORTS gut positioniert, um an der mobilen Revolution in der Spiele- und Sportunterhaltungsbranche teilzunehmen.

DER MARKT

Esports gibt es schon so lange wie die Videospielbranche selbst und beziehen sich gemeinsam auf wettbewerbsfähige Videospiele, die von professionellen und Amateurspielern gespielt werden. In den letzten Jahren haben es Esports durch das Wachstum des Spielerpublikums und die Anzahl der Spieler, mit einer massiven weltweiten Anhängerschaft, in die Mainstream-Kultur geschafft.



Für den globalen Esports-Wettmarkt wird ein Wachstum von 44% bei einer CAGR von 4 Jahren prognostiziert.

In den Anfangsjahren von Esports gab es nur wenig Organisation oder Infrastruktur, und infolgedessen führte das massive Publikum von Esports nicht zu bedeutenden Einnahmequellen für Spieler, Teambesitzer usw. bei. Doch im Jahr 2017 gründete Riot Games die nordamerikanische und die EU-Liga League of Legends, während Blizzard im

Januar 2018 die Overwatch-Liga ins Leben rief, die die gesamte Branche veränderte.

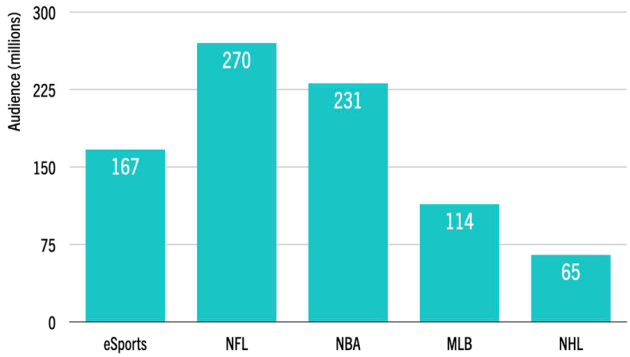
Die Einnahmen aus Esports im Jahre 2017 umfassten 38% aus Sponsoring, 14% aus Medienrechten und 9% aus Ticketeinnahmen. Bis 2022 werden die Medienrechte jedoch voraussichtlich 40% des gesamten Esports-Umsatzes ausmachen, was mit dem Durchschnitt der vier großen westlichen Sportligen heute vergleichbar ist. Infolgedessen können etablierte Online-Videoplattformen wie Twitch, YouTube, Douyu und Huya Top-Esports-Publishern für ihre Inhalte immer mehr Geld zahlen.

China - Der größte Esportmarkt der Welt

Chinas Online-Gaming- und Esportsektor hat sich aus mehreren Gründen von einer Nische zu einem riesigen wachsenden Markt entwickelt:

- Von 2000 bis 2015 war der Kauf einer Xbox oder einer PlayStation für chinesische Spieler keine leichte Aufgabe, da die meisten Konsolen einfach vom offiziellen Verkauf ausgeschlossen wurden. Infolgedessen wandten sich die Leute Internetcafés und später Smartphones zu. Smartphones, insbesondere solche, die in China hergestellt wurden, waren viel billiger als ein durchschnittlicher PC, viel kompakter als jeder Laptop und vor allem allgegenwärtig. Sie wurden zum gemeinsamen Spielplatz für die Scharen von nervenkitzelhungriger chinesischen Jugendlichen und Erwachsenen.
- Im Jahr 2016 gab Chinas NDRC (Nationale Entwicklungs- und Reformkommission) eine Richtlinie zur "Förderung nationaler und internationaler Sportturniere" heraus. Das Bildungsministerium erkannte Esports auch als Studienrichtung für höhere Bildung an. In diesem günstigen politischen Umfeld floss mehr Kapital in das chinesische Esport-Ökosystem, was zu professionelleren Ligen, Turnierproduzenten, Content-Distributoren und spezialisierten Stadien führte.
- Auch der derzeitige Lebensstil einer Mehrheit der chinesischen Bevölkerung spielt eine wichtige Rolle. Ein durchschnittlicher Einwohner von Peking oder Shanghai pendelt täglich fast zwei Stunden. Infolgedessen spielen die Menschen in China Esports in Zügen, U-Bahnen und Bussen, um die Zeit totzuschlagen.

Nach einem Bericht des Marktforschungsunternehmens iResearch wird der chinesische Esports-Markt bis Ende 2020 voraussichtlich eine Größe von 140,57 Milliarden Yuan (~20 Milliarden USD) erreichen und bis 2021 auf 165,14 Milliarden Yuan (~23 Milliarden USD) anwachsen. Vor allem Handyspiele und Esports-Veranstaltungen tragen am meisten zu diesem Wachstum bei. Ganz oben auf der Liste steht Esports: Das Live-Streaming von In-Game-Filmmaterial aus League of Legends, DOTA 2, Call of Duty und anderen Spielen von Publishern wie Tencent, PUBG, Perfect World, Riot Games und NetEase ist riesig.



Esports ist weltweiter Mainstream: Die 18- bis 25-Jährigen (Generation Z) sehen mehr Computerspiele als traditionelle Sportarten.

Derselben iResearch-Studie zufolge wird die Zahl der Spieler und Zuschauer von Esports in diesem Jahr auf rund 520 Millionen steigen, wobei der Anstieg von weiblichen Nutzern getragen wird. Obwohl Frauen weniger als ein Fünftel aller Esports-Spieler und -Zuschauer in China ausmachen, werden sie bis Ende 2020 rund 36% aller Nutzer ausmachen, so der Bericht.

Xinhua, die staatliche chinesische Presseagentur, berichtet, dass mehr chinesische Bürger Esports sehen als Livestreams von traditionellen Sportarten.

Beachten Sie, dass dies nicht nur ein chinesischer Trend ist. Im Jahr 2019 zum Beispiel hatte der Super Bowl weltweit 98 Millionen Zuschauer, während die League of Legends-Weltmeisterschaften 137 Millionen Zuschauer hatten.

China und Asien sind insgesamt weltweit führend für Esports. **Die Popularität von Esports in dieser Region könnte ein führender Indikator dafür sein, was auf den westlichen Märkten passieren könnte.**

FINANZEN

Der Nettoverlust von FANDOM SPORTS belief sich in den neun Monaten bis zum 31. Oktober 2019 auf 905.111 USD, wobei der unverwässerte und verwässerte Verlust je Aktie 0,006 USD betrug. Dies steht einem Nettoverlust von 1.821.971 USD bei einem unverwässerten und verwässerten Verlust je Aktie von 0,013 USD für die am 31. Oktober 2018 endenden neun Monate gegenüber. Die verringerte Ausgabendifferenz von 916.860 USD war hauptsächlich auf niedrigere Beratungs- und Verwaltungsgebühren, aktienbasierte Zahlungen und Reisekosten sowie auf Marketing und Werbung zurückzuführen.

Beträge in $000's	31.10.19	31.10.18
Beratungs- & Management Gebühren	366	668
Rechtsgebühren	190	173
Büro & Allgemein	128	268
Aktienbasierte Vergütung	69	381
Reisekosten	59	252
Gesamtausgaben	**905**	**1,822**
Jahresfehlbetrag	**905**	**1,822**
Verdünntes EPS	(0.00)	(0.01)

Ausgewählte Daten zur Gewinn- und Verlustrechnung für die neun Monate bis zum 31. Oktober 2019 und zum 31. Oktober 2018. Quelle: Company Filings

Bilanz zum 31. Oktober 2019

Im April diesen Jahres brachte FANDOM SPORTS 752.290 USD im Rahmen einer überzeichneten Privatplatzierung auf. Das Unternehmen emittierte insgesamt 10.590.000 Einheiten zu einem Preis von 0,05 USD (0,50 USD nach Verschüttung)*. Der Bruttoerlös der Platzierung beinhaltete auch die Begleichung von insgesamt 222.790 USD an ausstehenden Schulden mit der Ausgabe von 4.455.805 Stammaktien zu einem angenommenen Preis von 0,05 USD pro Aktie.

* Beachten Sie, dass das Unternehmen Anfang 2020 eine Aktienkonsolidierung auf der Grundlage von einer (1) Stammaktie nach der Konsolidierung für je zehn (10) Stammaktien vor der Konsolidierung abgeschlossen hat.

Es ist wichtig anzumerken, dass die Bilanz von FANDOM aufgrund der Privatplatzierung und der Begleichung von Schulden zu Beginn diesen Jahres jetzt viel sauberer aussieht als am 31. Oktober 2019.

Beträge in $000's	31.10.19	31.10.18
Cash und Cash Eq.	18	1,589
Vorauszahlungen	13	106
Gesamtes Umlaufvermögen	**36**	**1,701**
Immaterielle Vermögenswerte	761	1,174
Gesamtvermögen	**800**	**2,885**
Verbindlichkeiten	125	185
Verbindlichkeiten	**125**	**185**
Eigenkapital insgesamt	675	2,700

Ausgewählte Bilanzdaten zum 31. Oktober 2019 und 30. Oktober 2018. Quelle: Company Filings

NEUESTE NACHRICHTEN

GIC Merchant Bank für M & A-Beratung engagiert

Vor einigen Tagen engagierte Fandom die GIC Merchant Bank Corporation für strategische Beratungsdienste. Die GIC wird als strategischer Finanzberater von Fandom fungieren, um den Shareholder Value des Unternehmens durch organisches und akquisitorisches Wachstum zu verbessern. Der Umfang der Dienstleistungen wird umfassen:

- Akquisitionsmöglichkeiten und Synergien prüfen
- Vertrieb
- Finanzierung
- Kapitalmarktleitlinien.

Philip Chen, Vorsitzender von Fandom Sports, kommentierte: „Wenn wir eine Merchant Bank wie GIC hinter uns haben, haben wir einen entscheidenden Vorteil bei der Erforschung, Bewertung und Finanzierung potenzieller akkretiver und synergistischer Möglichkeiten, die sich ergeben können. GIC wird zeitnahe und relevante Initiativen unterstützen, die zusätzlichen Shareholder Value freisetzen."

AUSBLICK & BEWERTUNG

Da die Verbreitung von Esports zu fast 100 % digital abläuft, können die Fans Esports-Inhalte überall auf der Welt kostenlos streamen, ohne von den traditionellen TV-Rechten berüht zu sein, die für die meisten westlichen Profisportligen geografisch gegliedert wurden und häufig in einem teuren Kabel-Abonnement zusammengefasst sind.

Im Gegensatz zu vielen bestehenden Profisportarten ist das Esports-Publikum jung, digital und global:

- Mehr als die Hälfte der Esports-Zuschauer ist in Asien,
- 79% der Zuschauer sind unter 35 Jahre alt und
- Online-Videoseiten wie Twitch und YouTube im Westen sowie Douyu und Huya im Osten haben ein größeres Publikum allein für Spiele als HBO, Netflix und ESPN zusammen.

Daher befindet sich Esports an einer Kreuzung zu einigen starken Trends: Aufbau und Pflege sozialer Verbindungen online, digitaler Videokonsum und globales Wachstum des Spielepublikums.

Der aktuelle Marktzyklus zeigt ein explosives Wachstum bei Esports und Esports-Wetten. Der Trend bevorzugt alles, was mit Sport zu tun hat, und FANDOM SPORTS Media positioniert sich einzigartig auf dem Markt.

Das Unternehmen wird die Vorteile eines sozial interaktiven und ein auf das Alter und die Gerichtsbarkeit beschränktes Wettmodell verfolgen. Beide Unternehmensmodelle bieten skalierbare Möglichkeiten mit hohen Margen.

Die Fandom-Plattform ermöglicht den Betrieb von Anwendungen in Partnerschaft mit führenden Marken, Ligen und Dienstleistern zum Thema Esport in zwei Branchen - Esports und iGaming.

Bewertung

Die folgenden Unternehmen gehören zu den Wettbewerbern von FDM auf dem Esport-Markt:

FansUnite Entertainment [öffentlich: FANS] betreibt ein Sportwettengeschäft und bietet Sportwetten, einschließlich Esports, auf dem britischen Markt an. FansUnite wurde im Mai 2020 an der CSE gelistet. Das Unternehmen besitzt keine Lizenzen, hat aber die Übernahme von McBookie, einem führenden Anbieter von Wettdienstleistungen im Vereinigten Königreich, abgeschlossen. FansUnite hat eine Marktbewertung von C$27,8 Millionen.

Esports Entertainment Group [öffentlich: GMBL] ist eine Esports-Wettplattform, die Wetten im Stil einer Wettbörse und professionelle Esports-Events anbietet. Das Unternehmen wurde im April 2020 an der NASDAQ notiert. Esports Entertainment besitzt eine Curacao-Lizenz und eine Malta-Lizenz nur für Pool-Wetten. Esports Entertainment hat eine Marktbewertung von 66 Millionen US-Dollar.

Askott Entertainment [privat] ist eine Esports-Wettplattform, die auch eine B2B-Plattform anbietet. Das Unternehmen hat eine iGaming-Plattform Chameleon, die Wetten mit festen Quoten anbietet. Askott besitzt auch eine Lizenz für Curacao. Das Unternehmen hat insgesamt C$ 9,1 Millionen an

Finanzmitteln aufgebracht und verfügt über eine Vorkassebewertung von etwa C$ 30 Millionen.

Unikrn [privat] ist ein in Privatbesitz befindliches Sportwettenunternehmen und bietet weltweit Online-Esports-Wetten und Online-Casinos an. Das Unternehmen besitzt eine Lizenz für die Insel Man. Unikrn hat im Jahr 2017 31 Millionen US-Dollar aufgebracht.

Mit einer Marktkapitalisierung von 10,3 Mio. USD ist Fandom Sports eindeutig die kostengünstigste Investition im Esportsektor. Darüber hinaus setzen die Wettbewerber nur auf Wetten und können nicht die Exposition gegenüber dem Esport-Fanaggregationsmodell für alle Altersgruppen bieten, welches Fandom anbietet. Alles in allem hat Fandom Sports eine überzeugende Bewertung im Vergleich zu seinen Konkurrenten aus der Esportbranche.

Aus diesem Grund initiieren wir die Berichterstattung über FANDOM SPORTS Media mit einer Kaufempfehlung und einem Kursziel von 1,26 USD, was 215% über dem heutigen Aktienkurs liegt.

ANTEILE & EIGENTUM

FANDOM SPORTS Media hat etwa 31,21 Millionen Stammaktien im Umlauf.

Darüber hinaus hat das Unternehmen etwa 7,17 Millionen Warrants mit einem gewichteten durchschnittlichen Ausübungspreis von $ 0,14 im Umlauf. Die gewichtete durchschnittliche Restlaufzeit der ausstehenden Warrants beträgt 1 Jahr. Jeder Warrant berechtigt seinen Inhaber zum Kauf einer Stammaktie des Unternehmens.

Schließlich hat FANDOM 2,74 Millionen Aktienoptionen. Jede Aktienoption berechtigt ihren Inhaber zum Kauf einer Stammaktie des Unternehmens.

Das Management des Unternehmens und eine Beratungsgruppe kontrollieren zusammen etwa 20% der im Umlauf befindlichen Stammaktien.

MANAGEMENT

- **Herr DAVID VINOKUROV – PRÄSIDENT & CEO**

Herr Vinokurov ist ein erfahrener Manager mit mehr als 12 Jahren umfassender Erfahrung in der Geschäfts- und Unternehmensentwicklung in verschiedenen Branchen. Zuletzt war Herr Vinokurov in Managementberatungsfunktionen für ein börsennotiertes Social-Commerce-Unternehmen sowie mehrere Fintech- und Blockchain-fähige Zahlungsunternehmen tätig. Herr Vinokurov hat direkt dazu beigetragen, zig Millionen Dollar für Start-up- und Small-Cap-Unternehmen aufzubringen.

- **Herr ZHENGQUAN (PHILIP) CHEN - VORSTANDSVORSITZENDER**

Herr Chen ist geschäftsführender Gesellschafter und Mitbegründer von Dynaco Capital Inc., einer Finanzberatungsfirma mit Sitz in Toronto, die mit zahlreichen nordamerikanischen und asiatischen Risikokapital- und Private-Equity-Fonds sowie chinesischen Multimilliarden-Dollar-Konglomeraten verbunden ist. Er arbeitet an Transaktionen zwischen chinesischen und nordamerikanischen Firmen. Herr Chen legt einen starken Fokus auf den Gaming-Bereich. Er hat eine bedeutende Verbindung und Zugehörigkeit zu einer Reihe von Esportmarken in Asien aufgebaut.

- **Herr GUY BEN-DOV – MITGLIED DES BEIRATS**

Herr Ben-Dov ist ein Manager für interaktive Unterhaltung und ein Unternehmer für serielle Medien. Er arbeitet sowohl mit Start-ups als auch mit Innovationsteams in Fortune-500-Unternehmen zusammen, um Spiele und Plattformen zu entwickeln, zu bauen und auf den Markt zu bringen. Im Laufe der Jahre war er Mitbegründer eines führenden Spielestudios, Side-Kick-Spiele, und arbeitete mit führenden Marken wie Disney, Rovio und Lionsgate sowie der In-Game-Anzeigenplattform DoubelFusion zusammen sowie mit Microsoft Xbox, Playstation und großen Spieleherstellern. Herr Ben-Dov ist außerdem Mitbegründer und ehrenamtlicher Vorsitzender des israelischen Spieleverbands GameIS, der sowohl lokalen Start-ups als auch internationalen Technologieunternehmen

hilft, ihr Geschäft in Israel auszubauen. Herr Ben-Dov verbrachte 4 Jahre in Südkalifornien und baute ein Netzwerk von führenden Unternehmen der Spielebranche im Silicon Valley und in LA auf.

- **Herr YUANHUA FEI - MITGLIED DES BEIRATS**

Herr Yuanhua Fei ist Präsident und CEO von Gamefy, einem führenden Unternehmen im Bereich Esports in China, das der Shanghai Oriental Pearl Group gehört, einer Tochtergesellschaft der Shanghai Media Group. Die G-League, die beliebteste Esport-Veranstaltung von Gamefy, zieht jedes Jahr mehr als 100 Millionen Zuschauer in China an. Vor Gamefy war er 2015 Mitbegründer und Vizepräsident des IT-Unternehmens Shanghai Baizhilong in Shanghai. Davor gründete Herr Fei 2011 Shanghai Lejia Networks. Er leitete ein Team, das eine Reihe von Spielen entwickelte, die von Tencent Games veröffentlicht wurden. Von 2002 bis 2004 war er als Direktor für neue Produkte bei Shanda Networks verantwortlich, einem der fünf führenden Spieleunternehmen in China. Herr Fei ist eng mit dem chinesischen Sport und Gaming verbunden und hat in dieser Community einen hohen Stellenwert.

- **Herr JOHN ARMSTRONG – MITGLIED DES BEIRATS**

Herr Armstrong ist als Vordenker im Sportbereich bekannt. In den letzten Jahren konzentrierte er sich auf Esport, da er als Brücke zu endemischen und nicht endemischen Marken für Esportorganisationen und -unternehmen gearbeitet hat, um Investitionen, Sponsoring und allgemeine Geschäftssynergien zur Monetarisierung der Esportbranche für alle Altersgruppen zu ermöglichen. Herr Armstrong verfügt über mehr als 25 Jahre Erfahrung in der Technologiebranche und 20 Jahre in den Branchen mobile Inhalte / Spiele, Videospiele, Esport und Glücksspiel. In Zusammenarbeit mit sport- und medienübergreifenden Unternehmen hat er Vereinbarungen mit Sportvereinen getroffen, darunter von der englischen Premier League bis hin zu Fernseh-, Film- und Musikstudios.

- **Herr NEIL DUFFY - MITGLIED DES BEIRATS**

Herr Duffy ist Leidender kaufmänischer Direktor von WorldGaming Network (WGN) und Collegiate StarLeague (CSL). WGN war eine wegweisende Esports-Turnierplattform mit über 3 Millionen globalen Mitgliedern, 11 Millionen gespielten Spielen und Preisen in Höhe von über 60 Millionen US-Dollar. WGN wurde von Cineplex Entertainment (2015) übernommen, bevor Herr Duffy die Übernahme von CSL im Auftrag von WGN leitete. In den letzten fünf Jahren haben Herr Duffy und sein Team CSL zum weltweit größten College-Esport-Liga- und Turnierbetreiber ausgebaut. Es nahmen bereits über 1.800 Universitäts- / College-Standorte in Nordamerika und mehr als 70.000 Studenten in 15 verschiedenen Spielen teil. Herr Duffy war ein führender Vertriebs- und Partnerschaftshersteller in Esports und hat mit Marken wie TikTok, EA Sports, 2K, Riot Games, ESPN und Capcom zusammengearbeitet.

CA: FDM
US: FDMSF
GER: TQ43

Firmensitz
Suite 830 – 1100 Melville Street
Vancouver, BC V6E 4A6
Kanada

Kontaktinformationen
Investor Relations
Telefon: +1 604 256 6990
fandomsportsmedia@gmail.com

Über Smallcaps Investment Research

Wir sind stolz darauf, dass SIR als eine der vertrauenswürdigen Online-Quellen für Small Caps in den USA und Kanada anerkannt ist. Dieses Vertrauen haben wir uns verdient, weil wir unseren Webseiten-Besuchern und Newsletter-Abonnenten nur solide und moralisch einwandfreie Unternehmen vorstellen. Wir konzentrieren uns auf fundamental unterbewertete Unternehmen mit einer Marktkapitalisierung von unter 100 Millionen US-Dollar. Wir haben ein besonderes Interesse an Aktien mit einem hohen Potenzial, innovativen Produkten oder Dienstleistungen. Lesen Sie Über uns, um mehr Informationen zu erhalten.

Dieser Unternehmensbericht wird von Smallcaps Investment Research erstellt und vertrieben.

Kontakt: editor@smallcaps.us

VERÖFFENTLICHUNG

Dieser Bericht wurde von Smallcaps Investment Research erstellt, dem Eigentümer und Betreiber der Website https://smallcaps.us/de/. Smallcaps Investment Research ist weder ein registrierter Finanzberater noch ein Börsenmakler oder Anlageberater.

Diese Veröffentlichung dient einzig und allein zu Informationszwecken und ist nicht als Angebot oder Aufforderung zur Abgabe eines Angebots zum Kauf oder Verkauf der hierin genannten Wertpapiere gedacht.

Anleger müssen selbst entscheiden, ob eine Investition in die hierin genannten Wertpapiere angemessen ist. Die Entscheidung muss auf der Grundlage von Vorzügen und Risiken, ihrer eigenen Anlagestrategie sowie ihrer rechtlichen, steuerlichen und finanziellen Lage erfolgen. Die Wertentwicklung in der Vergangenheit ist keine Garantie für zukünftige Ergebnisse. Smallcaps Investment Research und / oder seine Mitarbeiter sind für keinerlei Investitionsentscheidungen verantwortlich.

Die hierin enthaltenen Informationen stammen von Quellen, die als zuverlässig erachtet werden, und alle hierin enthaltenen Meinungen beruhen auf diesen Quellen. Eine Garantie für die Richtigkeit und Vollständigkeit kann jedoch nicht übernommen werden. Alle hier enthaltenen Meinungen, Prognosen und Schätzungen spiegeln das Urteil von Smallcaps Investment Research zum Zeitpunkt dieser Veröffentlichung wider.

In diesem Unternehmensbericht können bestimmte "zukunftsbezogene Aussagen" im Sinne der geltenden Wertpapiergesetze enthalten sein. Einschließlich, ohne Beschränkung, Aussagen bezüglich der Pläne, Strategien, Ziele, Erwartungen, Absichten und Ressourcen Adäquanz des Unternehmens. Investoren werden darauf hingewiesen, dass solche zukunftsgerichteten Aussagen mit Risiken und Unsicherheiten verbunden sind. Einschließlich, ohne Einschränkung, Folgendes: (i) die Pläne, Strategien, Ziele, Erwartungen und Absichten des Unternehmens können nach Ermessen des Unternehmens jederzeit geändert werden; (ii) die Pläne und Ergebnisse des Unternehmens werden durch die Fähigkeit des Unternehmens, sein Wachstum zu steuern, beeinflusst, und (iii) andere Risiken und Unsicherheiten, die von Zeit zu Zeit in den vom Unternehmen veröffentlicht werden, bestehen.

Smallcaps Investment Research wurde von FANDOM SPORTS Media Corp. entlohnt, um einen Kommunikationsplan zu entwickeln und umzusetzen, der das Engagement des Unternehmens gegenüber der Investorengemeinschaft verbessert.

Smallcaps Investment Research und/oder seine Mitarbeiter können Positionen in den genannten Unternehmen einnehmen. Smallcaps Investment Research und/oder seine Mitarbeiter dürfen jedoch nicht sofort mit Finanzinstrumenten des jeweiligen Unternehmens handeln. Das Handeln ist eine Woche vor der ursprünglichen Empfehlung möglich. Bei einer Rating-Änderung kann nach einer Woche gehandelt werden.

Kein Teil dieses Berichtes darf ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von Smallcaps Investment Research in irgendeiner Weise reproduziert werden. © 2003 - 2020 Smallcaps Investment Research.