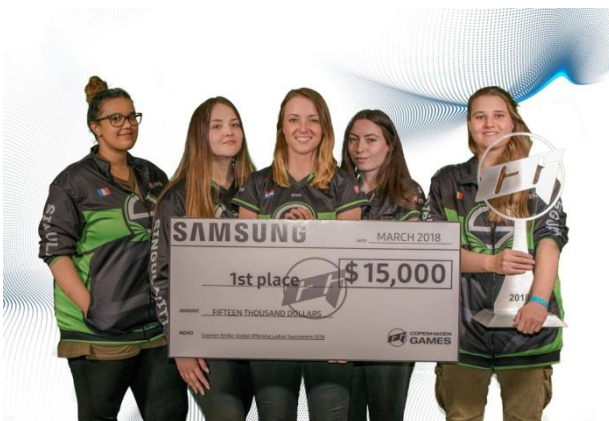
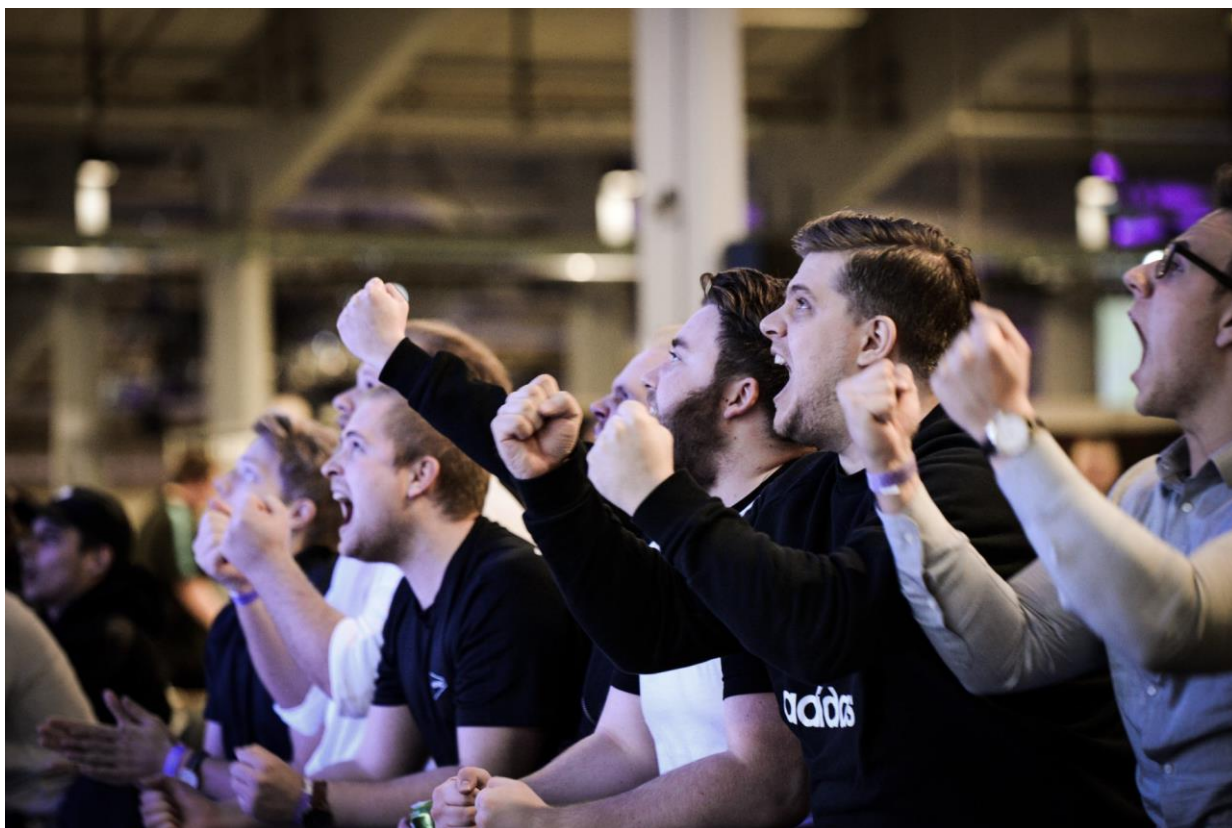


COPENHAGEN GAMES 2019

17.april – 20. april 2019

www.CopenhagenGames.com



STABIL OG SUNDT FUNDAMENT

Copenhagen Games har været i Øksnehallen siden 2010. En event som er blevet en institution med tungt cv og traditioner i København, har været med til at bringe dansk esport frem til, hvor det er i dag.

Igennem årene har eventen udviklet sig stabilt og sikkert – vi har arbejdet udefra den simple tankegang, at vi ikke gaber over mere end vi kan magte, og derfor er det lykkedes at skabe en event med et sundt og robust fundament, som altafgørende for det længerevarende strategi og blivende projekt, som Copenhagen Games er.

Med god opbakning fra både det offentlige, communityet / spillerne, de frivillige og erhvervslivet og besøgende har vi haft nogle rigtige gode succes år med stabil stærk track record og vækst, hvor vi hvert år har kunnet se kapacitetsudvikling med meget konkrete nye tiltag. Det har f.eks. været udvikling af esports konferencer, erhvervskonferencer, aktiviteter for skoler, græsrodder, streaming tjenester osv.

Tiden er en anden nu, og esporten udvikler sig hastigt over hele verden, og vi skal være op på dupperne for at holde trit. Vi har igennem lang tid udviklet os løbende, men vi må også erkende, at udviklingen de sidste par år i branchen er eksploderet, og at der nu skal en hurtigere og stærkere udvikling til.

40 procent af den voksne befolkning spiller ifølge Dansk Erhverv computerspil, og syv procent af befolkningen er aktive e-sports udøvere. Det betyder, at de har holdkammerater, deltager i turneringer og altså også tager pokaler, triumfer og somme tider store pengebeløb med hjem fra turneringerne.

Hver femte 18-29-årige dyrker ifølge Dansk Erhverv esport.

Ser vi frem mod 2025, tyder alt på, at esport bliver en af de tre største sportsgrene i verden, fordi en stor del af verdens befolkning er fokuseret på tanksport og på, hvad man kan skabe fra digitale platforme, siger Niels Folmann fra Danske Spil.

På verdensplan er esport allerede en milliardforretning, og der går ikke mange år, før omsætningen på esport i Danmark runder et trecifret millionbeløb, vurderer Niels Folmann.

Det er ikke kun hos bookmakerne, at omsætningen eksploderer. Men også for de produkter og services, som er tilknyttet som sponsorater, tv-rettigheder, streaming-rettigheder. Det bliver bare større og større, fortsætter han. Danske Spil regner med, at esport er blandt de tre mest populære sportsgrene i 2025.

Dansk Erhverv ser ligesom Danske Spil også et stort vækstpotentiale i esport:

»Esport er endnu et eksempel på, at flere og flere dele af underholdningsmarkedet bliver digitalt. Det ændrer vilkårene for underholdningsindustrien generelt, og her ligger nye muligheder for forretning. For spillere og deres hold for formidlere af sport, og for arrangørerne af store events, turisme og mere. - I takt med at sporten bliver mere anerkendt, kunne det blive interessant at tiltrække store esportsturneringer til Danmark«, lyder det fra Janus Sandsgaard, der er Dansk Erhvervs fagchef for it og digitalisering.

Janus Sandsgaard tolker esportens popularitet som udtryk for et folkeligt gennembrud for sporten:

»Der er tale om en galopperende udvikling inden for noget, som for ikke for lang tid siden var meganørdet og nicheagtigt. Man kan se det alene ved, at den aktuelle turnering, Copenhagen Games, har måttet flytte fra Øksnehallen til Bellacenteret. Det buldrer derud af, især på grund af stigende tv-dækning, og jeg tror kun vi lige har skrabt overfladen. «

Ud fra et erhvervsperspektiv er det også lovende. Store turneringer og esportsbegivenheder tækker folk til, og de skal overnatte og have noget at spise som alle andre turister. Og ude i computerbranchen, der sælger spil-udstyr kommer man også til at opleve øget vækst, siger Janus Sandsgaard.

»Der er jo ikke noget, der har mere værdi for forretninger end ændrede adfærdsmønstre. Så når der opstår så stor en trend, opstår der også en hel industri nedenunder,« siger Frederik Behnk, director og COO hos Deloitte Financial Advisory, der i en større rapport har beskæftiget sig med esportens to cifrede vækstrater og den medfølgende interesse fra teknologiselskaber og medieforetagender.

Øksnehallen er på 5.000m². Med fuldt hus i 3-4 år, har vi simpelthen ikke haft plads til at kunne udvikle alt det vi gerne vil. Derfor flyttede vi Copenhagen Games 2018 til Bella Centret

I Bella Centret, er der nogle begrænsninger, som gør det svært at udvikle optimalt kommercielt set, og derfor er vi for 2019 flyttet til Lokomotiv Værkstedet. Vi har i store træk samme plads som vi netop har haft i Bella, men vi har selv har styr på de kommercielle muligheder. Den rå, autentiske og historiske hal ligger helt inde i byen. Gæsterne vil i højere grad udnytte byens kulturelle og kommercielle tilbud, ligesom byen eksponeres til internationale medier og brancher, og derved promoverer Region Hovedstaden som en oplevelsesregion. Erhvervsturister har et højt døgnforbrug på 2.150 kr. og vi kan vente over 10.000 gæster over 4-5 dage (estimeret over 100 mio kr i omsætning) samt flere mio seer. Vi er i dialog med samarbejdspartnere om alt fra pakkerejser til sikkerhed mm.

Med dette vil jeg gerne ansøge Region H om støtte til Copenhagen Games 2019 på 1 mio kr.

Tilskuddet vil ikke alene sikre os den grundlæggende struktur som der er brug for at løfte så stort et event, men vil også give os en vækst på sponsorater fra erhvervslivet, flere spillere og flere gæster/tilskuere/seere. Mulighed for at skabe en langt bredere palette af tilbud til Københavnerne, borgere i Region H, alle deltagere, partnere og ikke mindst tilknyttede brancher og industri samt medier og offentlige og private partnere. Vores mål er at skabe stærk sammenhæng mellem esport og KBH og RH på internationalt niveau.

Mvh.

Zahid Butt



WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

INDHOLD

INTRODUKTION

Baggrund / Fundament	5
Landets ældste og største esports organisation .	5
Unge ambassadører	7
Økonomisk bæredygtighed	8
Miljømæssig bæredygtighed	9

UDVIKLING

Frivillige	10
Tophold, kommende stjerner og casual teams	10
Konferencer	11
Scener og studier	11
Uddannelse / kompetencer / rekruttering	12
Skoler	12
Foreninger	13
Bredt samarbejde / tilbud for mange	13
Verdens største pige turnering	14
Erhvervslivet	15
Spil titler	16
Branding og markedsføring	17
Risikovurdering og overskudsfordeling	17
Statistik	18
Budget	19
Kontakt info	20



INTRODUKTION

BAGGRUND / FUNDAMENTET

SLAP har eksisteret, som en frivillig esportsorganisation, siden 1999, hvor vi begyndte at lave både online turneringer og fysiske events. Sammenlagt har SLAP lavet over 80 events og et voldsomt stort antal online turneringer.

I 2010 byggede vi SLAP LIVE PÅSKE om til Copenhagen Games med det ene formål, at DK også skulle have en international event, hvor unge fra hele verden samles i København. Det lykkedes os at nå det mål med de 2 første events.

Siden har vi lanceret både esport.dk, cph-esport.dk og en række andre både frivillige og iværksætter-projekter. Vi er bl.a. også involveret i esportsundervisning på mere end 60 skoler. Vi arbejder lidt græsrodsagtigt og aktiverer alle berørte lag, og involverer på tværs i forskellige aktiviteter så deltagere opnår mange forskellige kompetencer, i et prestigevent der har international tiltrækning og mediebevågenhed. Alligevel er vi en slags lidt jordnær festival samtidig med dyb professionalisme.

Under en restrukturering i 2012, blev SLAP.dk ændret til at blive hjemmested for al mandskab – lønnet som frivillige. Det er herfra vi koordinerer bemanning til alle vore aktiviteter. Vi aftaler roller, opgaver, ansvarområder, holder styr på tshirts størrelser mm.

Med lidt over 300 mand er SLAP Danmarks største, ældste og fortsat mest aktive esportsorganisation. Vi har således over året ca. 4.500 – 5.000 deltagere i vore aktiviteter og inddrager indirekte i omegnen af ca. 200.000 esports interesserede. Dertil kommer de mange mio seer, danske som udenlandske, som vi henter via vores livestream produktioner.

Navnet "SLAP" er inspireret af en kommando i Counter-Strike spillet med fokus på konstruktiv og positiv adfærd.

LANDETS ÆLDSTE OG STØRSTE ESPORTS ORGANISATION

- www.CopenhagenGames.com International esports event, med deltagere fra mere end 25 forskellige lande, 10.000 gæster og 2-3 mio seer world wide
- www.esport.dk Online portal med fokus på online turneringer
- www.CPH-esport.dk Esports forening som har til huse i Nørrebrohallen
- www.esportservice.dk Vi underviser esports på ca. 60 skoler landet over
- www.Prospectro.dk Livestream produktion
- www.Comiccon.dk En anderledes stor event, som vi er en del af
- www.slap.dk Hjemmested for mandskab. Både frivillige og lønnet

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

www.esport.dk

Er et frivilligt projekt, som er drevet af frivillige fra SLAP gruppen.

Feks. er turneringschefen på esport.dk også turneringschef hos Copenhagen Games, og så fremdeles.

www.CPH-esport.dk (Copenhagen Esport)

Er en forening, som har til huse i Nørrebrohallen.

CPH Esport er støttet af Københavns Kommune, med den tidligere Kulturborgmester som sikrede os en startup tilskud til udstyr mm.

CPH Esport er drevet af folk fra SLAP gruppen.

Jeg er projektleder på opgaven, formanden Martin Toft er også PC ansvarlig til Copenhagen Games og næstformanden Maria Lindstrøm Hansen, har opgaver i forbindelse med scene afviklinger til Copenhagen Games

Foreningen CPH Esport er også tilstede under Copenhagen Games for, sammen med andre foreninger, at skabe fokus på hvordan man som forening kan arbejde med esport. Ligesåvel som det også handler om at skabe interesse for esporten og foreningslivet og rekruttere flere medlemmer i foreningerne.

www.esportservice.dk (Esport Service IvS)

Er en kommerciel virksomhed. Vi er 5 mand som har startet selskabet.

Core forretningen er at undervise esport på skoler. Nogle af underviserne som er ansat her, har godt nok rundet SLAP på et tidspunkt som frivillig også, men ellers er det et selvstændigt kommerciel virksomhed på markedsvilkår, uafhængigt af alt andet.

Esport Service IvS er landets største organisation som driver undervisning på skoler, hvor vi arbejder med både folkeskoler, efterskoler, ungdomsskoler, gymnasiale uddannelser og feks. superliga klubber også.

Til Copenhagen Games har Esport Service til ophave at varetage aktiviteter for både skoler og undervisere som del af den store fokus vi har på uddannelse.

www.Prospectro.dk (Prospectro ApS)

3 mand ejer selskabet, hvoraf jeg er den ene. Kerneforretning er livestreaming fra events og andre arrangementer

De 2 andre ejere er også en del af Copenhagen Games crew, og står for inhouse stream produktion med mange mio seer til Copenhagen Games. Vi har over tid opbygget så meget erfaring omkring livestream produktion i esport/gaming, at vi nu er istand til at udbyde denne service til virksomheder, kommuner, konferencer, stævner, private arrangementer osv. Vi kan lave en stream produktion 10km ud på på vand fra en båd.

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

Vi har en forventning om at vi kan få selskabet til at vækste kraftigt de kommende år, som gerne skulle ende med flere ansættelser.

Der er ikke ret mange i Danmark der kan levere livestream produktion til esport i den klasse, og på denne måde sikrer vi både at Copenhagen Games fortsat har inhouse stream produktion, men også at vi kan være med til at binde esports kompetencerne sammen med både erhvervsliv og det offentlige. Der er gode udviklingsperspektiver i det, både i forhold til at uddanne folk til esport, men også til kommende jobs.

www.Comiccon.dk Comic Con

Comic Con i Norden er et event i underholdningsbranchen drevet af svenske Artexis som ejer både Kistamässan i Stockholm og Malmö Messan

Jeg er personligt hyret ind i kommerciel sammenhæng, og er en del af projektledelsen når det kommer til København.

Vores frivillige mandskab fra SLAP er også en del af Comic Con afvikling.

Egentlig har vi ikke noget konkret med Comic Con at gøre, men rigtige mange af vore folk vil gerne arbejde med Comic Con, fordi det giver en anderledes oplevelse end hvad vi ellers er vant til. Comic Con handler om tegneserier, tegnefilm, Hollywood film, Hollywood stjerner osv. Vi har f.eks. haft besøg af skuespiller fra Game Of Thrones, Black Sails og en række andre større produktioner. Derudover laver vi en række opgaver for andre såvel kommercielle som non-kommercielle virksomheder.

Vi har f.eks. pt. en turnering i gang sammen med Danske Rederier på kommercielle vilkår, ligesom vi også laver noget sammen med Kræftens Bekæmpelse på lidt anderledes vilkår.

Samarbejdet med Kræftens Bekæmpelse handler om indsamling til deres formål. Det er udgiftsneutralt på normale vilkår og har en exponeringsplatform til eventen.

Under sidste Copenhagen Games, som var et test for indsamlingen, blev der næsten indsamlet 200.000 kr. til Kræftens Bekæmpelse

UNGE AMBASSADØRER

Copenhagen Games har 1500 deltagere fra mere end 25 forskellige lande.

Disse spillere flyver ind til København, og deltagere i mange dystre over et forløb på 4 dage.

Dertil kommer managers, crew, familier, medier og venner som ofte er vedhæng på de enkelte hold.

Med Copenhagen Games sikrer vi os, at København og Danmark, udvikler sig endnu mere, som et land, hvor unge fra hele verden valfarter til for at dyste i esport. København skal være i hjertet og tankerne hos unge over hele verden, med gode esport værdier og et motiveret miljø!

København skal være en international esport metropol i Øresundsområdet og Europa.

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

De unge dyrker netværket globalt og derfor sikrer vi os gode og aktive ambassadører for København og Danmark. De sikrer at formidle historien om Copenhagen Games, i billeder og tekster, til deres eget netværk hver især over hele verden, både imens de er i Danmark, men også når de kommer hjem bringer de både de gode historier og oplevelser med. Det er ting som de ikke bare er tilskuer til, men som de i høj grad selv er en del af. Mund til mund metoden, ligesåvel som dialoger på sociale medier, i denne internationale community placerer København helt unikt på verdenskortet for esport. Et organisk netværk som vi kunne stimulere endnu stærkere og mere målrettet.

ØKONOMISK BÆREDYGTIGHED

Budget er nederst i filen.

Københavns Kommune har allerede givet støtten på kr. 600.000

Det skal bemærkes at posten PRÆMIER i budgettet er rent sponsor finansieret fra erhvervslivet, og derfor kan tallene for sponsorater og præmie blive justeret.

Vi har mange gæster fra hele landet samt en del gæster fra udlandet. Det gælder både spillere og tilskuer. Alle disse er i København i 4 dage som minimum, hvor de bruger penge på hotel, mad, drikke, taxa, shopping og underholdning. Med over 10.000 gæster over 4-5 dage, og med et snitlig forbrug på kr. 2.150 pr døgn, nærmere vi os et trecifret mio beløb i forbrug i byen.

Sidste event havde vi ca. 8700 gæster, og målet for 2019 er et sted mellem 10.000 - 12.000

For gæster er det lidt ligesom festivaler hvor man bare køber en billet og kommer ind.

Der er naturligt flest danskere fra hele landet - lige fra Bornholm, Sønderjylland-Nordjylland til folk fra visse øer også. Der kommer også gæster fra udlandet. Og mio seere ift livestreaming. Ofte følger der ekstra folk med til de hold som kommer og deltager fra udlandet, så der kan være en rigtig god diversitet i lande som de repræsenterer.

Copenhagen Games samler alt hvad der har med dansk esport at gøre.

Derudover har vi over de sidste par år kunne se en udvikling, hvor gæsterne er gået fra at være primært unge gaming interesserede til at det idag er blevet til familier som kommer efter en esports/gaming oplevelse.

Esportens store vækst og gamer liv vist i prime time tv, den forøget medieexponering og de store præmier og kendte gamers succes trækker også publikum.

Således er Copenhagen Games for mange mennesker, en kærkommen mulighed for både at dyrke esport, men også en mulighed for besøge København og Region H med alle de kulturelle tilbud og oplevelser som byen tilbyder.

Eventen har allerede en række danske og udenlandske sponsorer, og vi forventer løbende at kunne udvikle og styrke samarbejde med erhvervslivet som vil sikre eventens langsigtede robuste udvikling og

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

bæredygtighed. Således handler det både om danske penge, men også i høj grad om at hente udenlandsk sponsormidler til et event på dansk jord. Det er derfor afgørende, at der er politisk fokus på området og at esporten bliver tænkt ind i de rette sammenhænge. Esporten skal huskes i det strategiske arbejde med at tiltrække events til Danmark, lige som det skal sikres, at den fysiske og digitale infrastruktur i Danmark er i stand til at skabe de bedste rammer for afholdelsen af store esports-events. Det kræver et godt samarbejde mellem offentlige aktører som kommuner mv. og de private initiativtagere, hvis det skal lykkes. Dansk Erhverv mener, at der generelt skal arbejdes endnu mere målrettet på at udvikle og tiltrække events med en national eventstrategi til gavn for oplevelsesindustrien og turismen i Danmark.

De kommercielle samarbejder sikrer yderligere at vi som arrangører, også kan tilbyde muligheder for både de unge, foreninger og skoler som vi arbejder sammen med, fra hele landet. Men også brancher og industri og herunder Spil og IT i bred forstand, samt rekruttering er i fokus under eventen.

MILJØMÆSSIG BÆREDYGTIGHED

Hallen er ejet af DSB, som oplyser at strømmen leveres af Ørsted, og at 64% stammer fra grøn energi.



Kilde: <https://orsted.dk/Privat/Priser/Koeb-el/groen-stroem-fra-orsted>

FRIVILLIGE



Uden ildsjælene og uden de frivillige ville vi ikke have haft SLAP og således ikke noget af alt det andet vi laver i dag – det gælder også Copenhagen Games.

Vi er født af og vokset op i en frivillig gruppe, som i dag udgør lidt over 300 personer i alle aldre og køn. Selv de folk, som i dag bliver lønnet, fordi de har en kritisk funktion, har udviklet sig hos os via frivilligheden.

Udover frivilligheden, ligger vores styrke således i kombinationen af kompetence, erfaring og ildsjæle.

Til Copenhagen Games 2019 inviterer vi også andre til samarbejde, herunder foreningen Copenhagen Esport, samt en række andre esports foreninger fra hele landet.

Derudover vil vi også tage en dialog med **CPH VOLUNTEERS**, som vi håber kan hjælpe med tolkning og lign. opgaver, som vi måske ikke selv kan håndtere.

En forøgelse af Copenhagen Games vil således også betyde, en styrkelse af den frivillige gruppe. Ved at samle alle de her mennesker og give dem noget at være fælles om, kan vi i højere grad involvere dem i foreningsverdenen i forhold til esports. Vi giver dem både et stærkt fællesskab og en unik oplevelse omkring esports, som vokser i alle dele af samfundet for tiden og ikke mindst kompetenceløft pga opgavens kompleksitet.

Når først de er flyttet ind i foreningsmiljøet, så har vi en mulighed for at introducere dem til unge spillere, coaching og mange af de andre stærke oplevelser, som findes inden for esports på klubniveau.

TOPHOLD, KOMMENDE STJERNE OG CASUAL TEAMS

Forholdet omkring elitespiller og tophold er meget det samme som i fodbold. Familier og unge i København og over hele landet tager ofte ud og ser kampe med topholdene rundt omkring. Copenhagen Games er unik i den henseende at vi både giver plads til almindelige hygge hold, kommende stjerner og eksisterende tophold.

Copenhagen Games er et af få communityevents i hele verden, som har formået at samle spillere fra mange forskellige lande, uden at have store pengepræmier.

Vores filosofi har ganske enkelt været, at der skal være plads til alle. Så alle fra hele verden kan købe sig en billet og komme og dyste.

Det betyder, at vi skal have plads til flere hold, såvel danske som udenlandske.

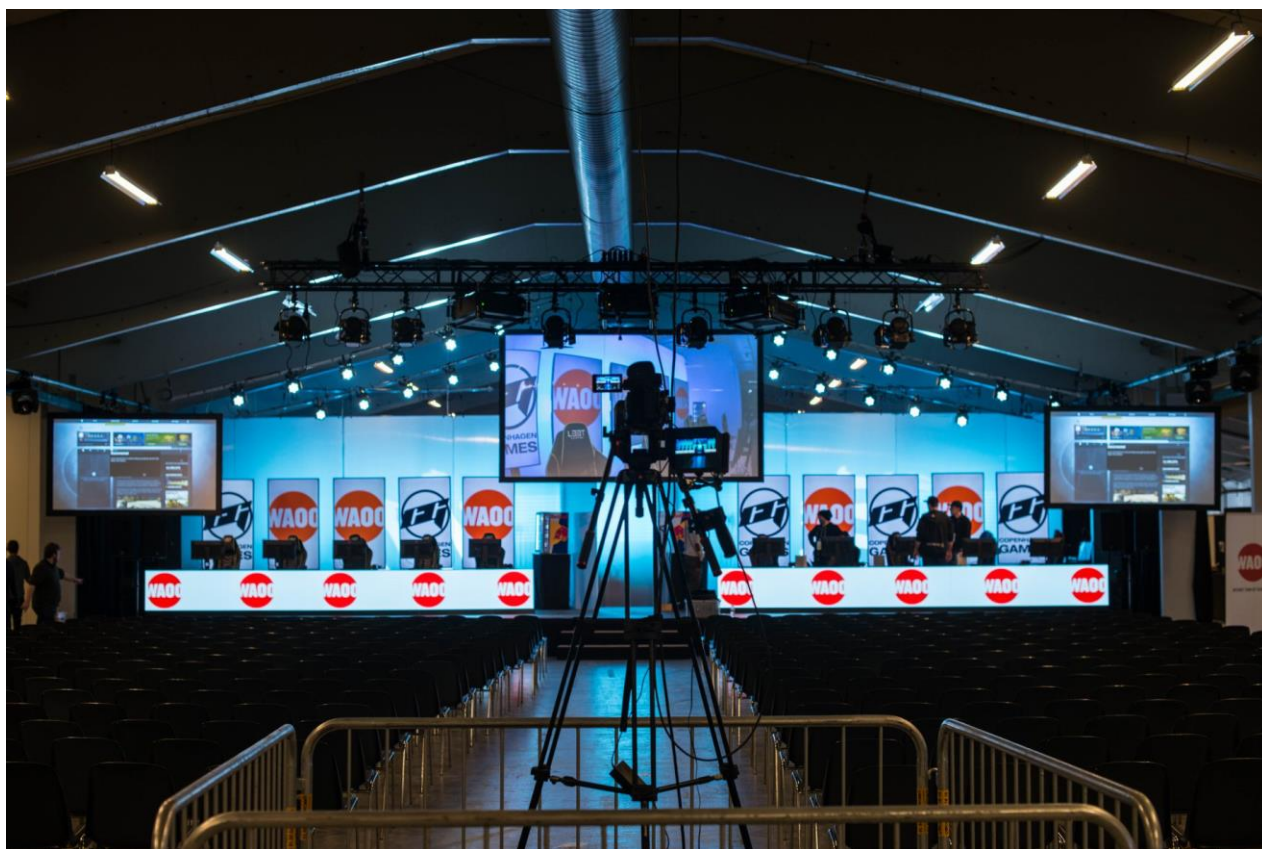
KONFERENCER

2017 var første år, hvor vi fik lavet en række esportskonferencer. I 2018 justerede vi lidt og nogle konferencer var helt fyldt op, imens andre var knap så fyldte. Vi skal fortsætte udviklingen med konferencer, men vi skal have færre, men stærkere konferencer, som tiltrækker endnu flere tilskuere, så vi udvikler og innoverer på content.

Der er konferencer for foreninger, skoler og erhvervslivet

SCENER OG STUDIE

Scener og studier er med til at give alle en god oplevelse. Hvad enten det er for gæster i hallen, eller det er for seer på livestream så arbejder vi løbende med at udvikle vores setup og forbedrer det år for år, og i forhold til hvad økonomien kan bære. Vi vil fokusere på sansen-oplevelsen herunder det visuelle, så eventen opleves som show, med god underholdning og læring, inddragelse af publikum og deltagere. Dette hele serveret i flotte rammer i en rå autentisk maskinhal som Lokomotiv Værkstedet nu engang er.



UDDANNELSE / KOMPETENCER / REKRUTTERING

Mange københavnske IT virksomheder, herunder spiludviklere, mangler nye unge kræfter. Det gælder både i form af uddannelsesparate unge, og det efterfølgende nyuddannede der skal ud på arbejdsmarkedet.

Copenhagen Games har i sin natur en vis sammenhæng med IT, herunder både hardware, software og spiludvikling. Nationalt er vi i tæt kontakt med unge, der har en uddannelsesmæssigt relevant alder. Derfor kan danske og københavnske virksomheder især, via Copenhagen Games, tiltrække kommende medarbejdere, samt skabe fokus på IT og spiludviklingsuddannelser.



Vi har i 2018 haft et samarbejde med Atea og Danske Rederier vedr. uddannelse og rekruttering, og vi forventer i 2019 at kunne udvide dette samarbejde med feks. Forsvaret og Politiets rekruttering.

SKOLER

Som en del af eventen, er der afsat et område af til skoler. Det gælder alle typer af uddannelsessteder. Der er i dag mere end 200 skoler som underviser esports. Nogle har det som valgfri fag, imens andre har rene esports linier.

Vi tilbyder elever fra disse skoler et område for sig selv, hvorfra vi tilbyder dem en række muligheder og aktiviteter. Herunder deltagelse i liveversionen af EDU CUP, som er landets største skoleturnering.

Derudover er der afsat et område til skoler, hvorfra skolerne kan udstille deres uddannelser omkring esports, spiludvikling og IT.

Primært handler det for skolerne om at tiltrække flere elever til hvert skoleår, men vi tilbyder også undervisere og andre interessanter fra de enkelte skoler at deltage i noget erfa deling, med møder og konferencer under eventen. Vi er allerede en naturlig del af værdikæden i uddannelsessystemet da vi efteruddanner lærere og pædagoger i content i esports (lige fra sund kost og sunde vaner til teknologi som fx matematik i spiloptimering).

FORENINGER

Esport vokser meget i foreningsregi. Vi ser både nye rene esports foreninger, men også eksisterende foreninger af forskellig art som optager esport. Ligesom man kan gå til fodbold kan man her gå til esport.

Til Copenhagen Games 2019, vil vi som de første tilbyde foreninger med esport plads til eventen. Det handler både om holdene/spillerne fra foreninger, det handler om foreningerne selv samt om hele øko systemet der er omkring esport netværket.

Således planlægger vi et live event af KLUBCS som er Danmarks første turnering alene for foreninger med esport, og der vil være mulighed for selv foreninger at have stande hvor de både skal udbrede kendskabet til deres foreningsarbejde, samt arbejde for optagelse af nye medlemmer.

Derudover vil vi gerne tilbyde en række konferencer og workshops, som kan klæde folk på med hvordan man etablerer en esports forening - proffesionalisering af forening og frivillighed.

Der er i omegnen af ca. 120 esports foreninger i Danmark, hvilket giver os en berøringsflade på ca. 15.000 – 20.000 unge forenings medlemmer i direkte kontakt, samt den afledte effekt til kammarater mm.

BREDT SAMARBEJDE / TILBUD FOR MANGE

Vi vil aktivt søge et bredt samarbejde med både erhvervsliv, foreningsverdenen og uddannelsessektoren. Blast Pro eventen i Royal Arena er et koncept, hvor der via Counter-Strike, eliten og de få tophold, skabes oplevelser for tilskuere og seere. En arena type event som med succes afvikles rundt omkring i Europa lige nu.

Copenhagen Games er anderledes på den måde, at det er et åbent event, hvor alle kan melde sig til og deltage, og netop grundet åbenheden har vi de kommende stjerner fra mange forskellige lande samlet et sted i København. På samme måde samler vi danske spillere fra hele landet i alle niveauer og giver dem en mulighed for at være med i både den største nationale dyst, men også en mulighed for at krydse klinger med nogle af verdens bedste spillere. Den mulighed får almindelige spillere ingen andre steder.

På samme måde arbejder vi med en række forskellige spil, hvor tanken er, at der skal være noget for mange forskellige typer af mennesker. Der skal ganske enkelt være plads til mange forskellige unge, og noget for deres smag.

Da vi også beskæftiger os med forskellige typer af spil, åbner det for os en mulighed for at have et samarbejde med de mange forskellige spilproducenter, som står bag udvikling af de enkelte spil, og giver dem en mulighed for at arbejde med spillere i den mere casual del af esporten.

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

Vi søger et bredt samarbejde med så mange som mulige. Det gælder såvel unge, spillere, foreninger, virksomheder og forskellige NGO organisationer.

Vi vil også tilbyde en mindfulness platform adgang til at understøtte spil og oplevelse i en god balance.

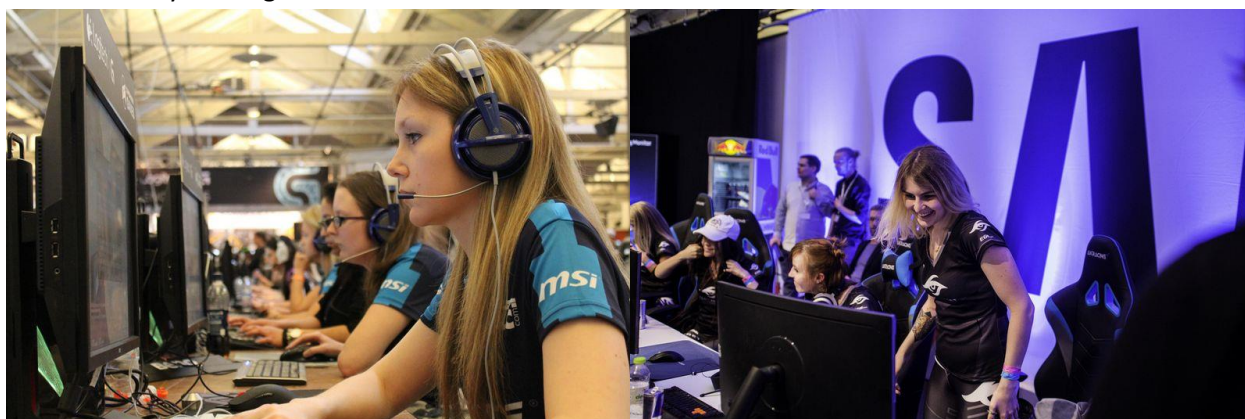
VERDENS STØRSTE PIGETURNERING

Copenhagen Games var det første event i hele verden, der tilbød en ren pigeturnering. I en tid hvor kun ganske få har givet plads til, og brugt ressourcer på pige esport, valgte vi at give dem deres eget område, deres egen scene, egen præmiepulje og egen livestreamproduktion.

Det har betydet, at vi over årene har udviklet verdens største pigeturnering, målt på antal deltagere. Hvor andre topturnering, som giver plads til piger, inviter 4 eller 8 pigehold, så kommer dere mere end 30 pige hold til Copenhagen Games fra hele verden.

For pigerne er Copenhagen Games det vigtigste event på hele året, fordi det er det eneste sted hvor pigehold fra hele verden rent faktisk har mulighed for at mødes face to face.

Denne megatrend med at fokusere på naturfag (og piger) er en platform for ice breaker for uddannelsessystem og erhvervsliv i bred forstand.



Et samarbejde mellem pigerne og Copenhagen Games.

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

ERhvervslivet

Større samarbejde med erhvervslivet er nødvendigt. Både for at skabe det nødvendige økonomiske fundament, men også for at skabe mere content til de mange gæster vi efterhånden har.

Således har vi allerede i dag fået den første aftale på plads med en dansk virksomhed, som gerne vil støtte op om den vækst vi skal ind i nu. De har allerede gravet dybere i lommerne og dedikeret sig til 2019 eventen.

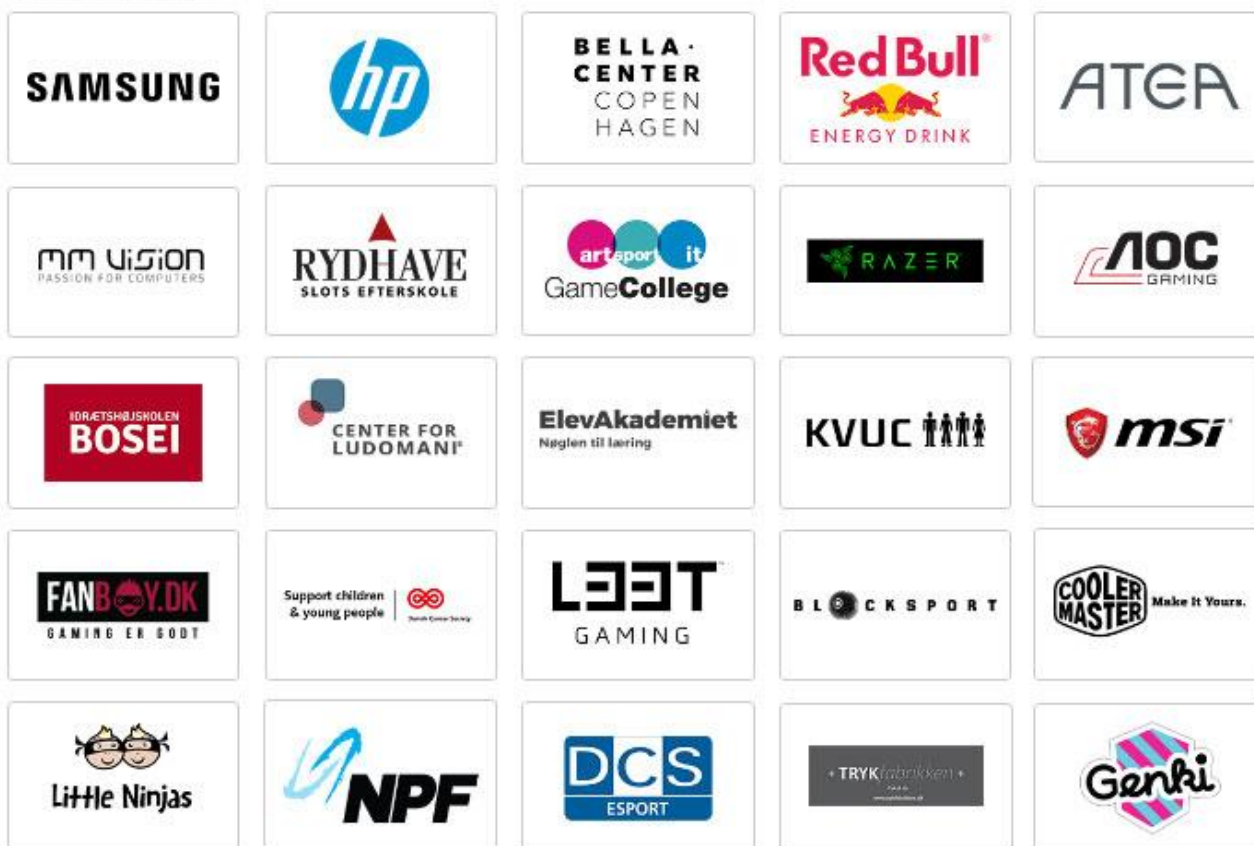
Derudover har vi allerede påbegyndt en række dialoger med andre danske selskaber om større opbakning i form af både økonomi og aktiviteter.

Partnere i 2018:

PARTNERS



EXHIBITORS AND SPONSORS

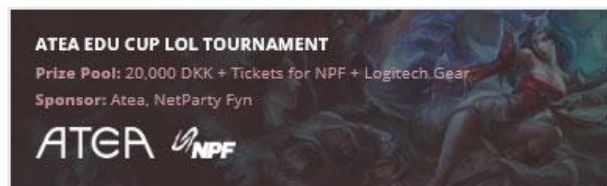
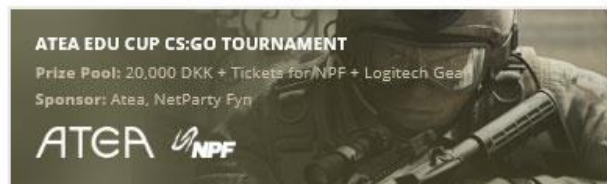
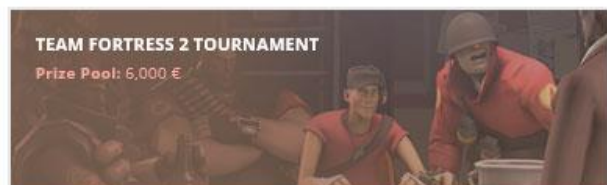
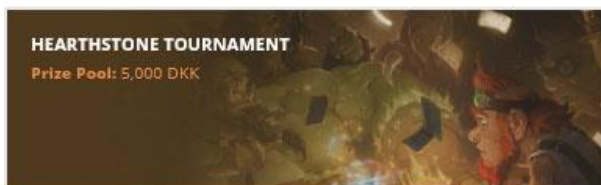
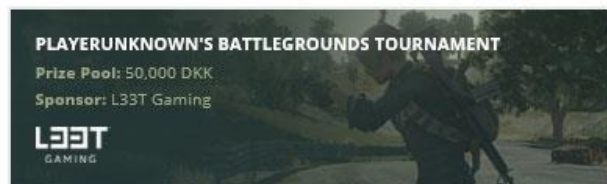
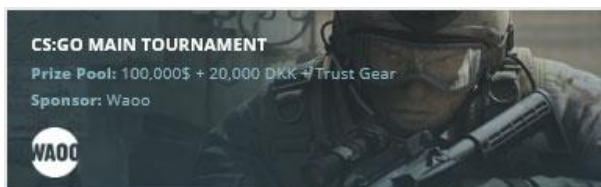


SPIL TITLER

Dansk esports er i voldsom vækst og det kan vi også se på andre typer af spil, som begynder at gøre deres indtog i Danmark. Om end Danmark er et Counter-Strike land, skal vi have en event, som også har et tilbud til dem, som ikke kun spiller Counter-Strike.

Således har vi kig på både Counter-Strike, League of Legends, Overwatch, Player Unknown's Battlegrounds, FIFA-serien, HearthStone, Call of Duty og gerne nogle mobilspil også.

Spiltiter 2018



BRANDING OG MARKEDSFØRING

Vi vil fortsætte med at styrke profilen af København som en esports destination ude i den store verden. Vi fortsætter processen med at flytte flere marketingsressourcer til de sociale medier, som i den grad giver os mulighed for at nå unge over hele verden, til en overkommelig pris.

Vi vil undersøge om der allerede findes eksisterende materiale med oplevelser i Danmark, beregnet til udlandet og promover det via vore gaming og esports kanaler, og den vej igennem synliggøre de mange muligheder, til unge og deltagere over hele verden.

Markedsføring vil ske i forhold til respektive strategiske partnere til eventen.

RISIKOVURDERING

Deltagere

Der regnes med fuldt hus med deltagere. De sidste 3-4 år har vi haft fuldt hus, og har måtte afvise mange deltagere. Dertil kan siges at esport endnu ikke har toppet, hvorfor vi forventer fuldt hus igen.

Påvirkning ved manglende deltagere er dog ikke høj, da det kun udgør en lille del af budgettet Sandsynligheden for at vi ikke får deltagere er meget lille.

Gæster

Salg af gæstebilletter er også en del af indtægterne hvorfor det er et vigtigt fokus område.

I 2018 havde vi 8.700 gæster og hver eneste år siden 2010 har vi kunne se en lille smule vækst på gæste området, hvorfor det budgetteret gæsteantal på ca. 10.000 er meget realistisk at kunne nå.

Påvirkning ved mindre antal gæster er lille

Sandsynligheden for at vi får mindre antal gæster er lille

Offentlig støtte

Den offentlige støtte er af afgørende betydning. Støtten fra Københavns Kommune er allerede bevilget.

Der er sandsynlig risiko for at støtten fra Region H ikke bliver bevilget

Påvirkning ved manglende støtte er stor

Sandsynligheden for manglende offentlige støtte er stor

Får vi ikke støtten bliver vi nødt til at skære en del af udviklings og vækstplaner fra.

Den samlede udvikling og vækst er absolut i fokus, og derfor har vi ikke bundet pengene op til en specifik del alene. Lykkedes det ikke at få støtten fra regionen, så vil vi efterfølgende vurdere og tage beslutning om hvilken dele vi skal skære fra, skære til og tilpasse så helheden i eventen kan bevares.

Hjertet i Copenhagen Games er esporten, så vi vil sandsynligvis først se på områder som uddannelse, rekruttering, konferencer etc. Med vil formentlig også skulle skaler lidt ned på oplevelsen via udgifterne til f.eks. scene, studier og lign., og til sidst kan vi også se på nedskæringer i f.eks. de udenlandske tophold.

OVERSKUDSFORDELING

Evt overskud fordeles efter regionens regler.

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

STATISTIK

Der er en enorm interesse omkring esport lige nu, og vi forventer at interessen først vil toppe om ca. 4-5 år fra nu - alene fordi der er mange nye aktiviteter der er ved at blive skabt.

Esporten har en traditionel stærk tilstedeværelse i danske medier, alt fra radio, tv, magasiner og aviser, men især social media er blevet det stærke medie for esporten, hvor igennem man kan ramme store brede netværk.

Internationalt set er det de store online gaming portaler hvor de unge fra hele verden følger med intenst, og det samme gælder vores livestream produktion, som giver os en unik reach ud til unge og andre deltagere både national og internationalt.

Spillere: 1.500 - 2.000
Gæster: 10.000 – 12.000
Frivillige: 120 - 130

Livestreams:
Unikke besøgende egen: 1-2 mio
Unikke besøgende partnere: ½-1 mio

Med eventens struktur er vi med til at skabe vækst i vore nærområde, hvor alle vore nationale som internationale gæster booker overnatning i byen, de skal have noget at spise/drikke, shoppe, se byen og de vil også gerne underholdes udover esporten – det sker alt sammen i byen og i Region H.

Antal dagsbesøg		2.658
Antal overnatninger		5.205
Total omsætning (DKK)		8.212.017
- heraf udenlandsk total omsætning (DKK)		4.338.542
- heraf udenlandsk total omsætning (%)		52,8%
Beskæftigelse (årsværk)	Effekter i værtskommunen	10
	National netto-effekt (Danmark total)***	6
Skatteprovenu (DKK)	Effekt i værtskommunen*	2.381.485
	- heraf provenu til værtskommunen fra kommunale indkomstskatter**	277.566
	National netto-effekt (Danmark total)***	1.735.417
Værditilvækst (DKK)	Effekter i værtskommunen	4.270.249
	National netto-effekt (Danmark total)***	2.559.740

Udregnet af Wonderful Copenhagen, for Copenhagen Games 2018

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

BUDGET

INDTÆGTER

Entre/sponsorater	5.100.000
Københavns Kommune	600.000
Forplejning *	500.000
Region H	1.000.000
I alt indtægter	7.200.000

UDGIFTER

Præmier	2.520.000,00
Spillere	400.000,00
Udstyr	1.035.000,00
Sponsorudgifter	15.000,00
Pladsomkostninger	680.000,00
Transport & Fragt	85.000,00
Markedsføring	445.000,00
Mandskab	225.000,00
Ledelse og afvikling	1.395.000,00
Øvrige omkostninger	389.000,00

I alt udgifter	7.189.000,00
-----------------------	---------------------

Slut resultat	11.000,00
----------------------	------------------

* Vi varetage selv salget af al forplejning
Københavns Kommunes støtte er bevilget.
Første hovedsponsorat er på plads.
2 delsponsorater er ved at komme på plads.
2 mindre virksomheder er ved at være på plads med stande
Samlet set er vi nu sikret ca. 2 mio kr.

Vi forventer at lande min fem sponsorater endnu.

Hvis det lykkedes med tilskud fra Regionen, og vores forudsigelser med billetsalg holder (vi har haft fuldt hus i mange år), så er det meget realistisk at vi ender på det budget som der er lagt. I år er naturligvis lidt anderledes, fordi vi har sat os for en kraftigt vækst på både eksisterende samt nye områder, men det er faktisk lykkedes os at holde budgettet de sidste 5-6 år.

WONDERFUL
COPENHAGEN



KØBENHAVNS KOMMUNE



SLAP®

KONTAKT



Zahid Butt

00 4528129333

info@slap.dk

Skype : zahidbuttdk

www.CopenhagenGames.com - <https://www.facebook.com/copenhagengames/>



KØBENHAVNS KOMMUNE

