

## ІНВЕСТИЦІЙНА ПРОПОЗИЦІЯ «Організація і проведення циклу мажор-турнірів з кіберспортивної дисципліни DOTA 2 у місті Харків»

**Ідея проекту.** Проект орієнтований на заробіток через організацію в Харкові великих міжнародних event-турнірів найвищого рівня у найпоширенішій кіберспортивній дисципліні DOTA2.

Сьогодні у різних країнах світу проводяться лише 5 турнірів найвищого класу "major" за кіберспортивною дисципліною DOTA2, а кожний турнір має призовий фонд понад \$1 млн. Вже тривалий час «DOTA2» є наймасовішою кібердисципліною у світі. Вона охоплює: понад 12 млн. унікальних гравців у світі у 50+ країнах, понад 130 турнірів різного рівня щорічно із загальним призовим фондом понад \$120 млн., більш 400 тис. унікальних гравців в Україні (в основному - віком 16-25 років), в Україні є лише 1 реальний конкурент і 5 – в країнах 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 \$ 150тис до \$ 1 млн.

Починаючи з 2018 року є можливим проведення major-турнірів у будь-якому місті світу за умови відповідності арени (стадіон, велика концертна зала, міська площа) до вимог компанії-розробника гри («Valve Corporation» / [www.valvesoftware.com](http://www.valvesoftware.com)).

**Сутність проекту:** отримання прибутку від організації і трансляції світового, локалізованого в Східній Європі, major-турніру з кіберспортивної дисципліни DOTA2 у місті Харкові.

### Етапи Проекту:

Етап 1: підготовка команди проекту як організації-виконавця відповідно до вимог Valve; встановлення партнерських домовленостей з Valve – розробник DOTA2. пошук необхідних партнерів, встановлення графіку робіт, пошук турнірної арени.

Етап 2: Пробний запуск майданчику; укладання спонсорських контрактів і трансляцій.

Етап 3. Юридичний і медійний супровід. Організація виставки.

Етап 4: Проведення мажор-турніру: онлайн-турнір та підготовчий період до оффлайн-фіналу (до 2 міс.) + фінал (1 тиждень). Післятурнірний період (зворотній зв'язок, використання отриманих маркетплейсів).

**Очікуване охоплення цільової аудиторії.** Оскільки кіберспортивний major-турнір є міжнародним заходом з охопленням учасників і спонсорів з 10+ країн, то можна очікувати аудиторію, залучену до медіа-поля проекту, на рівні 5-7 млн глядачів. Саме в Україні прогнозується 200-250 тис. глядачів (в основному, ігри подібних турнірів дивляться саме гравці або ті, хто залучений в дисципліну (понад 130 млн осіб у світі)).

**Необхідні ресурси.** Сумарні стартові інвестиції \$1,3 млн. Також у разі реалізації проекту необхідно уточнювати умови співпраці з точки зору призового фонду (відповідно до кожного окремого турніру – окремі умови співпраці), що може накласти додаткові витрати.

Статті витрат: найм необхідного персоналу для реалізації Проекту, підготовку майданчику-арени, встановлення партнерських угод та оплату поточних витрат, необхідних для реалізації всього проекту.

**Можливість тиражування.**

Враховуючи, що кіберспорт, а саме DOTA2, є загальнодоступною грою (free-to-play), то ми можемо бути провайдерами та організаторами MAJOR-турнірів у будь-якому куточку України, що відповідає вимогам Valve. Також ми можемо тиражувати даний проект на замовлення інших організацій.

***Інвестиційні показники:***

Стартові інвестиції – \$1,3 млн.

Термін реалізації: 9-10 міс.

Термін окупності: 11 міс. (тобто до 1 місяця після завершення (реалізації) турніру (формат притоку інвестицій на кшталт Євробачення)).

***Доступні локальні ресурси:***

- сучасний стадіон ОСК «Металіст» на 38,6 тис. місць для розміщення глядачів. Оренда. Розвинена готельна інфраструктура;

- велика концентрація молоді у місті Харкові (біля 25-28%) як потенційної цільової аудиторії для рекламодавців;

- та ін.

***Контактні особи:*** Максим Беляй (+38 /099/ 35-29-116)  
Журба Ярослав (+38 /096/ 558-19-51)

## INVESTMENT PROPOSAL

### "Arranging & holding a range of major-class tournaments on cybersports discipline DOTA2 in the Kharkiv city, Ukraine"

**The project idea.** This project is focused on earnings through arranging some international major-class event-tournaments on the most widespread cyber-sports discipline DOTA2 in Kharkiv city (Ukraine).

Today, in the different countries, there are only 5 tournaments of the highest "major"-class for cyber-sports discipline DOTA2 are held annually; each tournament has a prize fund of more than \$1M. For a long time, "DOTA2" is one of the most massive & popular cyber-discipline in the world. It covers: more than 12 million unique players in 50+ countries totally, more than 130 different tournaments a year with a total prize fund of more than \$120M, more than 400 thousand unique players in Ukraine (mostly aged of 16-25 years old). Present-day Ukraine has only 1 real competitor, and there are only 5 rivals in the CIS countries. Audience growth is more than 13% per year (the highest in the cybersport industry ever). Since January 2018, a new tournament system is started to increase a total number of tournaments with a prize fund from \$150K to \$1M.

Additionally, starting from Jan. 2018, hosting a major-class tournament is possible in any city of the world if only an arena (stadium, large concert hall, city square) meets severe requirements of the game developer (Valve Corporation / [www.valvesoftware.com](http://www.valvesoftware.com)).

**The essence of the project.** to gain profits due to arranging & global broadcasting a major-class tournament on cybersports discipline DOTA2 in the city of Kharkiv, Eastern Europe.

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

Stage 1: Preparing a project team as an executing organization in severe accordance with Valve Corp. requirements; establishing partnering agreements with the Valve Corp. as the DOTA2 developer & global provider; finding out all necessary business partners & official sponsors; scheduling activities; finding out a relevant tournament arena.

Stage 2: Trial launch a tournament site; concluding sponsorship contracts and international broadcasting agreements.

Stage 3. Legal and media support. Holding a pre-event exhibition with wider media support.

Stage 4: Holding a major-class tournament: an online tournament and a preliminaries for the offline finals (up to 2 months) + final (1 week). Post-tournament period (feedback, engaging & utilizing all obtained market-places).

**Expected reach of target audience.** Since every cybersport major-tournament is an international event involving participants and sponsors from 10+ countries, it's possible to anticipate 5-7 million spectators as an audience involved in the media field of the project. We foresee 200-250 thousand spectators in Ukraine only (naturally, the games of such class tournaments are seen by the players and those people who are involved in that discipline (more than 130 million people in the world)).

**Required resources.** Total initial investment of \$ 1.3 million. Also, if the project is launched, it is necessary to specify terms on a prize fund (each separate tournament has its separate terms of cooperation) with a risk to impose additional expenditures to be funded in a prize fund.

Cost items: hiring all required administrative staff to implement the Project; preparing an arena site; establishing partnership agreements and paying for current expenses.

***Ability to replicate.***

Considering that cybersports and namely the DOTA2 discipline are a free-to-play game, we can be the providers and organizers of MAJOR-class tournaments in any part of Ukraine to meet requirements of Valve Corp. We can also replicate this project to other organizations as the customer.

***Investment indicators:***

Start-up investments - \$ 1.3 million

Implementation term: 9-10 months.

Payback period: 11 months. (ie, up to 1 month after the completion (implementation) of the tournament (the format of the inflow of investments is similar to a Eurovision project)).

***Available local business resources:***

- the modern stadium of the "Metalist" (Kharkiv city) for 38.6 thousand places to accommodate the visitors. The stadium is ready to be rented. Developed hotel infrastructure in the city;

- high concentration of youth in the Kharkiv city (appr. 25-28%) as a potential target audience for advertisers;

- etc.

***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)