



Bolero

TOPIC

E-sports en gaming

Hip en trendy, maar
vooral lucratief en
beleggersvriendelijk

25 januari 2021

RESEARCH: KBC SENIOR FINANCIAL ECONOMIST TOM SIMONTS



In de TOPIC gaat **Bolero** dieper in op een specifiek onderwerp zoals een beursintroductie, de olieprijs, maar we kunnen ook een specifieke beurs of aandeel onder de loop nemen.

Naar aanleiding van zijn presentatie op Finance Avenue 2020 verdiepte KBC Senior Financial Economist Tom Simonts zich in de wereld van **gaming** en **e-sports**.

Door de **coronapandemie** en de daaruit volgende lockdowns is de **populariteit** van online gaming in een **stroomversnelling** geraakt. Maar welke **bedrijven** zijn in dit entertainmentsegment actief? Wat is e-sports precies en hoe valt er **geld mee te verdienen**? En welke factoren zorgen ervoor dat gaming zo'n **robuuste groeitrend** is, die ook beleggers maar beter in de gaten kunnen houden? Het antwoord leest u in dit dossier.

Bolero wijst u erop dat alle informatie in dit dossier, met inbegrip van de koersdoelen en aanbevelingen, dateert van 25 januari 2021 en dus een momentopname is. Gelieve er rekening mee te houden dat die informatie intussen gewijzigd kan zijn. Voor de meest recente adviezen en koersdoelen verwijzen we u graag door naar het Bolero-platform.

Inleiding

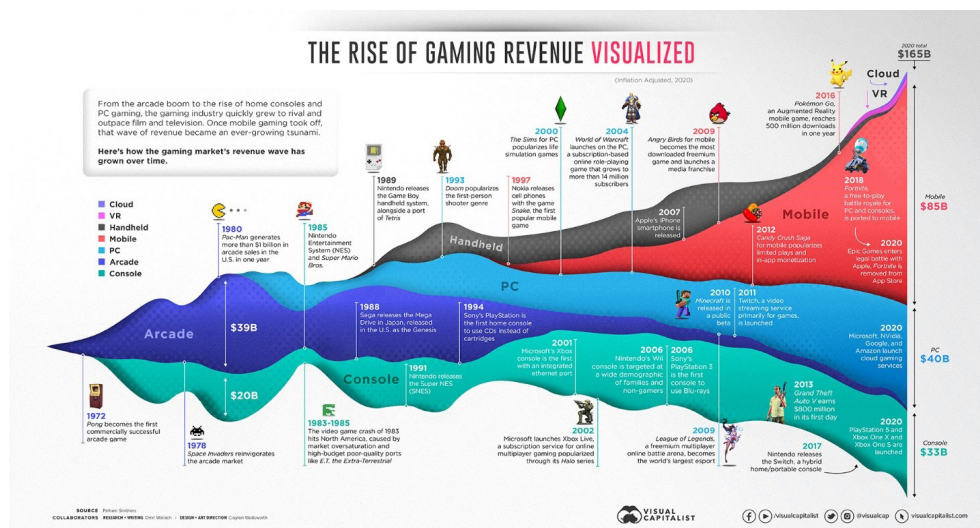
Gaming is altijd al 'big' geweest, maar door de **coron lockdowns** zijn de maatschappelijke en financiële schijnwerpers nog nadrukkelijker op de sector komen te staan. Extra vrije tijd, al dan niet verplicht, zorgt voor een **stijgende populariteit**. En **stijgende beurskoersen**, met name van de game developers, cloud gaming-platformen, spelverdelers en bedrijven die op één of andere manier bij betaalverkeer betrokken zijn. Op die laatste gaan we in deze nota niet dieper in, maar op het overige wel. Centraal staan in elk geval de **cloud** en octopusbedrijf **Tencent**, het grootste gamingbedrijf ter wereld.



Gaming: robuuste groeitrend

Er is al veel gezegd en geschreven over de **toenemende interesse in gaming** tijdens de lockdowns en coronabeperkingen die 2020 gedomineerd hebben. Dat is best opvallend, want de **trend** in de gamingindustrie behoorde de laatste jaren al tot **één van de meest robuuste** die onze economie te bieden heeft, naast digitale transformatie, het toenemende belang van halfgeleiders en e-commerce.

KBC Senior Financial Economist Tom Simonts verdiepte zich in de wereld van **e-sports** en concludeerde dat het **gamingsegment** binnen de entertainmentsector één van weinige is die **niet negatief getroffen** werd door de digitalisering. Het internet heeft immers net gezorgd voor een **explosieve groei van het aantal potentiële gamers** (van 500 miljoen in 2017 naar 2 miljard in 2020) én vermenigvuldigde het aantal **verdienmodellen** in het segment van de videospellen (bijv. in-game verkoop van items, reclame, e-sports, ...).



Die evolutie is heel duidelijk zichtbaar op bovenstaande grafiek, die teruggaat tot 2000. Op dat moment domineerden de **consoles** nog de spelletjesmarkt, maar was de **opmars van de pc tot belangrijkste spelplatform** wel al ingezet. Tot op vandaag zijn beide nog altijd erg belangrijk, al werd de fakkel sinds 2011 overgenomen door de smartphone. **Mobiel gamen** is en blijft erg populair en is vandaag de **snelste groeiemarkt**.

De opgaande trend kreeg vleugels door een heel aantal factoren, waarvan de **exponentieel gestegen rekenkracht** één van de belangrijkste is. Denk daarbij aan de **wet van Moore**, die van toepassing is op de **halfgeleiders** en die stelt dat het aantal transistors in een geïntegreerde schakeling door de technologische vooruitgang elke twee jaar verdubbelt. Vrij vertaald: vooruitgang en rekenkracht zijn exponentieel.

E-sports: kijken naar gamers

Die wet kan worden omgezet in de 'wet van Zuckerberg', die zich baseert op een exponentiele groei van het aantal gamers. De opmars speelde volop in de kaart van e-sports, waarbij **miljoenen kijkers zowel online als offline naar gamers kijken**, in plaats van er zelf aan deel te nemen. De trend ontwikkelde zich vooral in **Azië**, maar breidt nu volop uit naar de **VS** en **Europa**.

China erkende e-sports ondertussen als **belangrijke studie voor hoger onderwijs**, terwijl de VS e-sportsspelers voor de toekenning van visa in 2013 erkende als **professionele atleten**. Ondertussen doen meer dan 125 Amerikaanse hogescholen via e-sportsteams mee aan de Nationale Vereniging van Collegiale E-sports (NACE, ESPN).

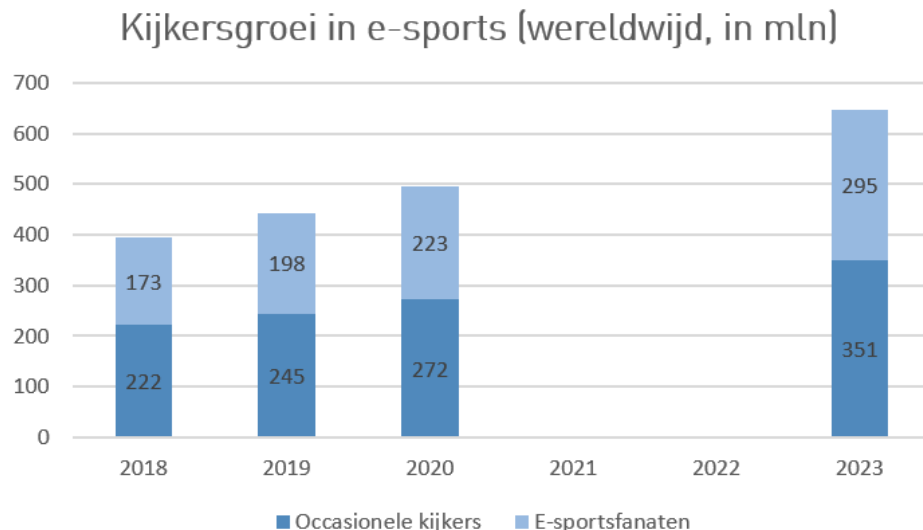


Toernooien

In 2019 waren er 885 grote e-sportsevenementen, die samen **56,3 miljoen euro ticketverkoop** opleverden (tegenover 54,7 miljoen dollar in 2018). Het totale e-sports **prijzengeld** bedroeg in 2019 zo'n **167,4 miljoen dollar** tegenover 150,8 miljoen dollar in 2018. Dat maakt dat het gemiddelde salaris in de Amerikaanse professionele eSports League volgens Forbes vlot 320.000 dollar bedraagt.

Het succes van e-sports blijkt ook uit de opgaande trend van het aantal kijkers. E-sportsfans streamden in 2018 bijna **10 miljard uur videospelletjes** op Twitch (+60% ten opzichte van 2017) en de DOTA 2 International **toernooipot** van 25 miljoen dollar was in 2017 al **groter dan het prijzengeld van de Ronde van Frankrijk, het**

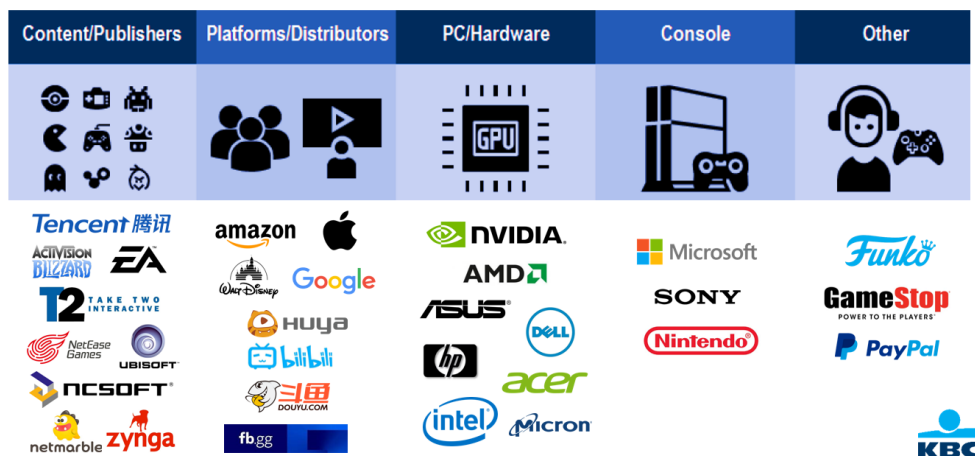
US Open golftoernooi of de Champions League.



Het WK "League of Legends" werd zelfs het **grootste toernooi in 2019**, met 105,5 miljoen uren kijktijd op Twitch en YouTube. Dat zorgde voor een nieuw e-sportsrecord met **200 miljoen kijkers wereldwijd**, meer dan het dubbele van de NFL SuperBowl. Voor wie echt hip wil zijn, is er de "Overwatch League", de populairste live competitie met 104,1 miljoen uren kijktijd (op Twitch en YouTube).

Ecosysteem

Om e-sports mogelijk te maken zijn er behoorlijk wat **vereisten**, die uiteindelijk zullen verklaren waarom er vandaag nog altijd héél erg actief jacht gemaakt wordt op producenten van games. Tot die vereisten behoren spelersteams, games, toernooien, platformen en fans.



Spelersteams

In onderstaand voorbeeld **Fnatic**, dat op 23 juli 2004 werd opgericht en vertegenwoordigd is met verschillende speldivisies zoals 'Counter-Strike: Global Offensive', 'Dota 2' en 'League of Legends'. Het spelersteam van **League of Legends** was de winnaar van het eerst gehouden **wereldkampioenschap** in 2011 en heeft ondertussen zeven van de twaalf gedeeltelijke titels op haar naam. De **Counter-Strike-divisie** won in totaal drie Majors. Dat Fnatic niet klein is, en rendabel, werd duidelijk in mei 2019 toen **19 miljoen dollar kapitaal werd opgehaald**. Fnatic wil hiermee uitbreiden naar Noord-Amerika en Azië.

Games

De teams spelen, hoe kan het ook anders, spelletjes. Die werken volgens het **vliegwielmanmodel**, aangezien elke nieuwe gebruiker inkomsten oplevert voor de ontwikkelaar en/of de verdeler ervan, zonder dat dat extra kosten oplevert voor de ontwikkeling (aangezien die al genomen zijn).

Toernooi

Er zijn nogal wat organisatoren van e-sportstoernooien, die vaak zwaar gesponsord worden door de producenten van games of de verdeelplatformen van die games. De **sponsoring** van dergelijke evenementen door enkele van de meest bekende bedrijven (**AdAge, Forbes, Medium**) loopt op **tot 1 miljard dollar per jaar**.

Platformen

De belangrijkste platformen zijn **Twitch** (van **Amazon**) en **YouTube** (van **Google**).

Fans

Zonder fans, geen plezier. En net die fans zijn een rijke bron van inkomsten voor het hele ecosysteem; een beetje zoals plankton in de oceaan.

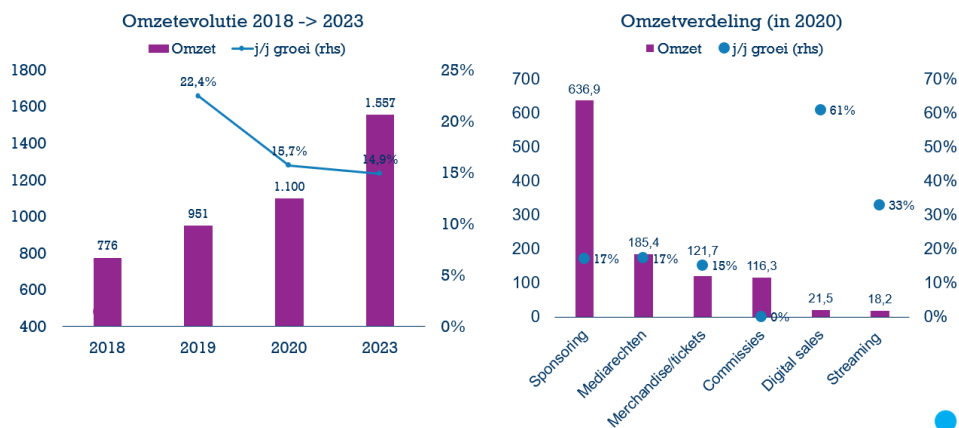


Verdienmodel

De manier waarop e-sports **omgezet wordt in cash**, uit zich op een aantal vlakken:

- **Mediarechten:** Inkomsten omwille van media-eigendom, incl. vertoning van e-sportscontent op eender welk kanaal. Dit omvat ook auteursrechten op video's of foto's van een sportwedstrijd.
- **Merchandise en ticketverkoop:** Inkomsten uit de verkoop van tickets voor live-gebeurtenissen en merchandise.
- **Digitale opbrengsten:** Inkomsten uit de digitale verkoop van in-game items.
- **Sponsoring:** Inkomsten uit sponsordeals.
- **Commissies van speluitgevers:** Inkomsten betaald door game-uitgevers aan e-sportsorganisatoren om evenementen te hosten.
- **Streaminginkomsten:** Inkomsten gegenereerd door professionele spelers of streamers.

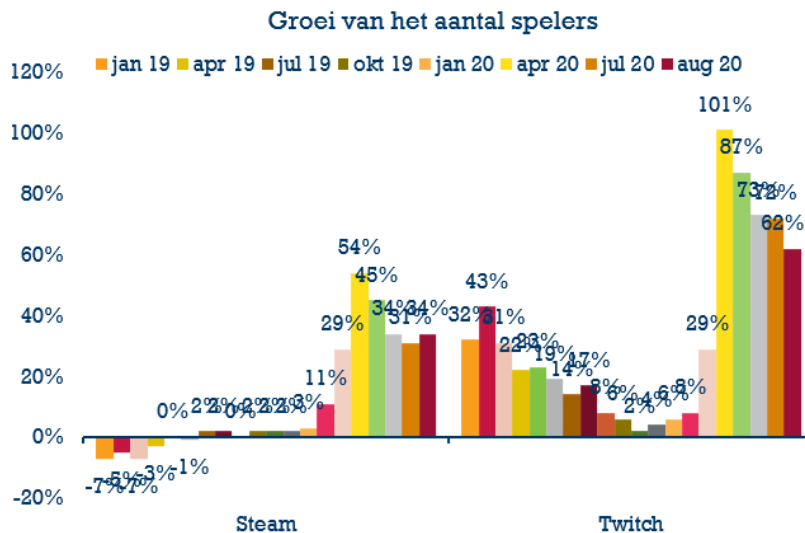
Eén en ander zorgde de voorbije paar jaren voor een **forse omzetgroei** (951 miljoen dollar in 2019) en die trend moet zich onverminderd doorzetten tot 1,56 miljard dollar tegen 2023. De snelste groei wordt daarvoor geleverd door **digital sales** en **inkomsten uit streaming**, al zijn dat vandaag natuurlijk wel de twee kleinste categorieën in absolute termen. De hoofdmoot bestaat uit **inkomsten uit sponsoring**.



Content is (ook hier) king

Hoe meer games, hoe meer plezier. Dat is een boutade die kracht wordt bijgezet door het omgekeerde van die stelling te bekijken: zonder games geen plezier. Het is daarom logisch dat er al jaren naarstig wordt gewerkt aan games om de massa te plezieren. Door de **technologische evolutie**, en recent onder meer door de komst van **5G**, is het **bereik** en vooral de **omvang** van dit soort games **fenomenaal toegenomen**.

Denk dus niet langer aan Super Mario, maar kijk gerust eens op YouTube naar de recente trailer van **Cyberpunk 2077** om te weten hoe zo'n game er uit ziet. Dat extra aanbod, met het nodige extra 'fungehalte', verklaart de **groei van het aantal gamers** in het voorbije decennium. Op onderstaande grafiek is trouwens duidelijk te zien hoe Covid-19 en de daaropvolgende lockdowns het legertje gamers danig heeft vergroot. Dat effect zal niet helemaal blijvend zijn, maar het zorgt in elk geval ook voor extra bekendheid en dus extra populariteit.



Opdat u zou weten waar de hele e-sports- en gaming-hype om draait, zetten we hieronder de populairste games op een rij.



-> Tencent



-> Activision Blizzard



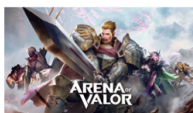
-> Valve



-> Activision Blizzard



-> Valve



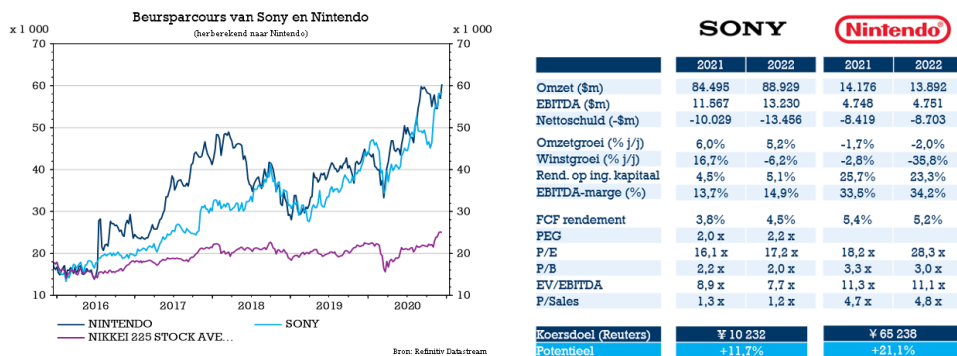
-> Tencent

Game	Device	Uren bekeken (m)
League Of Legends	PC	348,8
Counter-Strike: Global Offensive	PC	215
Dota 2	PC	198,9
Overwatch	PC	109,9
Hearthstone	PC	37
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	PC	32,4
Arena Of Valor	Mobile	31,6
PUBG Mobile	Mobile	27,9
Fortnite	PC	27,5
PUBG	PC	26,8
Starcraft II	PC	22,8
Rocket League	PC	20,4
Super Smash Bros. Ultimate	Console	18,6
Garena Free Fire	Mobile	17,8
Call of Duty: Black Ops 4	Console	13,3
Magic: The Gathering	PC	12,9
World Of Warcraft	PC	10,3
FIFA 19	Console	7,7
Street Fighter V	Console	7

Waar wordt gespeeld?

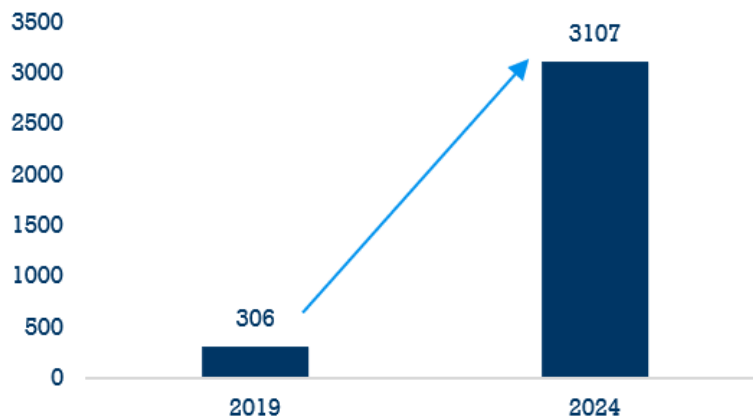
Games worden onder meer op **consoles** gespeeld, maar de toekomst van die consoles - zoals we die kennen van bij het begin van de 21ste eeuw - is vrij duidelijk: het aankopen van cd's om te kunnen gamen is voorbij en werd nu al vervangen door **online abonnementen op gamingplatformen** zoals **Valve**, **Steam** of **Switch**.

Bedrijven zoals **Nintendo** en **Sony**, koplopers in de consolemarkt, zullen daardoor niet erg veel inkomsten missen, aangezien ze heel wat andere omzetbijdragers in hun brede portefeuilles hebben. Consoles zijn vandaag immers al vooral een medium om content (games) naar de klant te brengen, zodat de **opkomst van puur online spelen het marktaandeel van de consoles waarschijnlijk verder onder druk zal zetten, zonder dat dat impact op de beurskoers moet hebben**. Wat immers ook telt, is dat games - vooral de AAA-spelletjes - stelselmatig duurder worden. En dat is goed voor de winstmarges.



De échte toekomst van gaming bevindt zich echter op de **streamingplatformen**. De wereldwijde cloud gamingmarkt groeit als kool. Schattingen komen uit op een **groei van cloud gaming met gemiddeld 59% tegen 2024**. Dat heeft veel te maken met het ecosysteem, zoals dat ook aanwezig is in e-sports. Zo lokken nieuwe streamingplatformen groei uit van het aantal spelers, games en dus de hele sector, omdat ze hardware overbodig maken. Daarvoor is **performantie cruciaal**, want de zogenaamde "lag" (Engels voor 'vertraging') is nefast voor de spelvreugde én voor de winstkansen in de spelletjes zelf.

Wereldwijde cloud gaming markt
(in \$ miljard)



De **meest performante cloud computing-platformen** behoren vandaag toe aan **Microsoft** (Azure), **Amazon** (AWS) en **Tencent** (Tencent Cloud...), die de games vooral krachtiger en dus leuker hebben gemaakt. Ook **5G** komt daarbij om de hoek kijken als belangrijke drijvende factor, door een sterk **lagere “lag”** als het **mobiele games** betreft, maar ook door creatie van private gaming-toernooien en **‘always on’-connectiviteit**.

Verwacht wordt dat de **concurrentie** tussen cloud services-platformen tot een **prijsverlaging** kan leiden, omdat het kan leiden tot lagere commissies (cf. Epic Games). Erg belangrijk is de opmars van **‘free-to-play’ games**, waarin in het spel zelf (in-game) kan worden betaald voor upgrades en dergelijke meer. Denk daarbij aan de meest populaire games zoals Fortnite, Apex Legends, Clash of Clans,....

Dit zijn vandaag enkele van de populairdere **cloud gaming-platformen**:



Amazon Luna+

- Beschikbaar op pc, Mac, Fire TV en iPhone en iPad (via web apps), nadien Android.
- Draait op de AWS-cloud.
- Twitch-integratie is voorzien.



Microsoft

- xCloud (Xbox) draait op clouddienst Azure.
- Overname Bethesda voor 7,5 miljard dollar (Elder Scrolls, Fallout, Doom,...).
- Forse waardering: (5 à 7,5x EV/sales o.b.v. 1 à 1,5 miljard dollar boekingen, 2020 en 2021).



Google Stadia

- Gelanceerd in november 2019
- Biedt 4K video op tv's met mobiele connectiviteit via WiFi



Playstation Now

- Brengt Sony's catalogus met PlayStation PS4-, PS3- en PS2-games naar PS4 of Windows pc's die gebruik maken van de cloud.



Facebook Gaming

- De app lijkt sterk op de Twitch-app.
- Laat gemakkelijk toe om streamingvideo's te bekijken.
- Facebook Gaming Creators Community.



Tencent gamingplatform

- WeGame evolueerde uit Tencent Games Platform. Ging live in april 2017.
- Distributieplatform WeGame X gelanceerd in april 2019.
- Telde in februari 2020 zo'n 70 miljoen actieve gebruikers.



NVIDIA GeForce NOW

- Cloud gaming-dienst van Nvidia.
- Gelanceerd op 4 februari 2020.



Shadow

- Cloud pc met dedicated storage, waarop van eerder waar kan worden aangemeld.

Ondanks de concurrentie zijn er **drie grote machtsblokken**, die netjes verticaal geïntegreerd en gestructureerd zijn. Dat maakt concurreren natuurlijk erg moeilijk, maar niet onmogelijk.

Project leader	Google	Microsoft	amazon
Project	STADIA	xCloud	luna
Cloud	Google Cloud	Microsoft Azure	aws
Community & media	YouTube	XBOX LIVE	twitch
Content	STADIA Games and Entertainment	XBOX GAME STUDIOS PUBLISHING	amazon game studios
Business model	Pay per title	Subscription	Subscription
Price	Standard: free + game Pro: USD9.99/m + game	Xbox Ultimate game pass: USD14.99/month	Launch offer: USD 5.99/month

Overnames bij de vleet

Deze platformen leven natuurlijk bij gratie van de games die ze in hun catalogus hebben, of waarvan ze de verdeelrechten hebben. Want content (lees: games) blijft koning. Dat gaat op voor intern en extern ontwikkelde games, zodat **Google, Amazon, Facebook, Microsoft, Sony lonken naar ontwikkelaars van videogames** om de exclusieve inhoud te beveiligen én om de eigen productiecapaciteit te ontwikkelen.

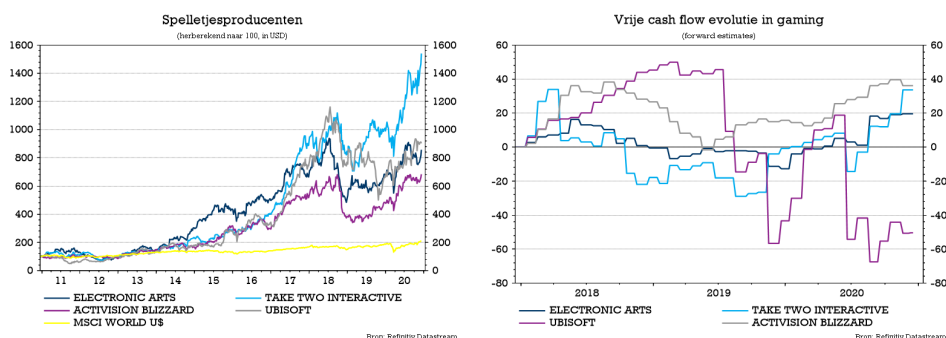
Uit onderstaande tabel blijkt alvast dat de overnamemotor de voorbije jaren niet stilstond: **koplopers** in de lijst zijn **Tencent** (via de overname van Supercell) en **Microsoft** (dat onlangs Bethesda overnam).

Figure 22: Largest M&A transactions in video game industry

Date	Acquirer	Target	HQ target	Main platform	Transaction value (USD bn)
Jun-16	Tencent	Supercell	Finland	Mobile	8.6
Sep-20	Microsoft	Zenimax Media (Bethesda)	US	PC / Console	7.5
Nov-15	Activision-Blizzard	King	UK	Mobile	5.9
Sep-14	Microsoft	Mojang	Sweden	PC / Console	2.5
Jun-20	Zynga	Peak	Turkey	Mobile	1.8
May-05	Bandai	Namco	Japan	PC / Console	1.7
Aug-14	Zhongji Holding	Dian Dian Interactive	China	Mobile	1.0
Nov-14	Churchill Downs inc.	Big Fish games	US	Mobile	0.9
Oct-07	Electronic Arts	Bioware / Pandemic	US/Canada	PC/Console	0.8
Dec-11	Electronic Arts	PopCap Games	US	Mobile	0.8

Source: Exane BNP Paribas estimates

Spelletjesproducenten zijn de voorbije jaren dan ook **duidelijke beurswinnaars** geweest, enerzijds omwille van de vele overnames, maar anderzijds ook omdat populaire games door de opkomst van cloud gaming keer op keer opnieuw kunnen worden gevalideerd. Dat leidt tot **stijgende recurrente inkomsten**. Dat gaat natuurlijk niet voor iedereen op, want het is niet omdat bedrijven een spel uitbrengen dat dat ook een succesverhaal wordt.



Bovenstaande grafiek geeft de **beurskoersen** weer van grootmachten zoals **Electronic Arts, Activision Blizzard, Take-Two Interactive** en **Ubisoft**. De flankerende grafiek geeft de **evolutie van de vrije kasstromen** van deze bedrijven weer, die overduidelijk een **veel minder positief** beeld schetst. De waarde zit dus wel degelijk in de bestaande catalogus, terwijl er een duidelijke noodzaak is om te **blijven investeren in nieuwe games**. Want gamers zijn hongerig en willen altijd meer, zowel qua nieuwe namen als qua upgrades.

Opdat u zelf de rekening kunt maken, geven we in volgend overzicht de **waarderingsmultiples** van de vier grootmachten mee.

	T2 TAKE TWO INTERACTIVE		ACTIVISION BLIZZARD		EA		UBISOFT	
	2021	2022	2021	2022	2021	2022	2021	2022
Omzet (\$m)	3.364	4.299	8.385	9.156	6.301	6.736	2.971	3.225
EBITDA (\$m)	832	1.079	3.544	3.917	2.270	2.419	1.463	1.727
Nettoschuld (-\$m)	-3.770	-4.749	-7.941	-10.826	-6.044	-6.919	134	-129
Omzetgroei (% j/j)	16,8%	13,4%	2,8%	9,2%	4,8%	6,9%	8,1%	8,5%
Winstgroei (% j/j)	4,8%	34,2%	1,3%	15,4%	9,5%	11,4%	12,6%	16,9%
Rend. op ing. kapitaal	20,1%	20,6%	16,0%	17,5%	23,0%	23,0%	19,9%	17,5%
EBITDA-marge (%)	24,7%	25,1%	42,3%	42,8%	36,0%	35,9%	49,2%	53,5%
FCF rendement	3,0%	4,4%	4,6%	5,4%	5,4%	5,9%	2,7%	3,4%
PEG	2,6 x	2,3 x	1,4 x	1,6 x	2,1 x	1,8 x	2,8 x	
P/E	27,7 x	20,6 x	22,5 x	19,5 x	20,5 x	18,4 x	26,5 x	22,7 x
P/B	4,9 x	4,1 x	3,5 x	3,0 x	4,0 x	3,6 x	5,1 x	4,3 x
EV/EBITDA	17,7 x	12,7 x	14,9 x	13,3 x	12,9 x	12,0 x	7,9 x	6,6 x
P/Sales	5,5 x	4,3 x	7,2 x	6,6 x	5,6 x	5,2 x	3,9 x	3,6 x
Koersdoel (Reuters)	\$ 190,6		\$ 96,0		\$ 149,1		\$ 80,7	
Potentieel	+12,6%		+26%		+24,9%		+21%	

Tencent: het grootste online gamingbedrijf ter wereld

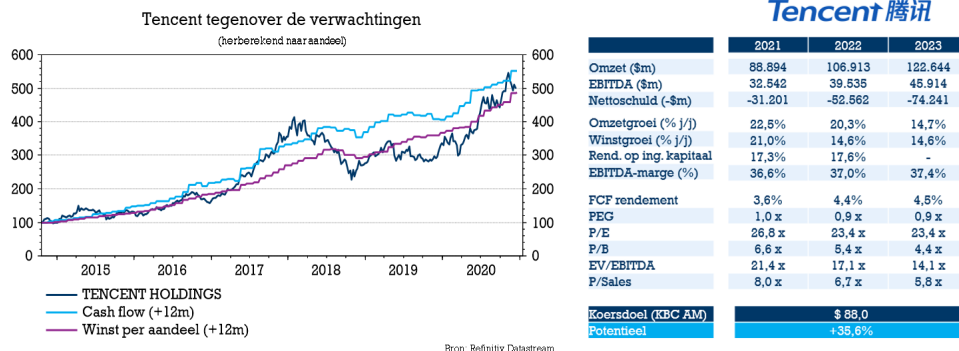
Tencent is een **Chinees internetbedrijf**. Het haalt zijn inkomsten voornamelijk uit online gaming en (online) reclame. Tencent is eigenaar van de grootste sociale netwerksite in China, WeChat, die meer dan 1 miljard actieve gebruikers telt. Daarnaast is het ook actief in online betaaldiensten en in cloud computing. Tencent wordt gecontroleerd door het Nederlandse **Prosus** en is het **grootste online gamingbedrijf ter wereld**.

Online gaming is **'hot' in China**. Zeer populair zijn de (rollen)spellen, waaraan zeer veel spelers tegelijk kunnen deelnemen. Tencent heeft een belangrijk voordeel ten opzichte van andere online gamingbedrijven: het geniet van het **'netwerkeffect'** dat gecreëerd wordt dankzij de grote klantenbasis van **WeChat**. Qua aantal gebruikers en engagement is WeChat **ongeveer**: dagelijks maken meer dan één miljard mensen gebruik van het platform, die er gemiddeld meer dan 90 minuten spenderen. Samen met zijn andere apps is het bedrijf goed voor een **online marktaandeel van om en bij de 50%**.

Qua online advertentie-inkomsten heeft het evenwel slechts een marktaandeel van zo'n 15%. Reden hiervoor is dat WeChat zeer weinig advertenties toont aan zijn gebruikers. Het **verhogen van de 'ad load'** is dan ook de **grootste opportuniteit** voor Tencent. Het bedrijf houdt belangen aan in zo'n 800 bedrijven die doorgaans een stevige blootstelling hebben aan de digitale economie. Die (minderheids-) belangen zijn een belangrijk middel om zijn kolossale internettrafiek te kunnen verzilveren. KBC Asset Management heeft een **"Kopen"-aanbeveling voor Tencent met een koersdoel van 88 dollar**.

Hoewel het aandeel de voorbije jaren al fors opmars maakte op de beurs, ging deze stijging wél hand in hand met een evenredige toename van de winstverwachtingen en de verwachte vrije kasstromen. Volgens KBC Asset Management is het aandeel

vandaag dus zeker nog niet duur, terwijl **ook de moederholding Prosus aan een té forse korting noteert** en dus ook een **“Kopen”-advies** achter zijn naam krijgt.



De lijst van bedrijven die in het verleden werden overgenomen is nagenoeg eindeloos, maar we geven u toch graag enkele hoogtepunten mee:

- **Activision Blizzard** (5%): gekend van games zoals 'World of Warcraft'
- **Grinding Gear Games** (80%): gekend van 'Path of Exile'
- **Supercell** (84,3% - 8,6 miljard dollar): gekend van 'Clash of Clans'
- **Platinum Games** (belang onbekend): gekend van 'Bayonetta' en 'NieR'
- **Yager**: gekend van 'Spec Ops: The Line'
- **Frontier Developments** (9% - 17,7 miljoen pond): gekend van 'Elite Dangerous' en 'Planet Zoo'
- **Kakao** (13,5%): gekend van 'Black Desert Online'
- **Paradox Interactive** (5%): gekend van 'Hearts of Iron 2'
- **Fatshark** (36% - 56 miljoen dollar): gekend van 'Warhammer: Vermintide 2'
- **Funcom** (29%): gekend van 'Conan Exiles' en 'Secret World'
- **Sharkmob** (100%): geen games
- **Discord** (belang onbekend)
- **Riot Games** (13,5%): gekend van 'League of Legends' en 'Valorant'
- **Epic Games** (40% - 330 miljoen dollar): gekend van 'Fortnite'
- **Ubisoft** (5%): gekend van 'Warhammer: Vermintide 2'
- **Bluehole** (11,5%): gekend van 'PlayerUnknown's Battlegrounds'

E-sports op Finance Avenue 2020

Tijdens de virtuele editie van Finance Avenue, de grote geldbeurs van De Tijd en De Belegger, maakte KBC Senior Financial Economist Tom Simonts bezoekers al wegwijs in deze nieuwe trend. U kunt deze **presentatie integraal herbekijken** via onderstaand videofragment.



Disclaimer

Bolero is het execution-only beleggingsplatform van KBC Bank NV en staat los van alle andere beleggingsdiensten die geleverd kunnen worden door KBC Bank NV.

Copyright © KBC Bank NV/Bolero. Alle rechten voorbehouden. Deze informatie mag op geen enkele manier gepubliceerd, herschreven of heruitgegeven worden in eender welke vorm. De intellectuele eigendomsrechten op deze publicatie komen toe aan hetzij KBC Bank NV, hetzij aan met hen verbonden entiteiten of aan derden. U moet zich onthouden van elke inbreuk daarop. Behoudens de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de auteur of zijn rechthebbenden, is elke overdracht, verkoop, verspreiding of reproductie, ongeacht de vorm of de middelen, van de publicatie verboden.

Dit is een publicatie van KBC Bank N.V. (Bolero). De bevoegde controleautoriteit voor deze activiteit is de Autoriteit voor Financiële Diensten en Markten (FSMA).

Deze publicatie valt niet onder de noemer 'onderzoek op beleggingsgebied' zoals bedoeld in het koninklijk besluit van 3 juni 2007 tot bepaling van nadere regels tot omzetting van de richtlijn betreffende markten voor financiële instrumenten. Het zijn publicitaire mededelingen, zodat de wettelijke voorschriften ter bevordering van de onafhankelijkheid van onderzoek op beleggingsgebieden niet van toepassing zijn. Bolero garandeert geenszins dat enige van de behandelde financiële instrumenten voor u geschikt is. Bolero geeft hiermee geen specifiek en persoonlijk beleggingsadvies. U draagt bijgevolg de volledige verantwoordelijkheid voor het gebruik dat u maakt van deze publicatie.

De fondsbeheerders van KBC AM kunnen vóór de verspreiding van deze aanbevelingen handelen in het financieel instrument. De verloning van de medewerkers of aangestelden die voor KBC Securities werkzaam zijn en die bij het opstellen van de aanbevelingen betrokken waren, is niet gekoppeld aan zakenbanktransacties van KBC Securities. De rendementen van de in deze publicatie besproken financiële instrumenten, financiële indices of andere activa zijn rendementen behaald in het verleden en vormen als zodanig geen betrouwbare indicator voor toekomstige rendementen. Er wordt niet gewaarborgd dat de voorgestelde scenario's, risico's en prognoses de marktverwachtingen weerspiegelen of dat ze in de realiteit zullen uitkomen. De prognoses zijn louter indicatief. De gegevens in deze publicatie zijn algemeen, louter informatief en aan veranderingen onderhevig.

Als de resultaten van de besproken financiële activa uitgedrukt zijn in een andere valuta dan EUR, kan het rendement door valutaschommelingen hoger of lager uitvallen. Ze geven de analyse weer van de auteur op de daarin vermelde datum. Hoewel de informatie gebaseerd is op volgens de auteur betrouwbare bronnen, kan Bolero niet garanderen dat de informatie accuraat, volledig en up to date is; de informatie kan onvolledig zijn of ingekort. De auteur kan zich beroepen op andere publicaties binnen KBC Groep (vb. van KBC AM of Market Research) of van derde partijen. KBC Bank NV kan nooit aansprakelijk gesteld worden voor de eventuele onjuistheid of onvolledigheid van bepaalde gegevens in deze publicaties. De disclaimers vervat in de publicaties van KBC AM of andere publicaties naar dewelke wordt verwezen, zijn hier eveneens van toepassing.

Niets in deze publicatie mag gereproduceerd worden zonder de voorafgaande uitdrukkelijke en schriftelijke toestemming van KBC Bank NV (center Bolero). Deze publicatie is onderworpen aan het Belgisch recht en aan de uitsluitende rechtsmacht van de Belgische rechtbanken. Voor een aantal essentiële elementen van de beleggingsaanbevelingen (waaronder de belangenconflictenregeling) kunt u de "Algemene richtlijnen m.b.t. de beleggingsaanbevelingen van KBC Asset Management" op www.kbcam.be/aandelen en de "Disclosures" op www.kbcsecurities.com/disclosures raadplegen. Met betrekking tot voormelde aanbevelingen wordt verwezen naar www.kbcsecurities.be/disclosures voor specifieke informatie inzake belangenconflicten.

Beleggen in aandelen houdt substantiële risico's en onzekerheden in. Beleggers moeten in staat zijn om het economische risico van een belegging te dragen en het belegde kapitaal geheel of gedeeltelijk te verliezen.