



The Social Chain AG®

Medienmitteilung

Social Chain Community GameByte: Erster Social Publisher im Gaming-Bereich mit eigener E-Commerce-Marke

- **Gaming Community der Social Chain startet eigenen Online-Shop und eigene Produktpalette**
- **Über 1.000 Artikel im Shop oder direkt über GameByte's Facebook-Videos verfügbar**
- **Wanja S. Oberhof: „GameByte wird zum Paradebeispiel für eine vollständig integrierte Social Media Brand.“**

Berlin/Manchester, 13. November 2020. Premiere im Gaming-Sektor: Als erster großer Social Publisher launcht GameByte eine eigene E-Commerce-Marke. Die Gaming Community der Social Chain AG (WKN: A1YC99) mit über sechs Millionen Followern bietet unter gamebyte.com ab sofort einen eigenen Online-Shop. Artikel können auch direkt aus den Facebook-Videos der GameByte Community angeklickt und gekauft werden. Zum Start sind über 1.000 Produkte direkt verfügbar, darunter Videospiele, Spielzubehör, Hardware, Next-Generation-Konsolen und Fanartikel. Ergänzend zu den Produkten von Drittanbietern wird GameByte unter der eigenen Marke Gaming-Artikel entwickeln und anbieten.

Wanja S. Oberhof, CEO der Social Chain AG: „GameByte wird zum Paradebeispiel für eine vollständig integrierte Social Media Brand. Wir nutzen die intelligente Kombination von Social Media und Social Commerce konsequent für die Vermarktung von Produkten direkt an den Endkunden. GameByte hat sich in den vergangenen Jahren zu einer Social-Media-basierten Vertrauensmarke entwickelt, bei der die Community sich informiert, unterhält und untereinander austauscht, aber auch einkaufen möchte.“

Die Beiträge von GameByte auf Facebook erreichen monatlich über 25 Millionen Views. In einer Umfrage* äußerten 84 Prozent der Community den Wunsch, über GameByte auch Produkte direkt kaufen zu können. Ein Drittel der Befragten gab an, über Social Media erstmals auf neue Marken und Produkte aufmerksam zu werden.

Rich White, Head of GameByte, sieht sich gut gerüstet für die Pionierrolle: „Wir sind Vorreiter in dieser ganz besonderen Kombination als Social Publisher und Social-Commerce-Anbieter. Aber wir starten auf einer mehr als soliden Basis: Wir wissen genau, was unser Publikum braucht.“ In vier Jahren ist GameByte stark gewachsen und punktet in der Community mit fanzentrierten Originalinhalten und der kontinuierlichen Berichterstattung über Gaming-Marken. Für die Entwicklung und Vermarktung seines E-Commerce-Angebotes nutzt GameByte die Möglichkeiten der Social Chain-Gruppe, von der Content-Produktion über redaktionelle, Social-First-Video- und Display-Anzeigen bis hin zu Werbebeiträgen, Performance-Marketing, der Steigerung des Traffic und der Kundengewinnung.

Der GameByte-Shop wird auch von Markenanbietern und Partnern als Plattform genutzt werden, die weltweit einen Markt von 2,6 Milliarden aktiven Gamern adressieren können. Sam Barrett,



The Social Chain AG®

Direktor Business Development bei Social Chain, ergänzt: „Wir sind bereits eine vertrauenswürdige Quelle für News und Reviews im Bereich Gaming. Mit unserer eigenen E-Commerce-Plattform können wir nun sowohl unserer Community als auch den weltweit führenden Gaming-Unternehmen eine einzigartige Lösung anbieten, wie sie ihre Kunden am effektivsten erreichen“.

**Diese Zahlen basieren auf einer Umfrage unter 1.569 Gamern aus der GameByte-Community.*

Kontakt:

Jana Walker | Senior Corporate & Brand PR Manager | E: press@socialchain.com |
T: +49 30 208 48 40 10

Über The Social Chain AG

Das erste integrierte Social-Media-Unternehmen The Social Chain AG vereint Social Media und Social Commerce. Social Chain ist Pionier für den Aufbau, die Entwicklung und die Skalierung von Social-Media-Brands. Hauptsitz des Unternehmens ist Berlin, weitere Standorte sind Manchester, London, New York und München. Das Unternehmen beschäftigt insgesamt rund 500 Mitarbeiter. Die Aktien der Social Chain AG werden auf XETRA und an der Börse Düsseldorf gehandelt.

Über GameByte

GameByte ist eine Community von sechs Millionen Gamern. Ihr Motto „von Gamern für Gamer“. GameByte ist nicht nur die Nummer eins unter den Gaming-Publishern auf Facebook, sondern wird auch von Millionen von Gamern auf der ganzen Welt genutzt. Die Inhalte bestehen aus Trendgeschichten, aktuellen Nachrichten, vertrauenswürdigen Spielrezensionen, Longform-Features und allem, was man über die Welt des Gaming und der Unterhaltung wissen möchte. GameByte's Autoren sind alle selbst Spielbegeisterte mit einer Leidenschaft für die Branche und aktive Mitglieder der Gaming-Community. GameByte gehört zur Social Chain AG und mit Social Chain Media zu einem Social-First Publisher mit über 80 Millionen Follower weltweit.

Der Inhalt dieser Pressemitteilung dient ausschließlich der Information und stellt keine Anlageberatung oder sonstige Empfehlung im Sinne des Wertpapierhandelsgesetzes durch The Social Chain AG oder ihre verbundenen Unternehmen dar. Die bereitgestellten Inhalte können eine Anlageberatung nicht ersetzen. Die Inhalte dieser Pressemitteilung sind nicht als Zusicherung etwaiger Kursentwicklungen zu verstehen und sollen nicht als Aufforderung verstanden werden, ein Geschäft oder eine Transaktion einzugehen. Die Inhalte stellen weder ein Verkaufsangebot oder Werbung für ein Verkaufsangebot für Wertpapiere oder Rechte noch eine Aufforderung zum Handel mit Wertpapieren oder Rechten dar. Dementsprechend gibt die The Social Chain AG und ihre verbundenen Unternehmen keine Gewährleistungen oder Zusicherungen hinsichtlich der Genauigkeit, Vollständigkeit oder Richtigkeit der hierin enthaltenen Informationen oder Meinungen ab. Wir übernehmen keine Haftung für unmittelbare oder mittelbare Schäden, die durch die Verteilung und/oder Verwendung dieses Dokuments verursacht und/oder mit der Verteilung und/oder Verwendung dieses Dokuments im Zusammenhang stehen. Die Aussagen entsprechen dem Stand zum Zeitpunkt der Erstellung des Dokuments. Sie können aufgrund künftiger Entwicklungen überholt sein, ohne dass das Dokument geändert wurde.