

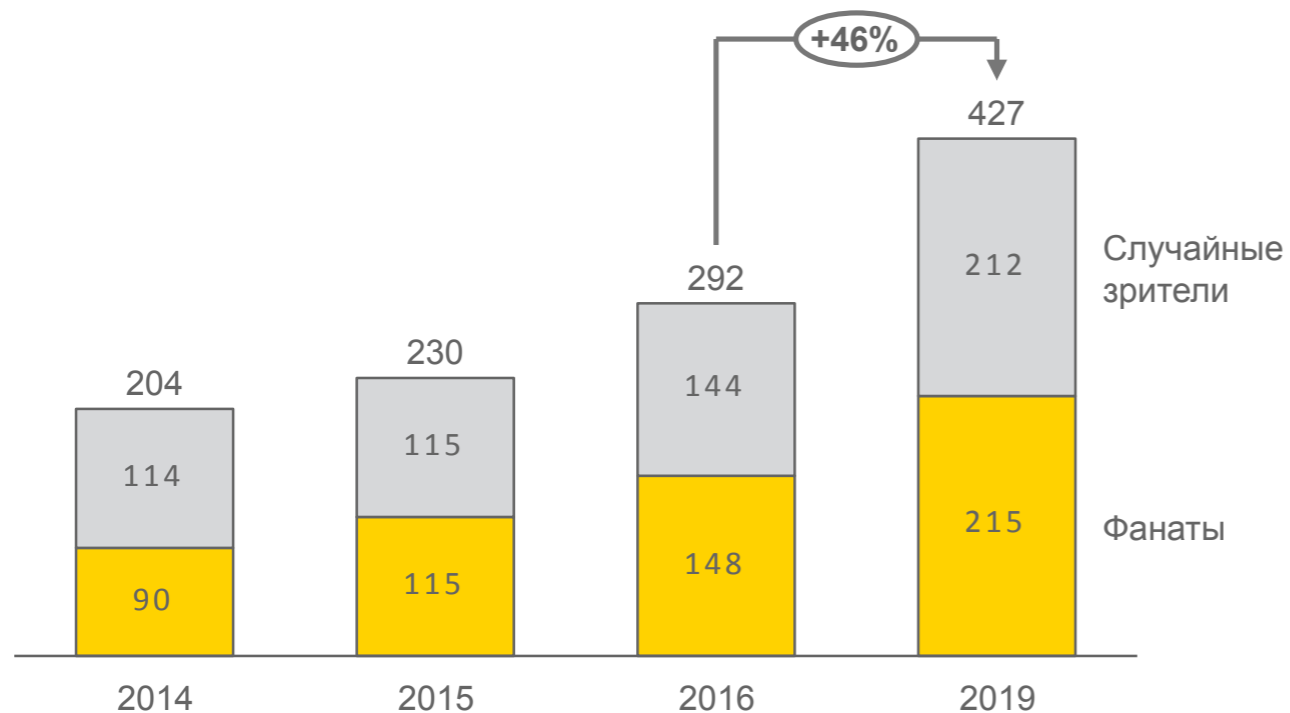


CyberGame.tv

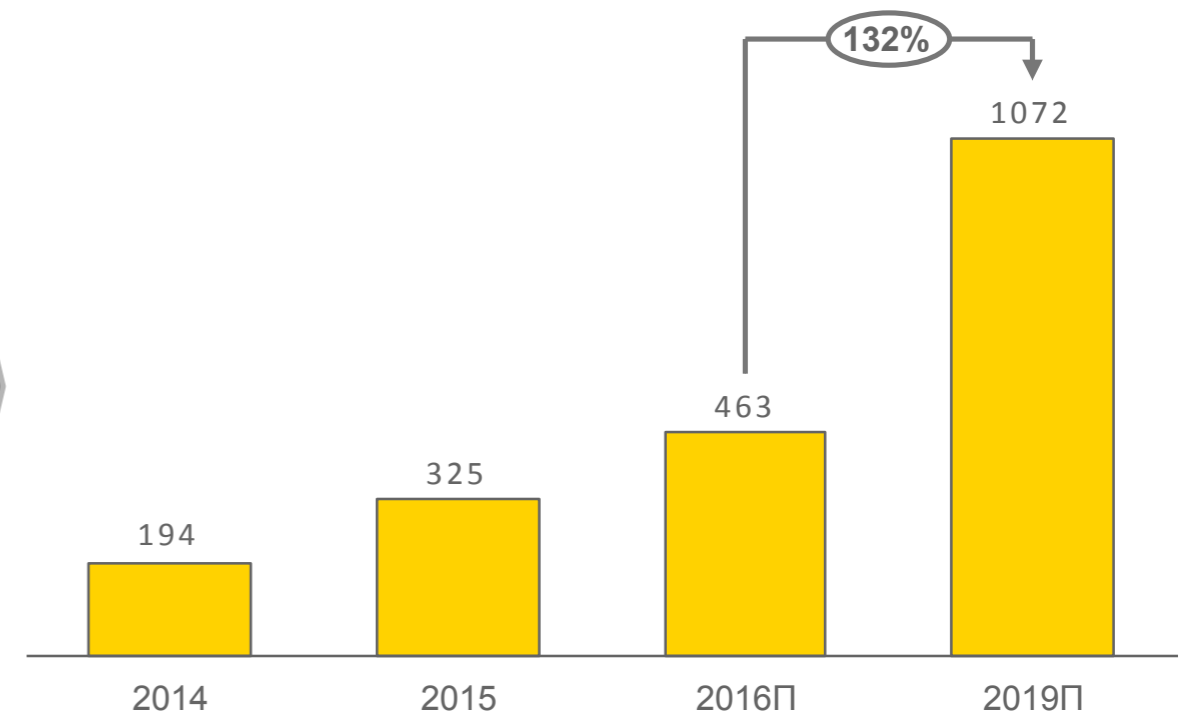
cybersport video service

Популярность киберспорта растет во всем мире, объем рынка удвоится к 2019 году

Аудитория киберспорта, млн чел., 2014 - 2019



Объем мирового рынка киберспорта, млн \$., 2014-2019



- Киберспорт демонстрирует устойчивый рост аудитории с высокой долей лояльных зрителей, а киберспортивные соревнования собирают аудиторию, сопоставимую с аудиторией крупных традиционных событий
- Медиакомпании увеличивают присутствие в киберспорте:
 - Turner транслирует соревнования по Counter Strike: GO
 - ESPN публикует киберспортивные новости, отчеты, видео

- Мировой рынок киберспорта удвоится к 2019 году и превысит 1 млрд \$
- Призовой фонд киберспортивных соревнований в 2015 году составил более 70 млн \$, а доходы лучших профессиональных игроков сравнимы с доходами звезд традиционного спорта (~2 млн \$)

Рынок киберспорта

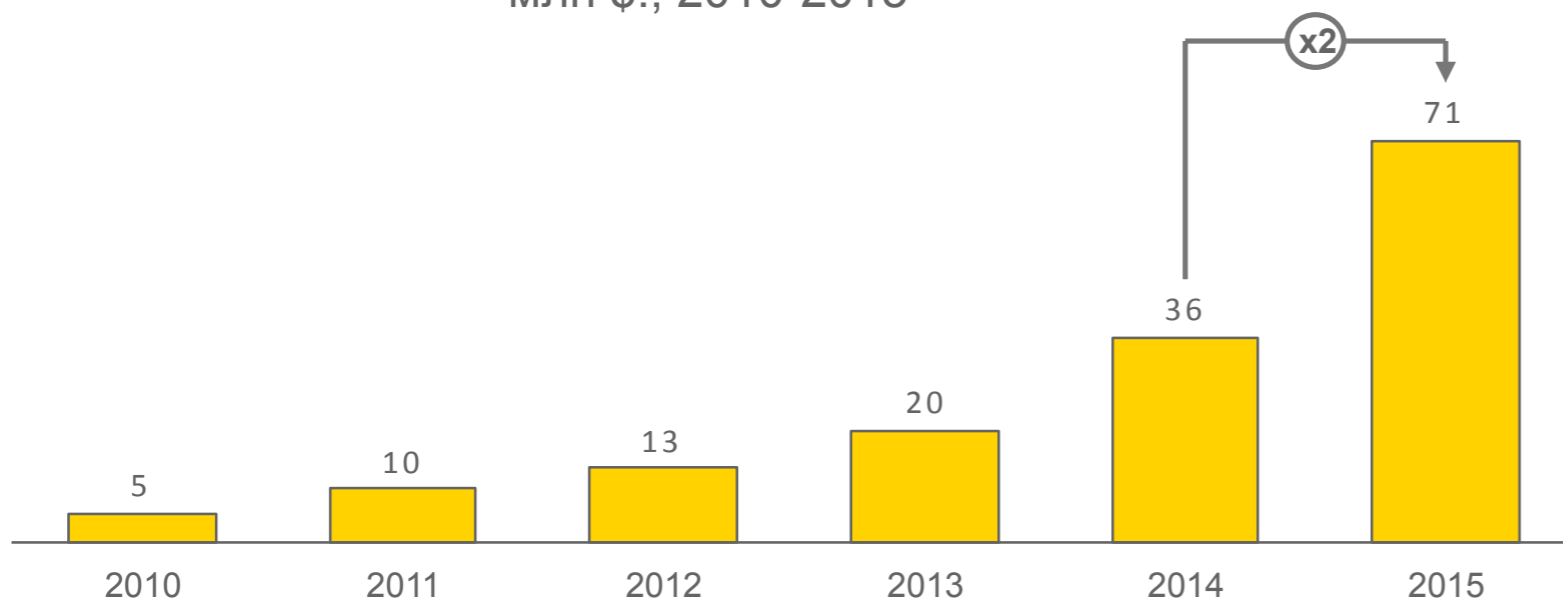
- букмейкерское направление - 55 млн. \$ в 2015 г.
- 150 млн. \$ проинвестировано в киберспортивные стартапы
- ESL и DreamHack куплены за 100 млн. \$
- USM объявил об инвестициях в Virtus.pro - 100 млн. \$
- игрок NBA Рик Фокс купил собственную команду в LoL =)

Игровая индустрия уходит в киберспорт

- Valve - Dota, CS
- Blizzard Entertainment - SC2, Overwatch, HoTS
- Electronic Arts - Fifa
- Activision - Call of Duty

Аудитория соревнований уже сейчас сопоставима с аудиторией традиционных видов спорта, призовые ежегодно бьют новые рекорды

Призовые в киберспорте,
млн \$., 2010-2015



Турнир	Телеаудитория Млн чел., 2015	Призовой фонд Млн \$, 2015
UEFA Champions League	380	724.4
NBA finals	18	15.0
World series	24	22.3
Wimbledon	2	2.9
League of legends	36	7,6
EPICENTER ¹⁾	28	0.5

Комментарии

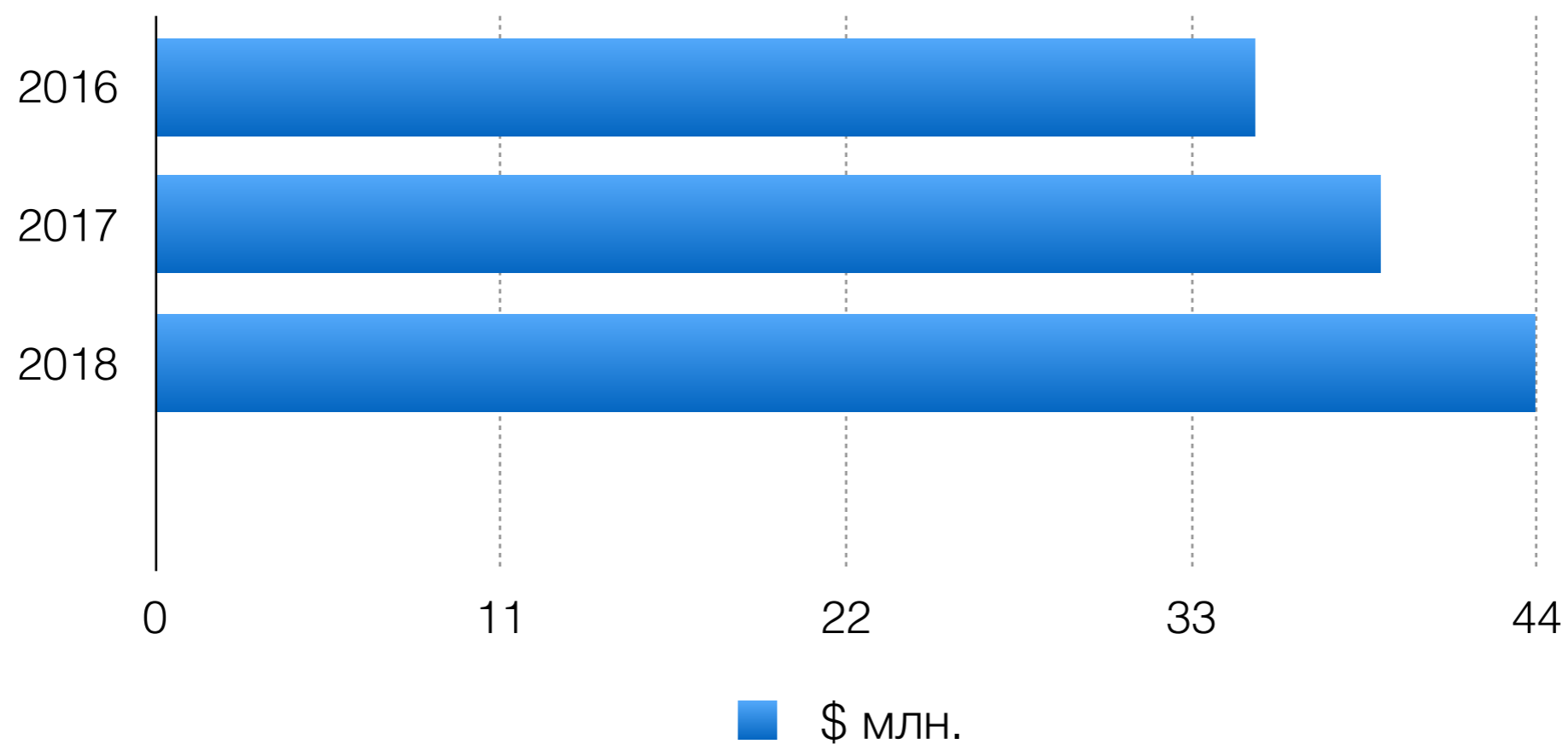


- Призовые киберспортивных соревнований увеличиваются в 1,5-2 раза ежегодно
- Телеаудитория кибертурнира Worlds по игре League of legends составила 36 млн человек, поставив рекорд в киберспортивной отрасли
- Призовой фонд кибертурнира The International по игре Dota превысил уровень финала NBA -20 млн \$

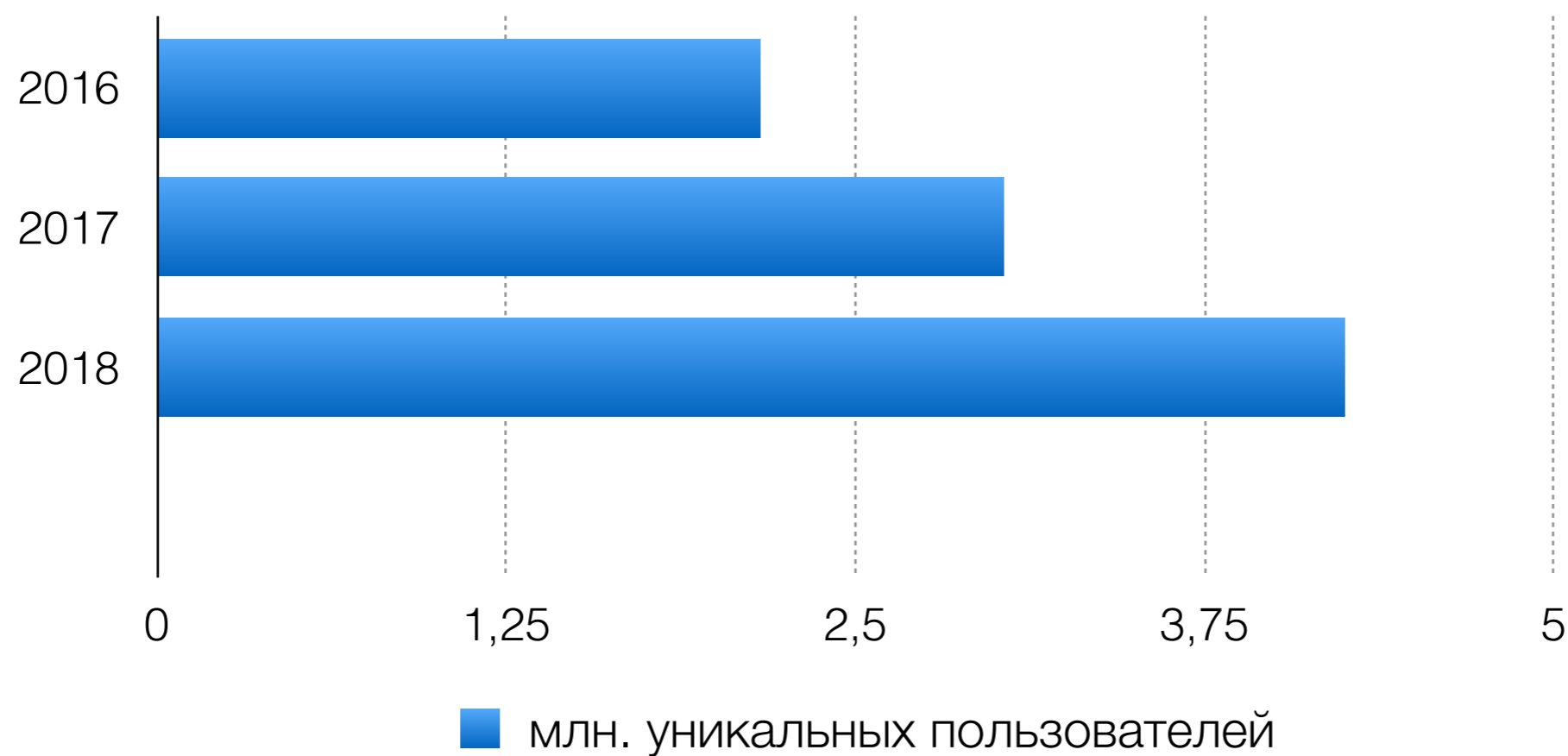
Киберспортсмены

- топ 20 игроков заработали более 1 млн. \$ каждый (esportsearnings.com)
- самый дорогой трансфер - 320.000 \$
- киберспорт - официальный вид спорта в России

Оборот рынка киберспорта в России

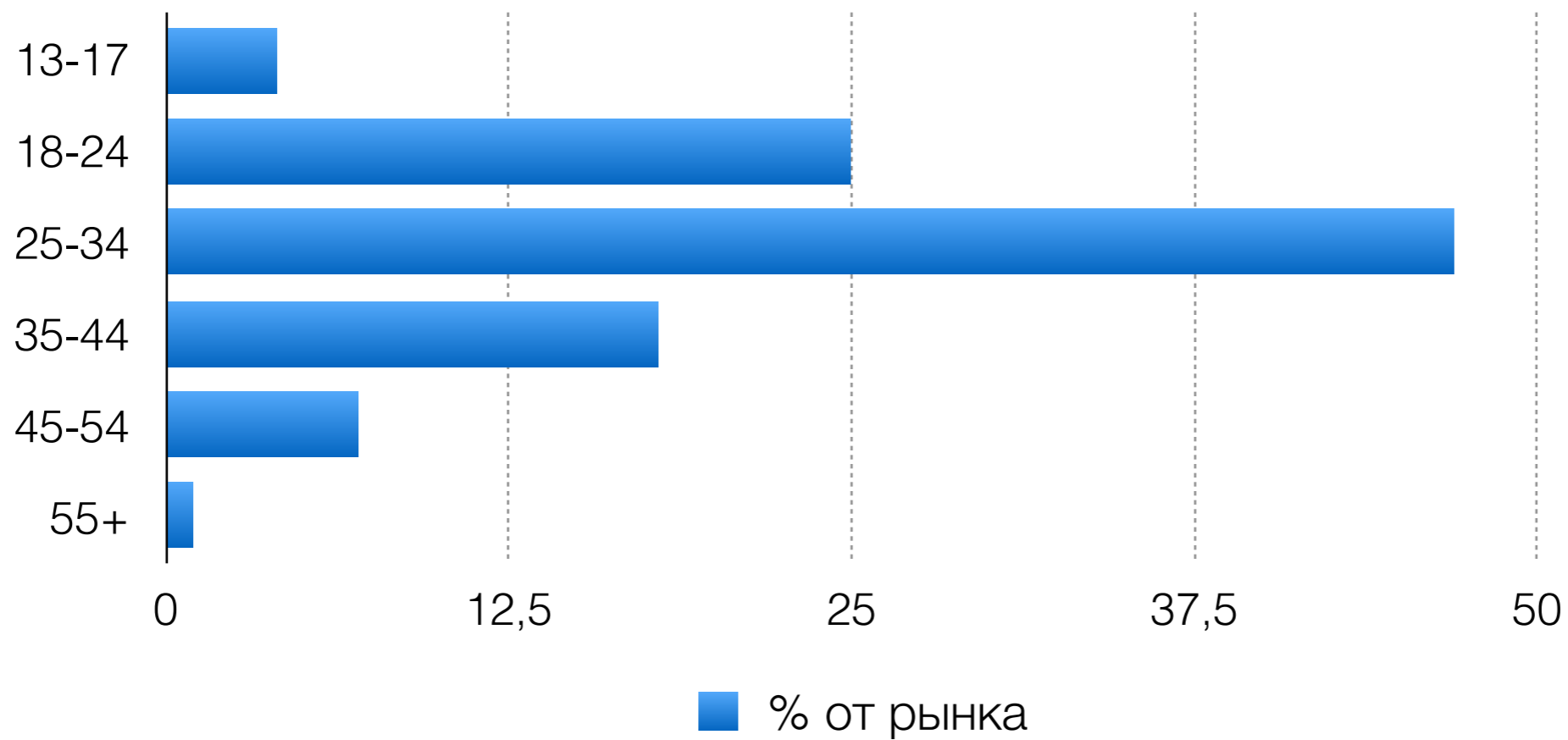


Аудитория рынка киберспорта в России



85% - мужчины, 15% - женщины

Возрастные категории по рынку киберспорта в России



Аудитория 25-34 года - составляет 47% рынка киберспорта в России











Стриминг развивает киберспорт

- стримминговые трансляции - причина роста киберспортивной аудитории с 292 млн. в 2016 до 427 млн. к 2019 году,
- более 50% - фанаты киберспорта.

Twitch.tv статистика

- Аудитория более 100 млн. зрителей, каждый из которых ежедневно смотрит 106 минут трансляций,
- На трансляции 1 млн. стримеров смотрели 240 млрд. минут за 2015 год,
- В среднем 550.000 зрителей, максимум - 2.098.529.

Twitch.tv статистика

IMAGE	RANK	TITLE	TOTAL HOURS	ESPORTS HOURS	SHARE ESPORTS	CHANGE
	1	Dota 2	51.6M	33.2M	64%	2 ▲
	2	League of Legends	79.3M	24.1M	30%	-
	3	Hearthstone: Heroes of Warcraft	34.5M	5.1M	15%	1 ▲
	4	Counter-Strike: Global Offensive	25.5M	4.6M	18%	3 ▼
	5	Overwatch	18.3M	3.1M	17%	3 ▲
	6	Starcraft II	4.4M	2.5M	56%	-
	7	Super Smash Bros.	2.5M	1.6M	64%	-
	8	Call of Duty: Black Ops III	8.5M	1.1M	12%	1 ▲
	9	Heroes of the Storm	2.6M	0.9M	35%	NEW!
	10	Smite	2.3M	0.8M	35%	NEW!

Способы монетизации

- продажа онлайн-билетов,
- видео-реклама - стример управляет,
- брендинг плеера,
- премиум подписки - ценность общения со стримером!

Успейте занять место на одной
из самых перспективных областей
для рекламы и инвестиций

Контакты

Савинов Петр

8-903-574-35-26

petr@cybergame.tv

facebook.com/savinov.petr