

GameTime. GAME

Игровая платформа

Киберспортивная платформа

Площадка для соревнований между игроками

Рынок

В **2021** году

мировой **рынок киберспорта** оценивается в \$1,08 млрд, что почти на 50% больше, чем в предыдущем году. Среднегодовые темпы роста этого сегмента в период **2021-2023** гг. составят 18%, а общий объем **рынка** в 2023 году достигнет \$1,8 млрд. При таких высоких темпах роста просто не хватает мест, где люди могут заниматься **киберспортом**, тренироваться и следить за событиями.





Влияния COVID-19

Как изменился рынок

Аналитика

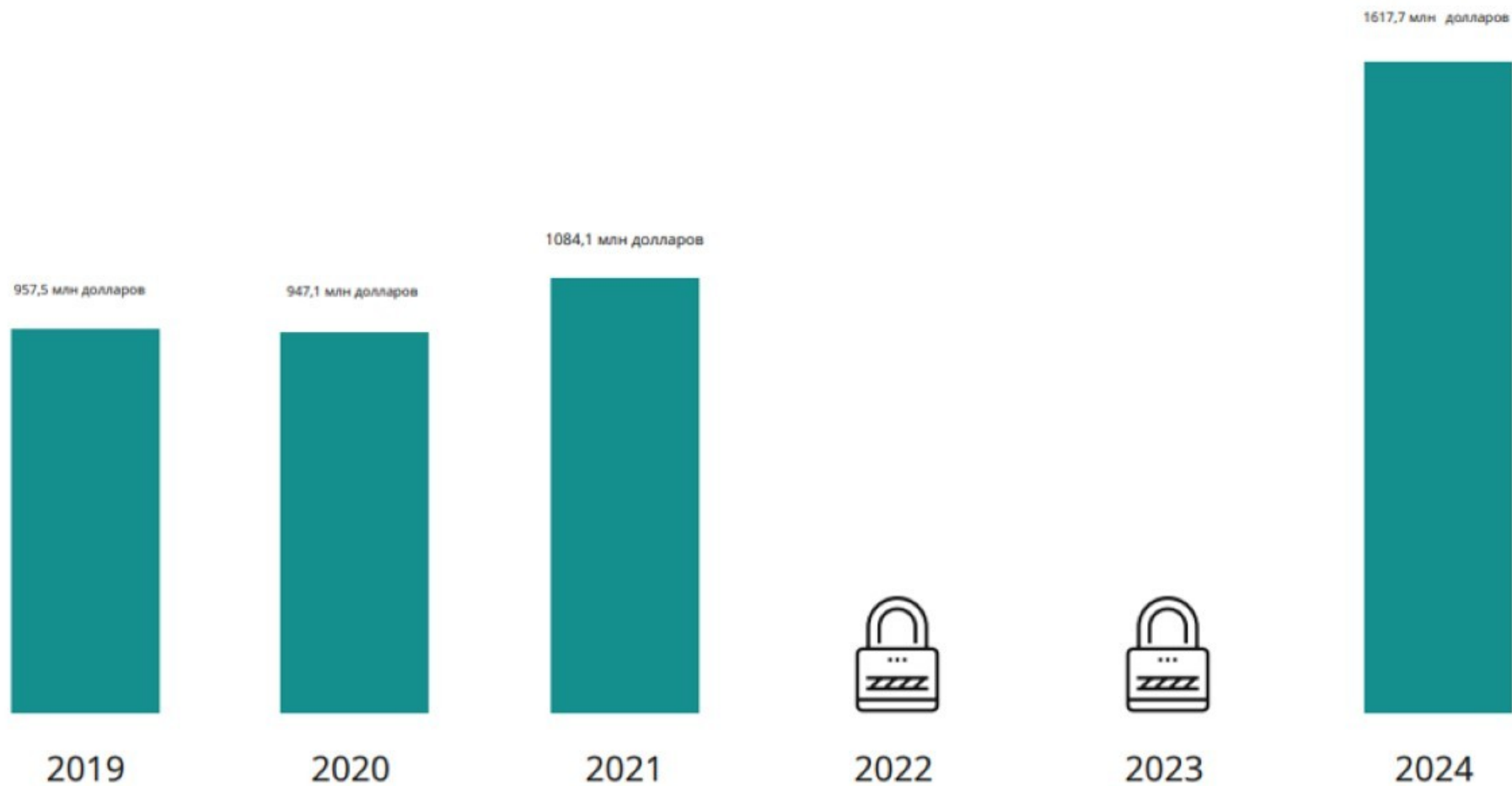
В прошлом году пандемия нарушила рынки как киберспорта, так и прямых трансляций. Что касается прямых трансляций, меры по блокировке привели к резкому увеличению количества просмотров на всех платформах. Все больше проводили времени на таких платформах, как Twitch, YouTube и Нууа. В то время как рынок киберспорта столкнулся с большим количеством проблем, он также сумел значительно вырасти: рынки и регионы, в которых раньше практически не было киберспортивной активности, внезапно вышли на сцену и процветали. Так-же и платформы начали не справляться с администрированием любительских команд на онлайн турнирах, что дало новый толчок спроса.

Рост доходов от киберспорта

Глобальный | 2019, 2020, 2021, 2024

CAGR: +11,1%

Итого 2019-2024 гг.

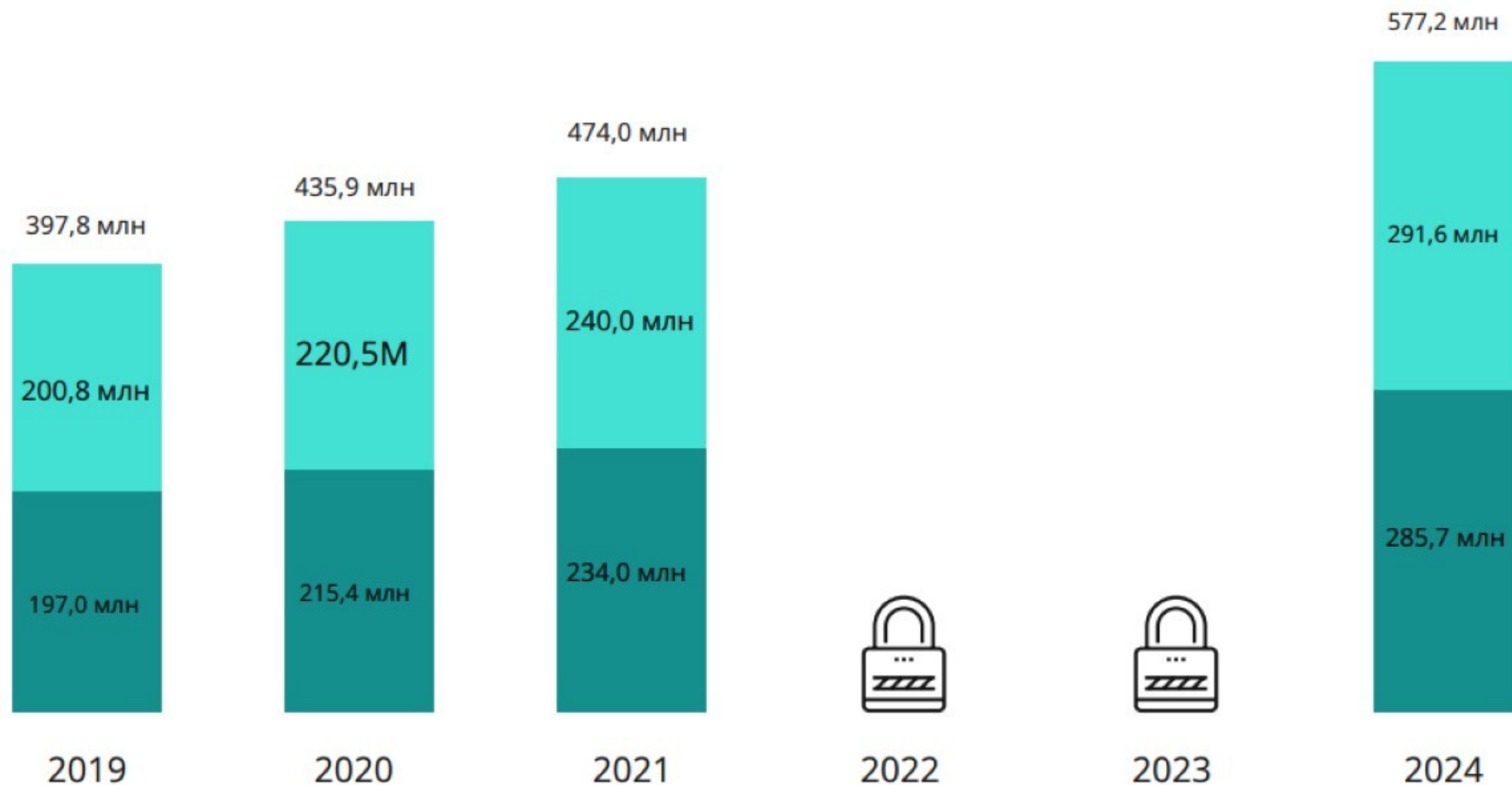


Рост киберспортивной аудитории

Глобальный | 2019, 2020, 2021, 2024

CAGR: +7,7%
Энтузиасты 2019-2024

- Случайные зрители
- Любители киберспорта



Из-за округления энтузиасты киберспорта и случайные зрители не всегда составляют общую аудиторию.

Игровые дисциплины



CS:GO

332 000 среднее кол-во просмотров в месяц на twitch.

33 млн. активных игроков за месяц



WARZONE

174 000 среднее кол-во просмотров в месяц на twitch.

53 млн. активных игроков за месяц



VALORANT

110 000 000 уникальных зрителей в месяц на twitch.

22 млн. активных игроков за месяц



DOTA2

228 000 среднее кол-во просмотров в месяц на twitch.

Более 10 млн. активных игроков за месяц



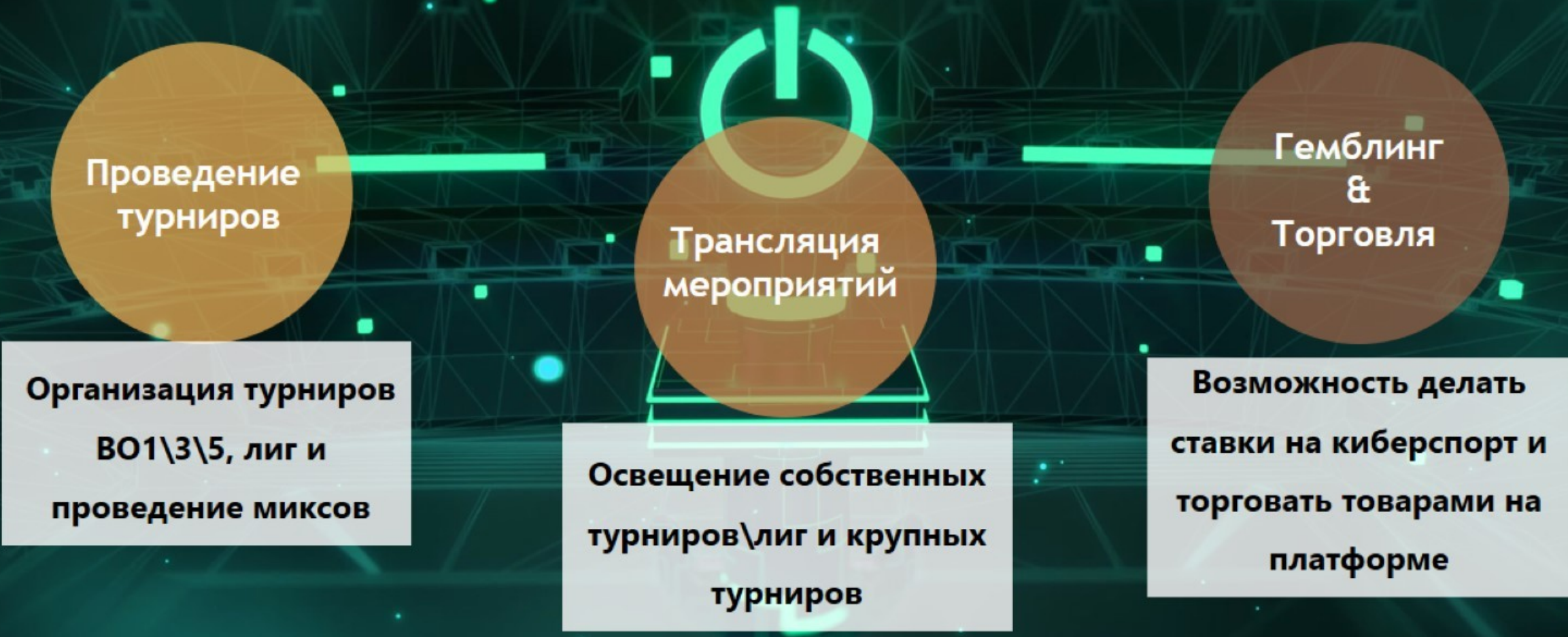
FIFA 22

15 000 000 уникальных зрителей в месяц на twitch.

FIFA 21 приобрели более 25 млн игроков.

52 000 среднее кол-во просмотров в месяц на twitch

Основной функционал платформы



Проведение
турниров

Организация турниров
BO1\3\5, лиг и
проведение миксов

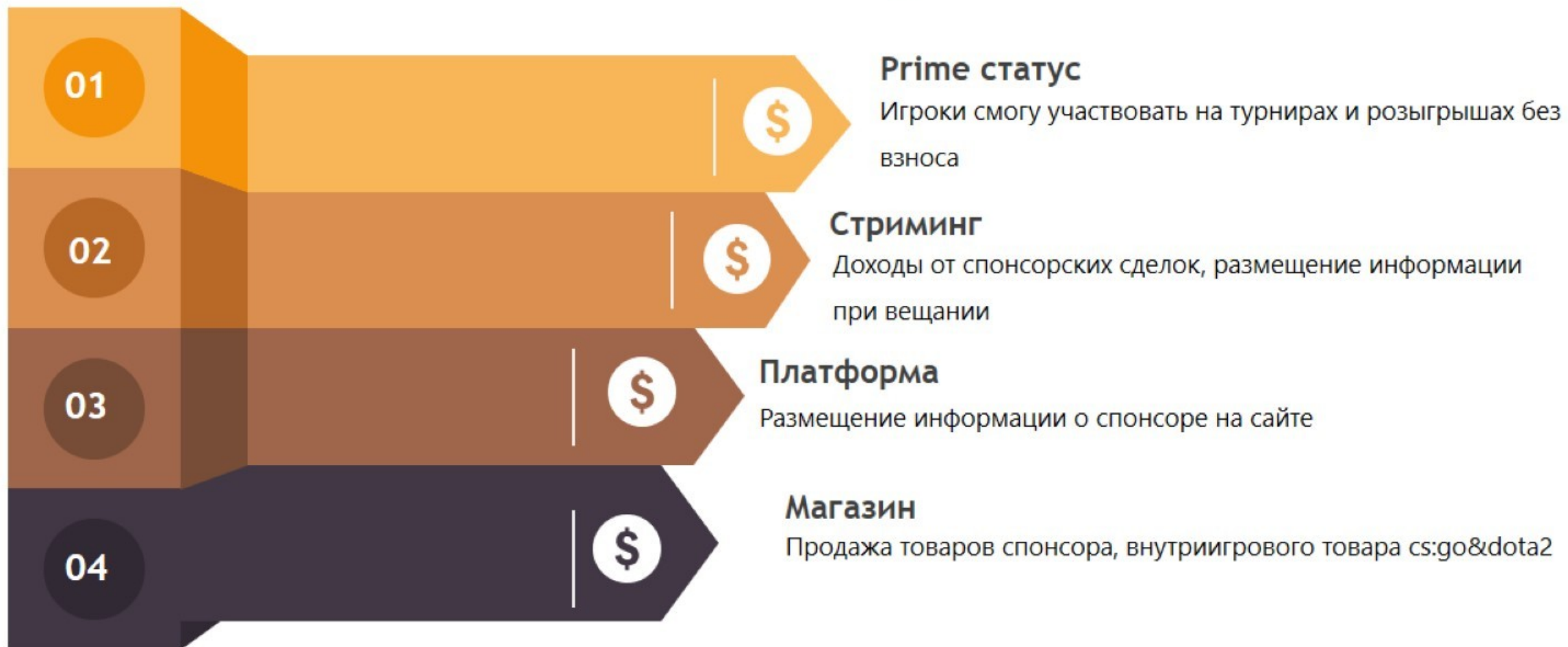
Трансляция
мероприятий

Освещение собственных
турниров\лиг и крупных
турниров

Гемблинг
&
Торговля

Возможность делать
ставки на киберспорт и
торговать товарами на
платформе

Монетизация



Шаги к реализации основного функционала



Начало

01

Формирования плана развития, ОКР и команды



Формирование

02

Создания основного функционала платформы



Первые шаги

03

Проведение первых турниров и трансляций с небольшими вложениями в рекламу



Анализ

04

Сбор статистики по участникам и зрителям, усиление того что приносит больше потока в зрителях\участниках



Последние шаги

05

Закупка рекламы, проведение ежедневных турниров. Проведении лиги. Реализация монетизации, привлечение спонсоров



Финишная пряма

06

Подведение итогов. Анализ полученных результатов, доработка гипотез. Первые деньги

Почему это будет работать?



Я

Есть опыт создания 2 работающих платформ и рулетки, которые приносили деньги. Так-же есть 5 лет управленческого опыта в продажах, работал РОП в 3 компаниях.



Опыт

Есть полное понимание того как это должно работать и в какой связке.



Команда

Есть люди которые помогут в реализации



Рынок

Нет риска, т.к. игровая индустрия уже доказала, что может приносить очень хорошие деньги.





Белокаменский Михаил

Tel: 8(965)100-22-20

Telegram: @fexexe

Mail: fexexe@gmail.com