

## ІНВЕСТИЦІЙНА ПРОПОЗИЦІЯ «Створення кіберспортивної команди в ігровій дисципліні DOTA2»

**Ідея проекту.** На сьогоднішній день «DOTA 2» - це наймасовіша кібердисципліна світу. Вона охоплює понад 12 млн. унікальних гравців у світі, понад 130 турнірів щорічно із загальним призовим фондом понад \$120 млн., більш 400 тис. унікальних гравців в Україні (в основному - віком 16-25 років), лише 1 реальний конкурент в Україні і 5 в СНД, приріст аудиторії більше 13% на рік (найвищий в кіберспортивній галузі). Це - нова система турнірів з 2018 року, що збільшує загальну кількість турнірів з призовим фондом від \$ 150 тис до \$ 1 млн.

**Мета проекту:** створення кіберспортивної команди з ігрової дисципліни «DOTA 2» для участі у міжнародних кіберспортивних турнірах і підготовки гравців для трансфертів в інші команди.

### **Етапи реалізації Проекту:**

- Етап 1: відібрати необхідних гравців у команду або запросити до себе вже існуючу перспективну, але маловідому команду в Україні (це дозволить зберегти ресурси) підібрати необхідної штат для роботи команди; створити «bootcamp» - місце для тренування, ігор і роботи адміністративного штату (закупити необхідне технічне забезпечення, облаштувати приміщення відрядження) запустити медіа-кампанію.

- Етап 2: реалізація тренувальних зборів, прийняття участі у відборах до міжтурнірів (до 150 тис дол призового фонду), перемога на локальних змаганнях (Україна і СНД). Залучення в медіа-полі - від 100 тис. осіб;

- Етап 3: створення фан-бази (від 20 000 чоловік) у Харкові як у місті-мільоннику; активна участь у міжнародних кіберспортивних турнірах з метою відбору до міжтурнірів (до \$ 1 млн. призових); укладання тривалих спонсорських контрактів і технічного партнерства; залучення не менше 350 тис осіб у медіа-поле.

У процесі реалізації Проекту планується охопити аудиторію українських гравців і членів їх соціального оточення на рівні не менше 400 тис. осіб.

### **Інвестиційні показники**

Стартові інвестиції = \$130 тис. (за розрахунками 2017 р. за методологією DCF).

Термін окупності: біля 2,7 років.

NPV = \$55,3 тис.

IRR = 67,3%.

**Можливість масштабування.** Проект можна масштабувати у вигляді філій команди по містах України та СНД, реалізувавши багатоварову систему платної підготовки кадрів і гравців (на зразок футболу: академії, перший склад, другий склад, третій і т.д.). Це дозволить збільшити можливості для відбору кращих гравців і значно розширити обсяг залученої аудиторії в медіа-полі команди (НЕ лише ті, хто грають, але і ті, які просто дивляться «Dota2» або люди з оточення гравців).

### **Контакти:**

Громадська спілка «Слобожанські стратегії» ([www.ssa.ngo/](http://www.ssa.ngo/));

Максим Беляй (099-35-29-116)

Ярослав Журба (095-701-37-58)

## INVESTMENT PROPOSAL

### «Establishing a cybersport team in game discipline DOTA2»

**The project idea.** Currently the "DOTA2" game is one of the most massive cybersport discipline worldwide. It covers more than 12 million unique players globally, more than 130 tournaments annually with a total prize pool of more than \$120 million; more than 400 thousand unique players in Ukraine (mostly 16-25 years old), as well as there are an only one real competitor in Ukraine and only 5 one in the CIS. Audience growth is 13% per year (the highest rank in the cybersports industry). In fact, since Jan. 2018 a new global tournament system is launched to increase a total number of international tournaments yielding a prize pool from \$150K up to \$1M.

**The project goal** is to create a cybersports team for the "DOTA2" discipline to regularly participate in numerous international cybersports tournaments and to prepare qualified players for for-profit transfers to other teams wherever.

#### **Stages of the Project implementation:**

- Stage 1: Selecting all necessary players to a team or inviting an already existing, promising, but Ukrainian little-known team (to allow to save resources); to find the necessary staff; to create a "bootcamp" as a place for training, cybergames and administrative co-working (to procure some necessary equipment, to arrange rooms & business trips), to launch a media campaign.
- Stage 2: Implementing daily training sessions; participating in mini-tournament & competitions (up to 150,000 USD prize funded); winning in local competitions (in Ukraine and the CIS). Involving wider target audience in media field (100K+ people);
- Stage 3: Creating a fan-base (from 20K people and more) in Kharkiv as a large youth city (1,5M people and more); active participation in international cybersport tournaments to be selected for international major-ranked tournaments (up to \$1M prize funded); concluding some long-term sponsorship contracts and technical partnerships; attracting at least 350K people in media field.

While the Project run, it's planned to reach the audience of Ukrainian players and members of their social environment at the level of at least 400K people.

#### **Investment indicators**

Starting investments = \$130K (calculated in 2017 according to the DCF methodology).

Payback period: about 2,7 years.

NPV = \$ 55,3K.

IRR = 67.3%.

**Scalability.** The project can be scaled up as the team branches in various cities in Ukraine (or Eastern Europe or even CIS), having implemented a multi-layered system of paid training of personnel and cyberplayers (like football: an academy, first division, second division, third one, etc.). This will enable to pre-draft & select only better players, as well it will significantly expand the scope of an target audience involved in the media field (e.g., not only those ones who play DOTA2 but also those who just watch "DOTA2" or even people from the players' surroundings).

#### **Contacts:**

Public union «Slobozhanski strategies» ([www.ssa.ngo/](http://www.ssa.ngo/));

Maxim Belyai (+38-099-35-29-116)

Yaroslav Zhurba (+38-095-701-37-58)