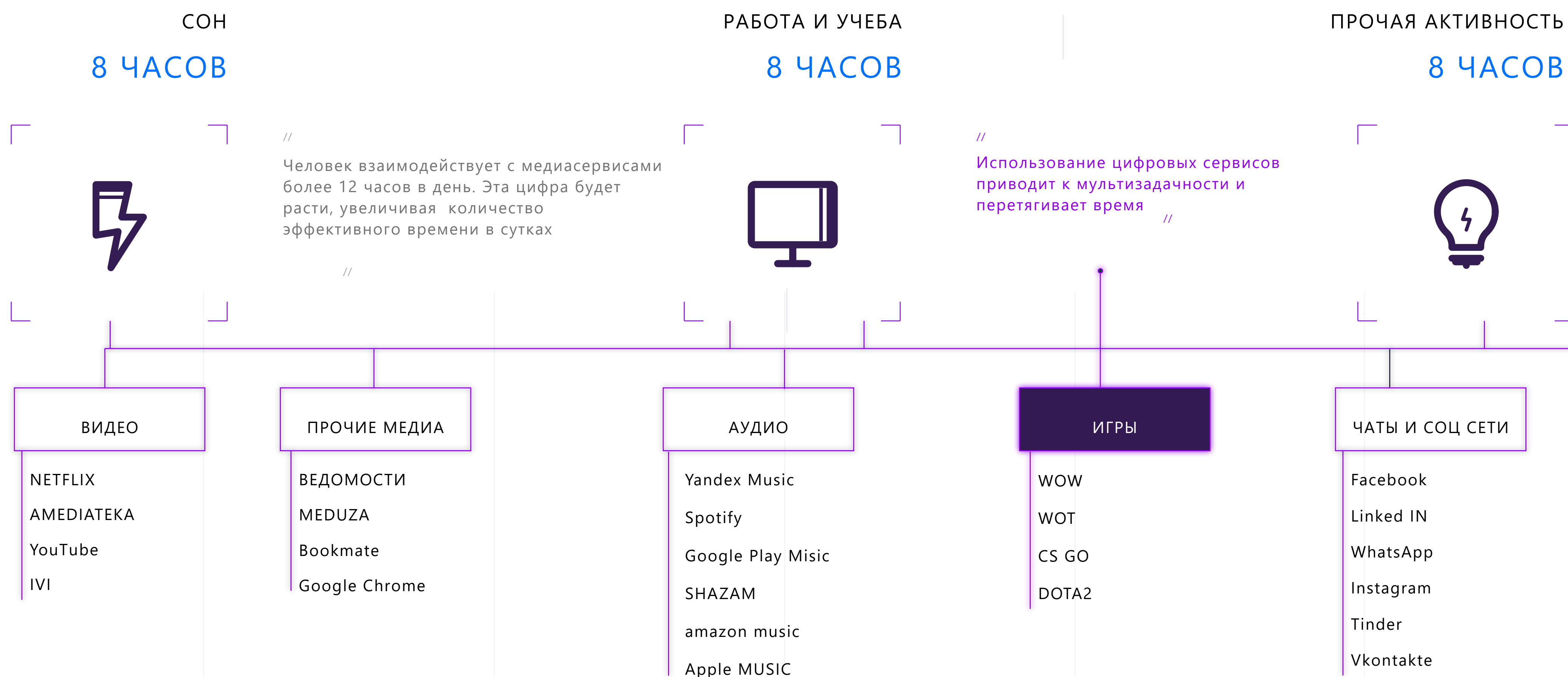


Gamers Rating

СЕРВИС АНАЛИТИЧЕСКИХ ДАННЫХ В КИБЕРСПОРТЕ



КИБЕРСПОРТ НОВОЕ МЕДИА

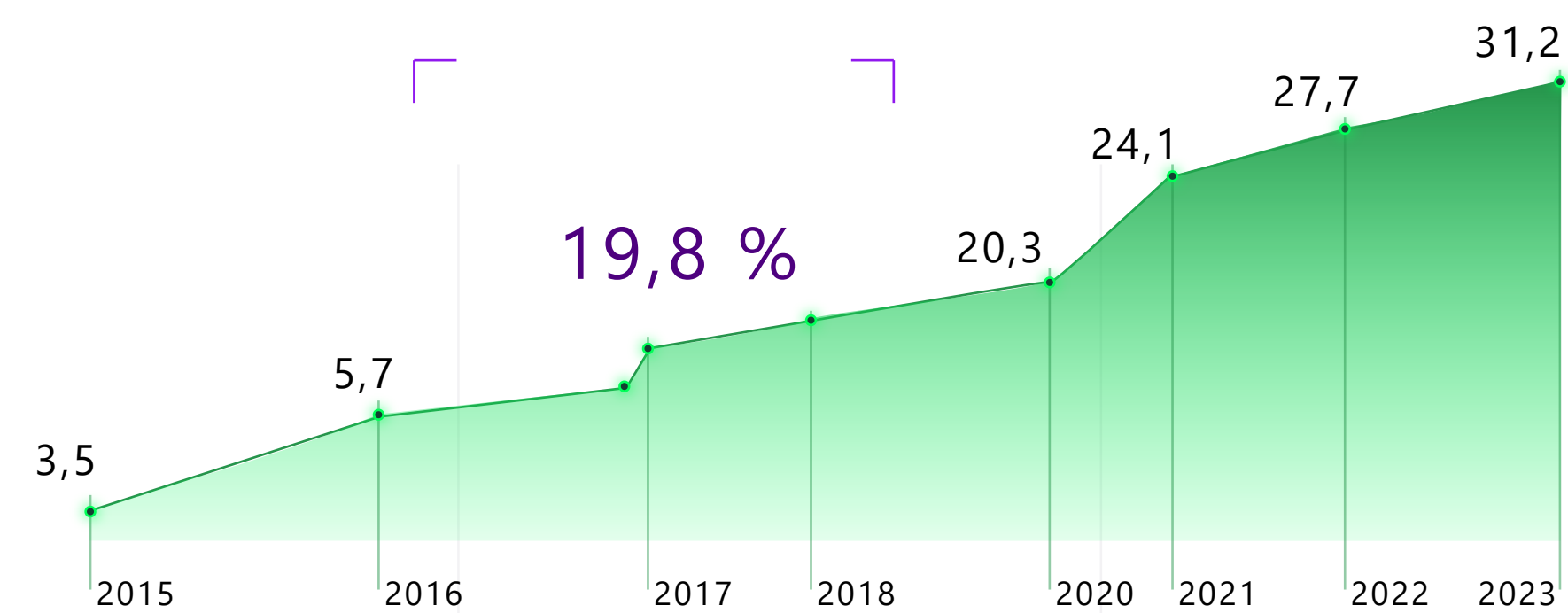


Источник: PwC Media Outlook, анализ PwC

ОЦЕНКИ РЫНКА КИБЕРСПОРТА СТАТИСТИКА

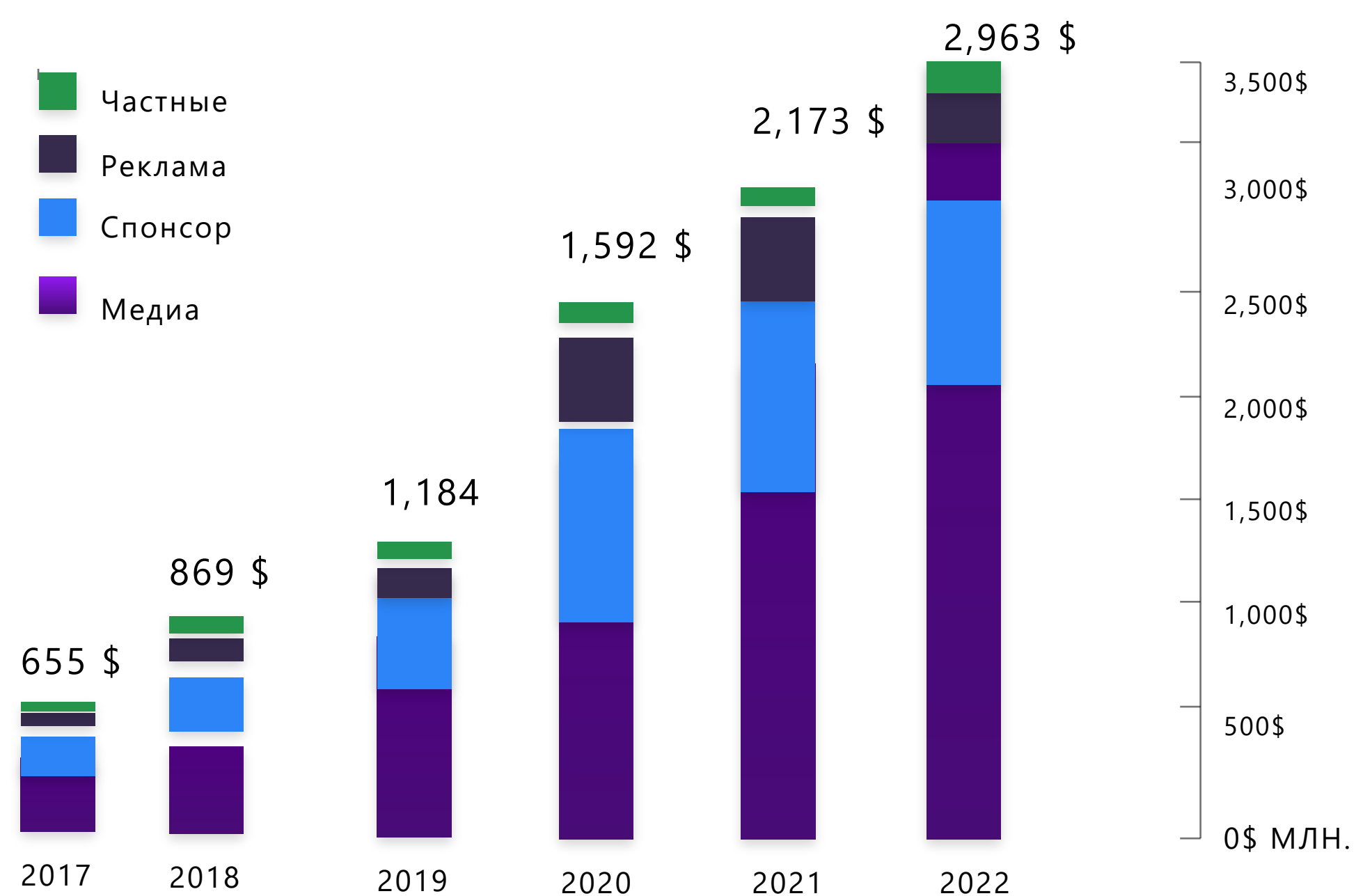


Ведущие страны по объему
киберспортивного рынка,

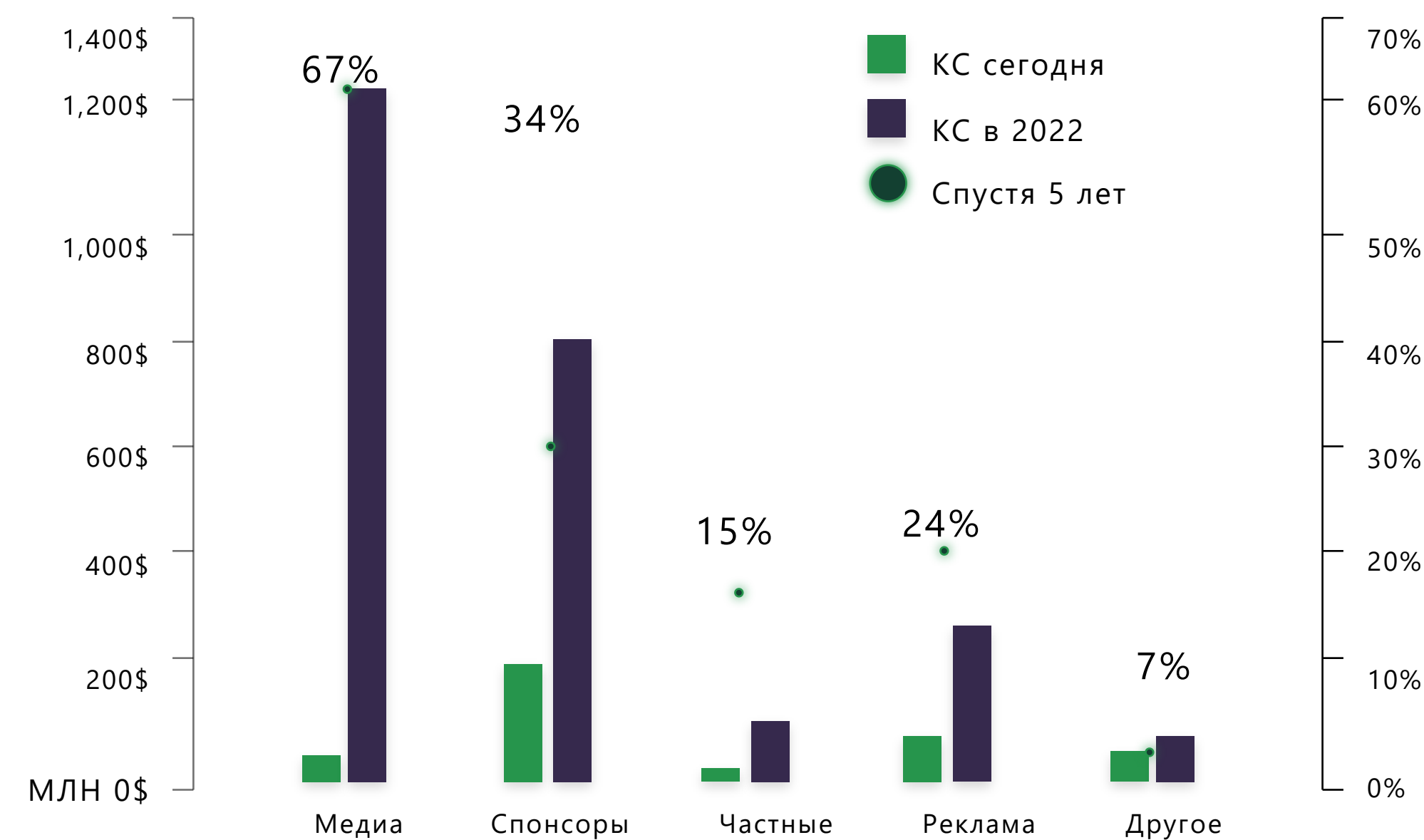


Динамика рынка киберспорта
в Российской Федерации,

СТРУКТУРА ГЛОБАЛЬНОГО РЫНКА КИБЕРСПОРТА ПРОГНОЗ GOLDMAN SACHS



Прогноз роста доходов в киберспорте (2017-2022)

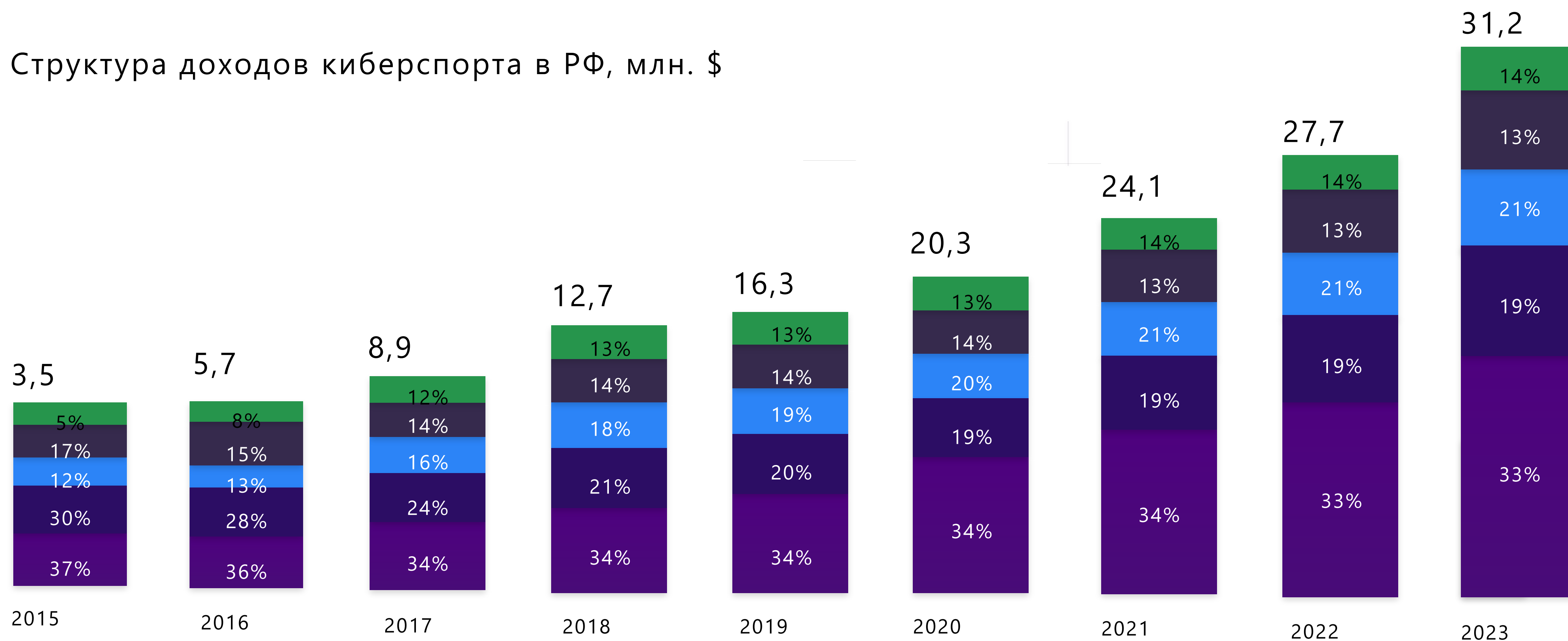


Киберспорт изменение к 2022 году, МЛН. долл.

GS eSports forecast

СТРУКТУРА РОССИЙСКОГО РЫНКА КИБЕРСПОРТА ПРОГНОЗ PwC

Структура доходов киберспорта в РФ, млн. \$



■ Продажи офлайн билетов, позволяют присутствовать на арене

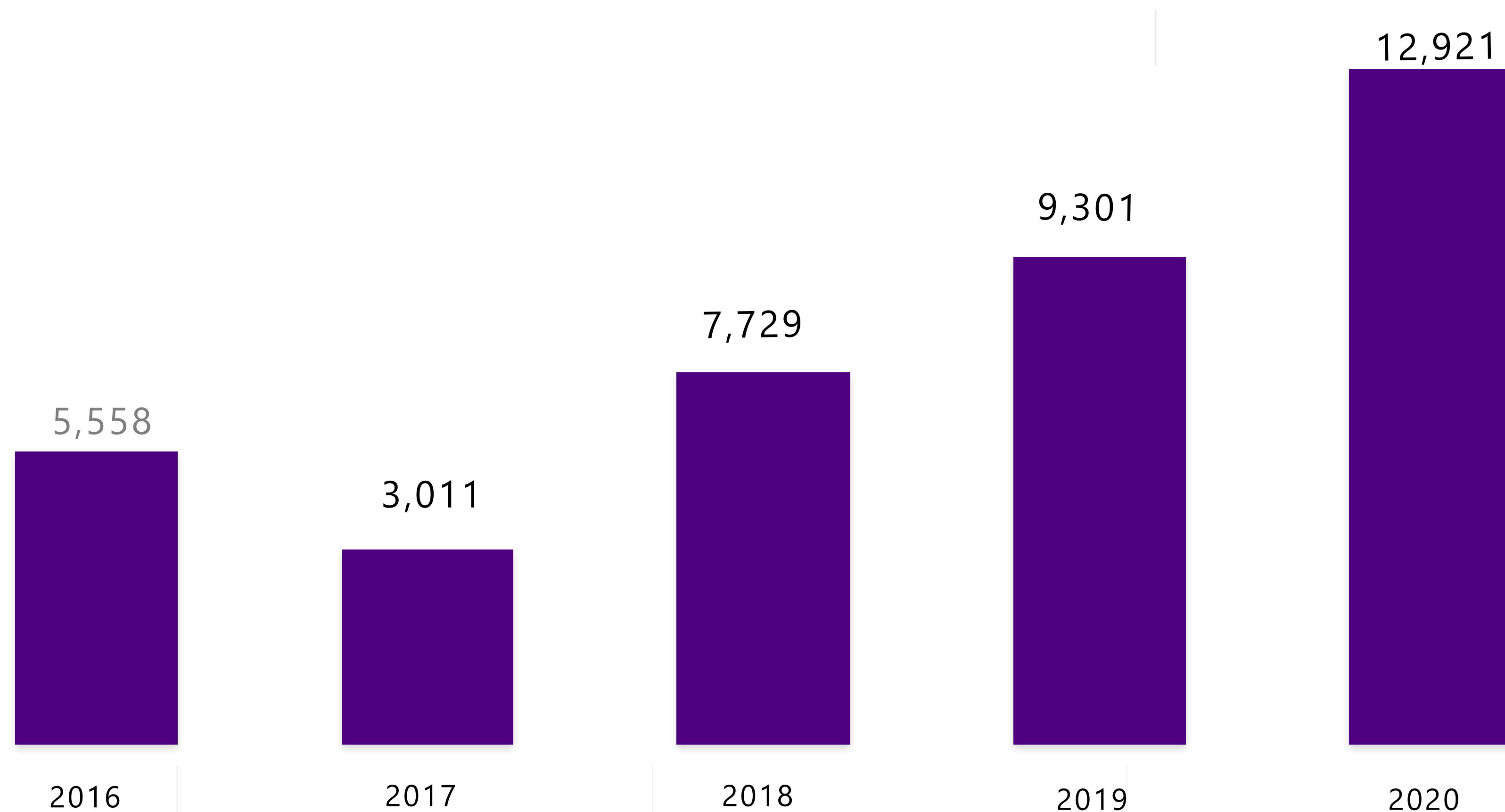
■ Зрительские взносы включают в себя доходы, от виртуальных билетов, и прочих платежей (battle)

■ Реализация прав на трансляции, включает в себя выручку от приобретения прав вещательными и стриминговыми сервисами.

■ Выручка от рекламы, транслируется на стриминговых сервисах во время киберспортивных

■ Спонсорские взносы - расходы спонсоров на турниры, лиги и команды.

САМЫЙ НОВЫЙ И ДИНАМИЧНЫЙ СЕГМЕНТ СТАВКИ В КИБЕРСПОРТЕ



Азартные игры на киберспорте: объем рынка до 2020 года, млрд. \$

Source: Narus Advisors / Eilers & Krejci Gaming

ОСНОВНАЯ ПРОБЛЕММА ДЛЯ УЧАСТНИКОВ РЫНКА

1

Наличие данных по качествам игрока, киберспортсмена и команды - для анализа и принятия решений

2

Инструменты для игроков и команд по ведению игровой статистики

Ключ в том, чтобы иметь правильные инструменты, доступные, во-первых, для сбора данных и, во-вторых, для преобразования необработанной статистики в полезную информацию об игроке. Это означает, что оператор может предоставить индивидуальное предложение и удовлетворительные игровые возможности независимо от канала, который игрок использует для получения предложения продукта.

CNBC «Cybersport analytics talks»

НАШЕ РЕШЕНИЕ

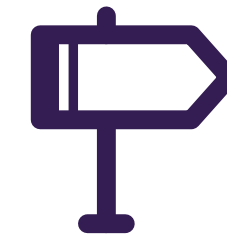
ОНЛАЙН СЕРВИС GAMERS RATINGS

1

Предоставление пользователям - статистики по киберспортменам и командам

2

Сопутствующие онлайн услуги участникам индустрии киберспорта (способствующие сбору статистики или монетизации)



Блоки в реализации

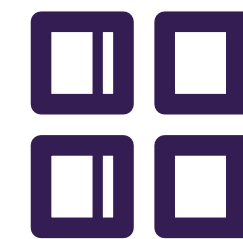
1. Веб сайт с личными кабинетами, инструментами для:
 - личного роста киберспортсмена (аналитика своих
 - общения, создания и поддержания микросообществ (команд, турниров) - для участников киберспортивных
2. API от ключевых партнеров индустрии киберспорта.
3. Офлайн партнерства с ключевыми территориальными киберспортивными объединениями и букмейкерами.

ПЛАН РАЗВИТИЯ



ПРИВЛЕЧЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

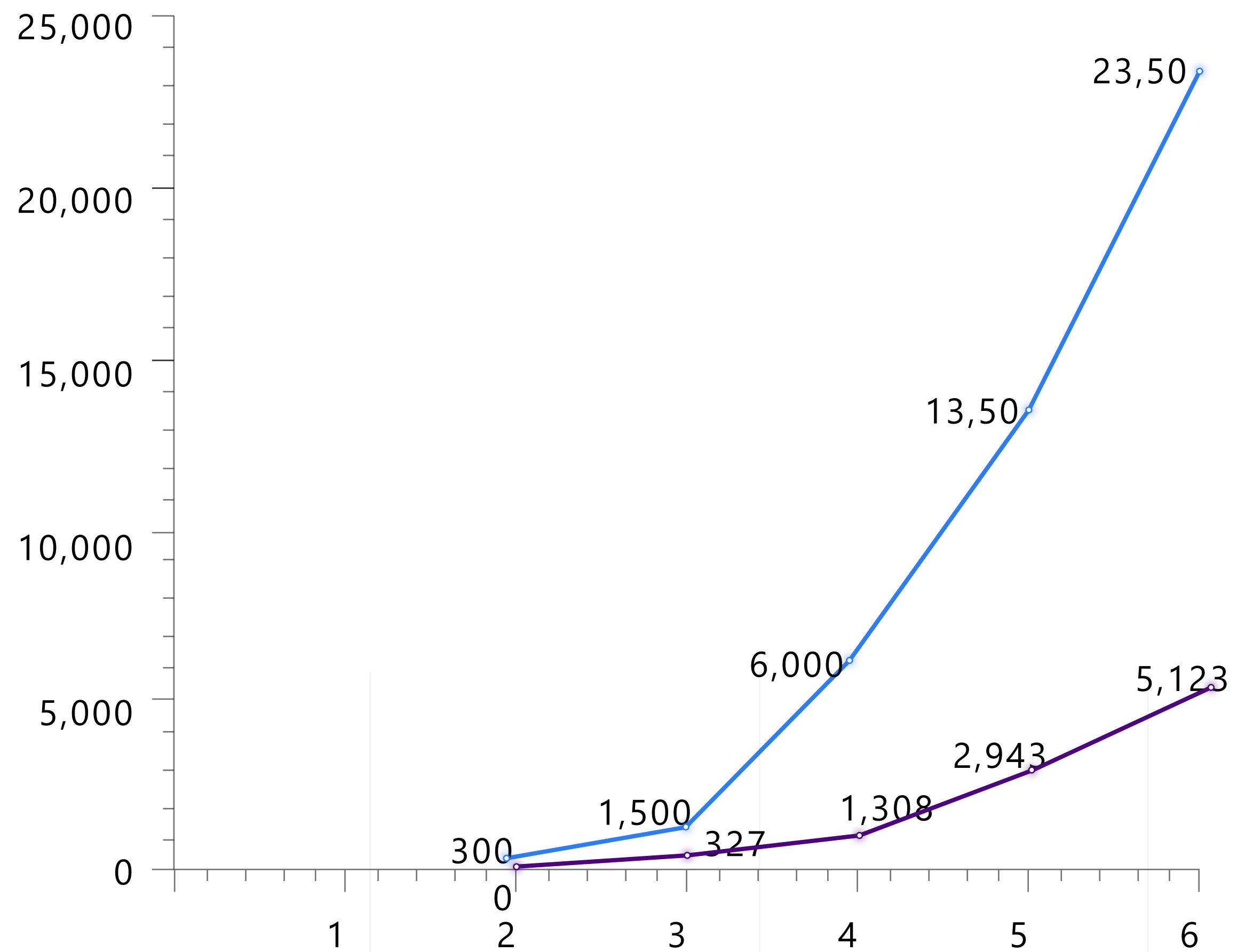
1. Беларусь
2. Украина
3. Россия и СНГ
4. Восточная Европа
5. Африка
6. Западная Европа
7. Латинская и Южная Америка
8. Азия
9. Северная Америка



РАЗРАБОТКА ПРОДУКТОВ

1. Личные кабинеты (игрок, команда,
2. Регистрация и призовые
3. Форумы
4. Администрирование команды
5. Магазин и "барахолка"
6. Аналитика игрока
7. Аналитика команды
8. Мобильные игры

НАШ ПЛАН НА 6 МЕСЯЦЕВ

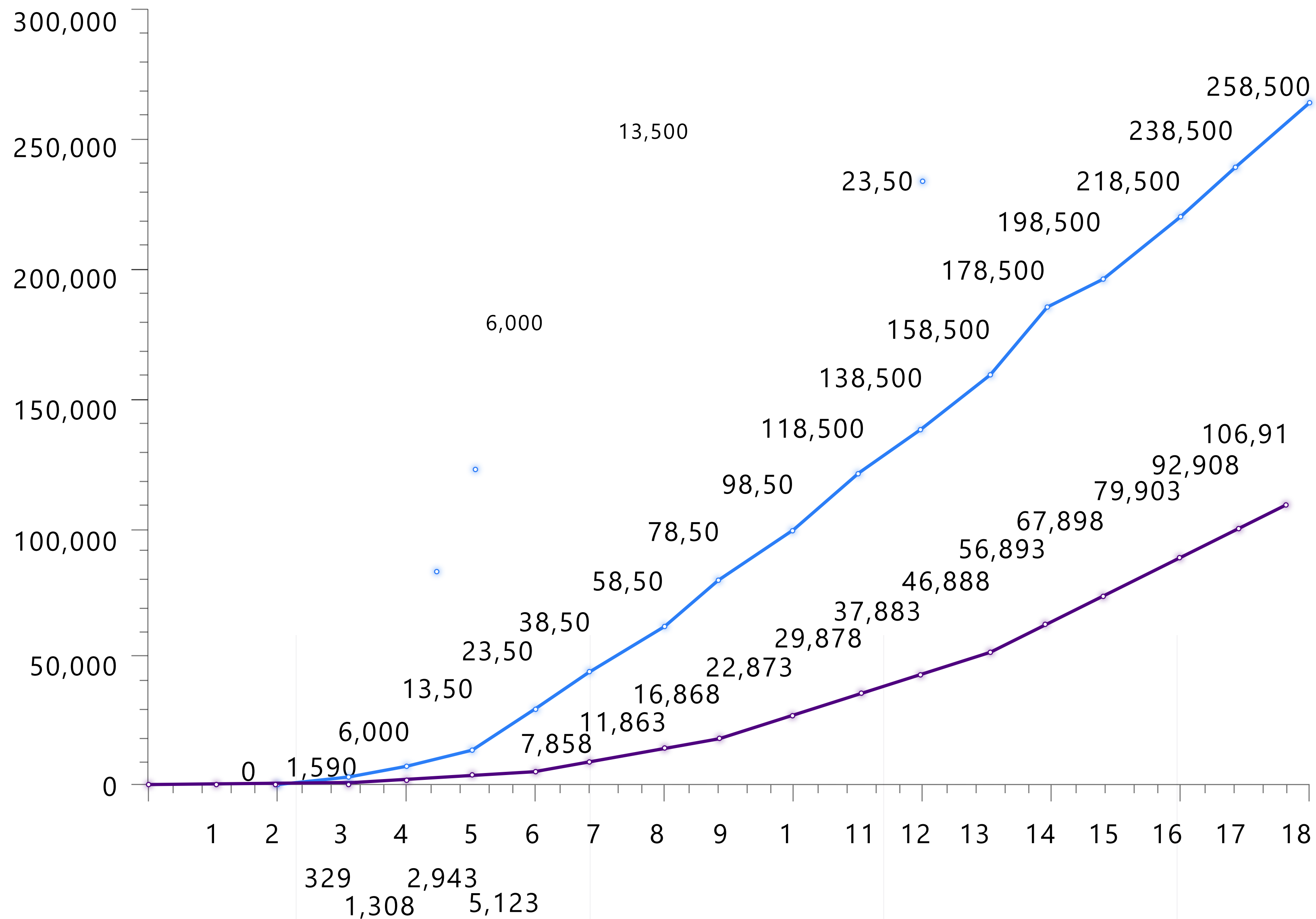


Наши цели:

Первые 6 месяцев работы проекта

- Регистраций накопительно шт
20,000+ зарегистрированных пользователей
- Покупок
5,000+ заказов аналитики и статистики

НАШ ПЛАН НА 18 МЕСЯЦЕВ

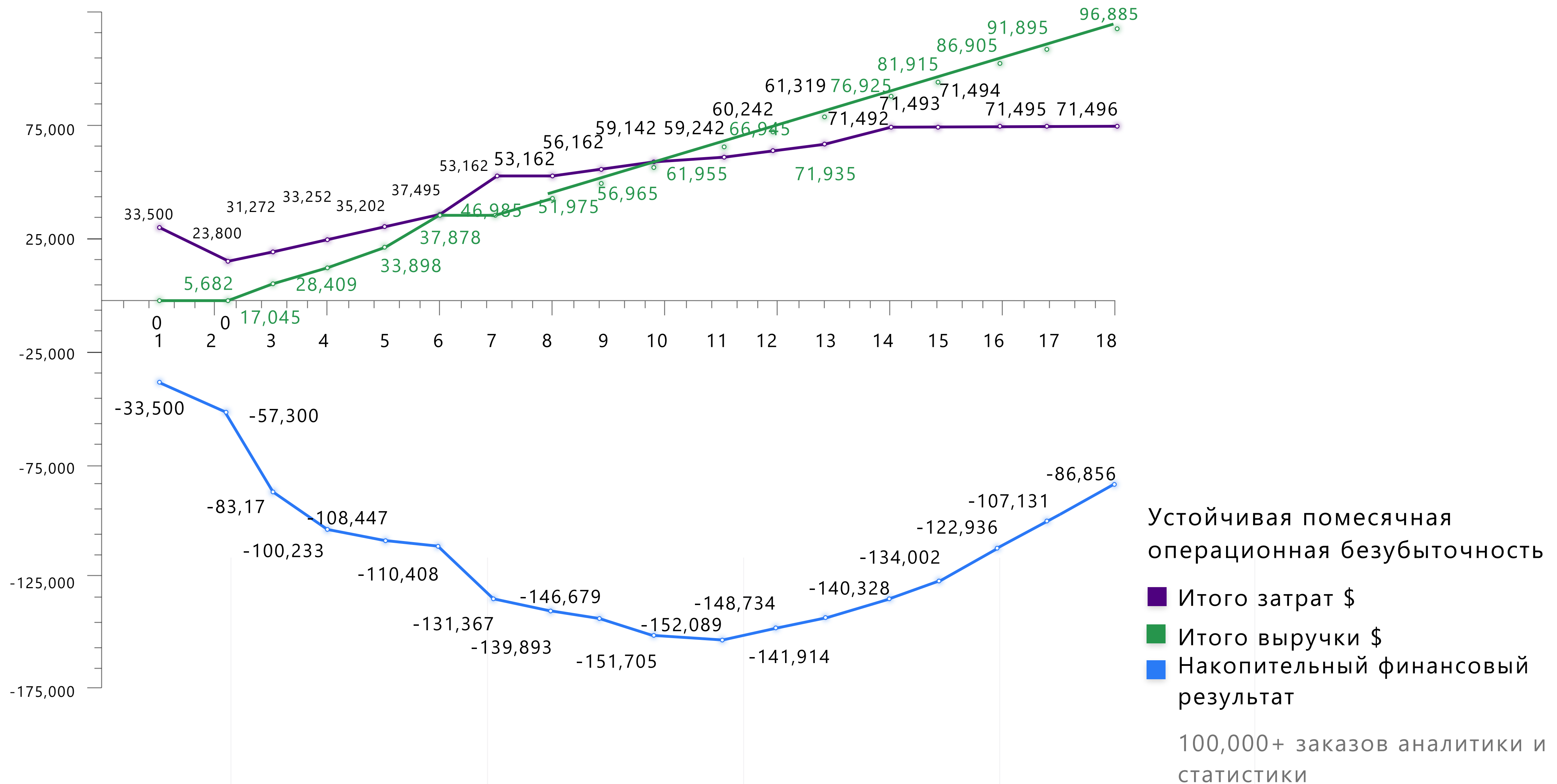


Наши цели:

Первые 6 месяцев работы проекта

- Регистраций накопительно шт 250,000+ зарегистрированных пользователей
- Покупок накопительно 100,000+ заказов аналитики и статистики

НАШ ПЛАН НА 18 МЕСЯЦЕВ



КОМАНДА ПРОЕКТА

Максим Курейчик
CEO проекта



Вячаслав Попов
Директор по развитию



Кирилл Шиманович
Юрист



Дмитрий Гузев
Дизайнер



Денис Богуш
Директор по комьюнити



ИНВЕСТИЦИОННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

1

ВАРИАНТ

Инвестиции в размере \$ 200, 000
Владение доли в размере 10%

2

ВАРИАНТ

Инвестиции в размере \$ 350, 000
Владение доли в размере 20%

КОНКУРЕНТЫ СЕРВИСЫ ДЛЯ КИБЕРСПОРТА



PLAYS.TV
ИНВЕСТИЦИИ: \$ 15 млн.

Позволяют удобно записывать и выкладывать лучшие моменты матчей, записывают матчи целиком, накладывают на видео отметки в ключевые моменты матчей, и предлагают ключевую статистику, чтобы проанализировать свою игру, а так же увеличить эффективность тренировок.

Сервис активно используют профессиональные игроки и тренеры: сразу после матча они могут пересмотреть ключевые моменты и разобрать ошибки в удобном видеоформате без всякого дополнительного софта. Метки, которые программа добавляет на видеозапись в ключевые моменты матча, позволяют быстро сориентироваться и не тратить времени на

Plays.tv распространяется бесплатно, в том числе в составе дистрибутивов других программ (что можно назвать пограничным решением с точки зрения репутации).

Важную

роль играют нарезки лучших моментов, которые можно публиковать прямо из программы: это регулярно делают про-игроки, причём система автоматически рассылает уведомления

о новых хайлайтах от твоих друзей в игре. Прибыль планируется получать из видеорекламы в этих хайлайтах. Игра в долгую, так как неясно, каким образом будет интегрироваться реклама и сколько она будет стоить. Но очевидно, что этот инструмент закрывает потребность многих профессиональных команд: они смогут монетизировать

хайлайты — уникальный контент, который органически создают её игроки.



GOSU.AI
ИНВЕСТИЦИИ: \$ 1,9

Продают подписку, которая открывает игроку доступ к аналитике его матчей на основе нейронных сетей с целью улучшить игру, и повысить эффективность тренировок. Проект ориентирован на b2b, и охватывает игры популярные в СНГ: Dota 2, CS GO, и PUBG.

Нейронные сети — очень перспективное направление, и если победа AlphaStar от Deermind над профессиональными игроками StarCraft II — не более чем бенчмарк, то обучение по платным подпискам — уже вполне рабочая бизнес-модель. Общая идея в том, что нейронная сеть изучает миллионы матчей разного уровня и «учится» определять, какое действие увеличивает поиск. вероятность победы, а какое уменьшает. Фактически именно это отличает хорошего игрока: он всегда знает, что нужно сделать, чтобы вероятность победы стала больше; а те, у кого такого таланта нет, смогут частично восполнить пробел с виртуальным помощником. Gosu.ai предлагают платную подписку и частын игрокам, но основную ставку делают на b2b-сегмент, то есть на киберспортивные команды: в таком режиме система должна заменить неполные и субъективные выводы аналитиков и дать тренерам и игрокам максимально точную информацию для тренировок и подготовки к матчам.

Кстати, Gosu.ai используют нейронную сеть ещё и для того, чтобы делать нарезку ярких моментов из матчей — заменяя таким образом работу человека.

КОНКУРЕНТЫ СЕРВИСЫ ДЛЯ КИБЕРСПОРТА



LEARN2PLAY
ИНВЕСТИЦИИ: \$ 1,1 млн.

Продают подписку, которая дает доступ к руководствам и урокам от профессиональных игроков, а так же к аналитике на базе нейронных сетей. Ориентированы частных игроков и охватывают 2 дисциплины: League of Legends и Dota 2.

Learn2play отличается от Gosu.ai прежде всего фокусом: они предпочитают ориентироваться на конечного пользователя и подписки от частных игроков, плюс предлагают не только на аналитику нейронных сетей, но и традиционные гайды и уроки от про-игроков. Хотя проекты технически очень близки, на практике потребности профессиональных игроков и любителей сильно отличаются, и вполне возможно, что им проще будет остаться в разных нишах, чем пытаться заполнить обе: даже если нейронные сети будут работать примерно одинаково, их работа — ещё не всё: нужно понять, какая статистика нужна игроку, как её показать и как, в конце концов, продать ему подписку свой продукт. Не хочу сказать, что это сложнее, чем написать искусственный интеллект, но это требует времени и других ресурсов.



SMASH.GG
ИНВЕСТИЦИИ: \$ 14 млн.

Предлагают площадку для проведения платных и бесплатных киберспортивных турниров с различными полезными функциями в разных дисциплинах.

Турнирная площадка, изначально созданная для турниров по одной игре (отсюда название). Отличается от конкурирующих продуктов продвинутыми функциями по взаимодействию непосредственно с играми: так, например, в League of Legends можно передать заранее прописанные настройки лобби по уникальному коду, а в Hearthstone — скопировать колоду в турнирной сетке, а потом вставить прямо в игре. Зарабатывает площадка на турнирах, где за участие надо платить: продавать можно билеты не только для игроков, но и для зрителей, плюс можно настроить рассылку для своих друзей о том, что вы регистрируетесь на турнир (и пригласить их посмотреть).

КОНКУРЕНТЫ СЕРВИСЫ ДЛЯ КИБЕРСПОРТА



GAMEYE
ИНВЕСТИЦИИ: \$ 1,6 млн.

Предоставляют в аренду сервера для кооперативных и киберспортивных матчей и готовые API, чтобы получать от них информацию (удобно для организаторов турниров).

Проект метит одновременно и в игроков-любителей, которым будет удобнее арендовать готовый сервер, чем разбираться с настройками, и в организаторов небольших (а может, и больших) киберспортивных турниров — на них нацелена возможность забирать скриншоты и игровую статистику по API. Воспользоваться сервисом могут и разработчики игр.



GAMER SENSEI
ИНВЕСТИЦИИ: \$ 6,3 млн.

Размещают предложения тренеров по киберспорту и помогают найти учеников.

«profi.ru» для киберспортивного обучения: тренер размещает информацию о себе и когда он доступен, ученик может забронировать и оплатить урок. Площадка берёт себе 20%. Охвачены все основные соревновательные дисциплины.

СПАСИБО ЗА ПРОСМОТР

КОНТАКТЫ ДЛЯ СВЯЗИ

+375 44 740 24 42

Доступность по данному
номеру в следующих
месенджерах:



TELEGRAM



VIBER



WHATSAPP