



cyber.sports.ru

**CYBER
SPORTS**

Cybersports.ru – мы подробно освещаем
крупнейшие киберспортивные соревнования
по основным дисциплинам

АКТИВНАЯ АУДИТОРИЯ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ:

10 000 000

МЕСЯЧНАЯ АУДИТОРИЯ CYBER.SPORTS

1 000 000

Для широкой аудитории мы создаем
специальные материалы, рассказывающие
о киберспорте понятным языком, тексты
об играх находятся рядом с текстами
о футболе и хоккее, что влияет на уровень
восприятия киберспорта в лучшую сторону.
Нас читает вся индустрия.



ОСНОВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

CS:GO

12 000 000

активных игроков
в месяц

Dota 2

17 000 000

активных игроков
в месяц

League Of Legends

30 000 000

активных игроков
в месяц

ПОПУЛЯРНЫЕ КОМАНДЫ



VIRTUS.PRO

VK: **230 305** подписчиков
TWITTER: **216 731** подписчиков
FACEBOOK: **490 139** подписчиков

NATUS VINCERE

VK: **571 759** подписчиков
TWITTER: **474 942** подписчиков
FACEBOOK: **1 841 329** подписчиков

TEAM EMPIRE

VK: **93 085** подписчиков
TWITTER: **237 192** подписчиков
FACEBOOK: **847 656** подписчиков

**АКТИВНАЯ АУДИТОРИЯ КИБЕРСПОРТА В РОССИИ:
10 000 000 ЧЕЛОВЕК**

ПОЧЕМУ С НАМИ РАБОТАЮТ



Первое спортивное издательство, которое действительно работает с киберспортом



Приводим большие бренды к новой аудитории

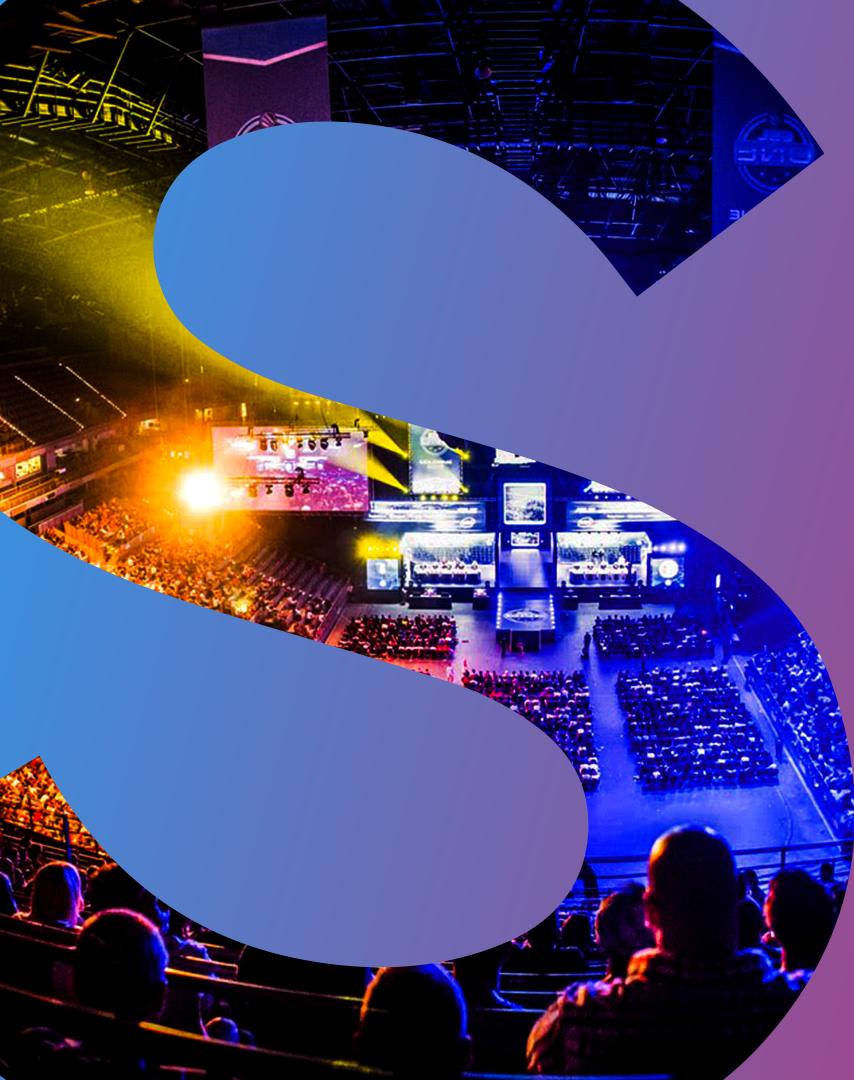


Разговариваем с вами на одном языке



Умеем работать с фанатами киберспорта

МЫ УМЕЕМ ТАРГЕТИРОВАТЬ РЕКЛАМУ
ПО ИНТЕРЕСАМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ



МЫ УМЕЕМ

МЕДИЙНАЯ РЕКЛАМА

МОБИЛЬНАЯ РЕКЛАМА

НАТИВНАЯ РЕКЛАМА

СПЕЦПРОЕКТЫ

СИТУАТИВНЫЙ МАРКЕТИНГ

СЕЛЕБРИТИ-ПРОЕКТЫ

МЕДИЙНАЯ РЕКЛАМА

Премиальные медийные форматы с высоким viewability, валидированным Sizmek.

Широкие возможности для таргетинга, включающие возможность использования собственных данных, данных клиента и внешних поставщиков

Кросс-девайсные пакеты для максимального охвата и правильной частоты контакта

Возможности для эксклюзивного присутствия



МОБИЛЬНАЯ РЕКЛАМА

Well Played: DOTA 2 – лучшее приложение в мире, посвященное соревновательной DOTA 2.

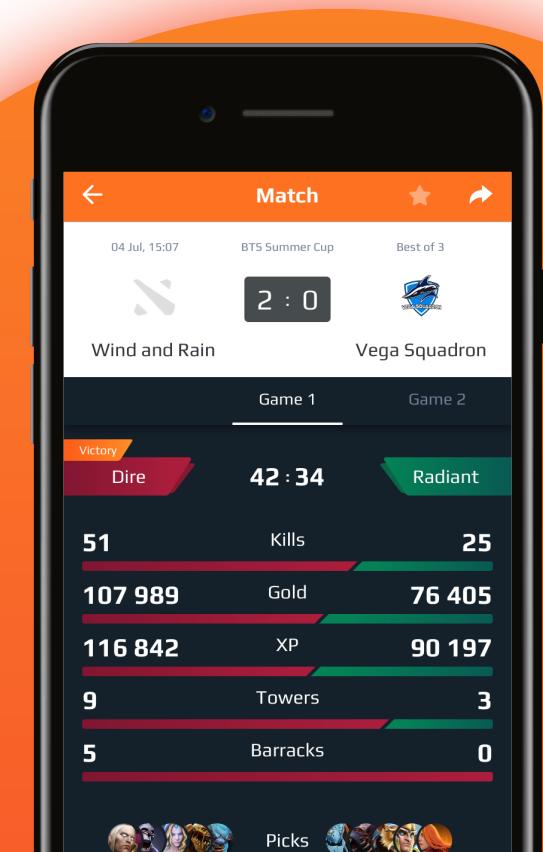
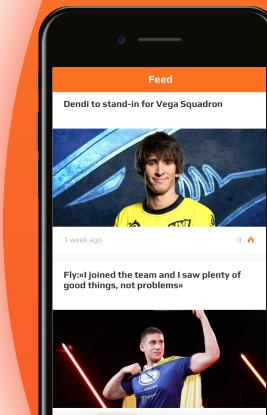


УСТАНОВКИ ПО СНГ
>120 000

Широкая линейка форматов, заточенных
для решения как имиджевых,
так и performance задач

Возможности эксклюзивного присутствия

Mobile only спецпроекты и нестандартные
интеграции (брендированные
push-уведомления, спонсорские разделы внутри
приложения и многое другое)



СПЕЦПРОЕКТЫ

READY PLAYER ONE

>>> проанонсировать выход фильма «Первому игроку приготовиться», рассказать о «пасхалках» в фильме, поддержать глобальную кампанию OASIS.



Подготовка материала о наиболее значимых отсылках к культовым фильмам, книгам и играм в «Первому игроку приготовиться». Добавление «пасхалки» непосредственно в материал, **размещение трейлера в текст.**

АУДИТОРИЯ ПРОЕКТА

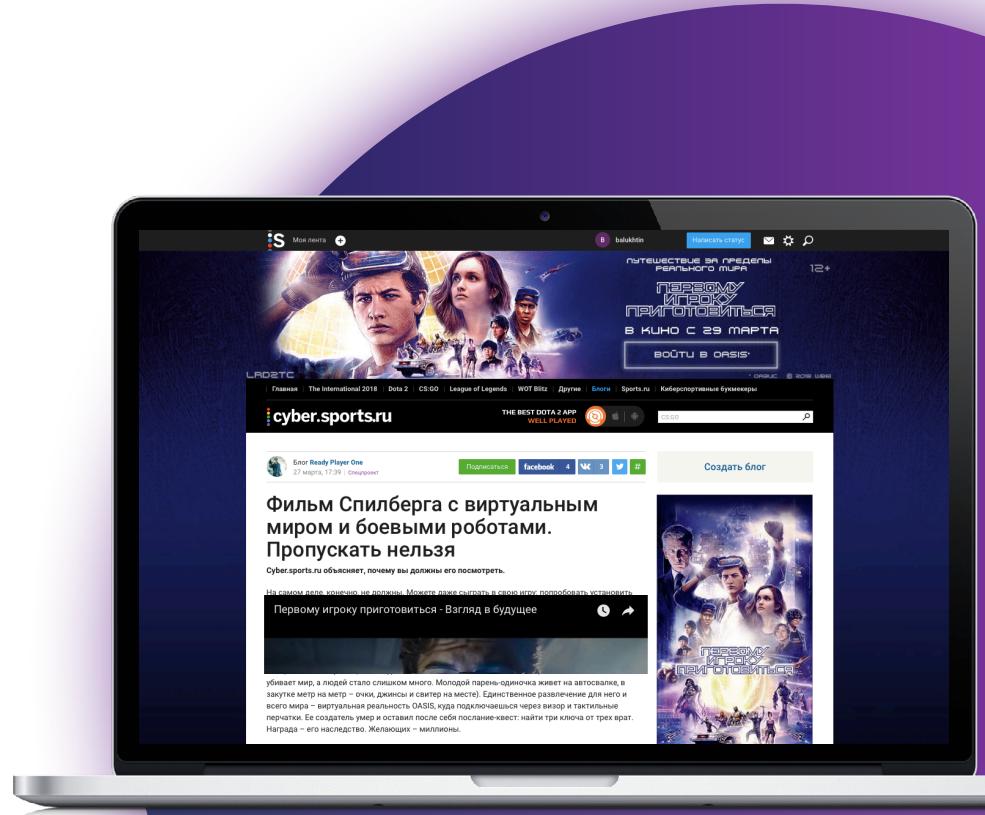
35 000

уникальных пользователей

ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ
[ЗА 5 ДНЕЙ]

450 000

уникальных пользователей



CALL OF DUTY: WWII

>>> очертить территорию бренда внутри спортивной тематики. Даже “неспортивные” бренды могут быть интегрированы в контент или событие. Мы помогаем брендам общаться с целевой аудиторией на понятном ей языке.

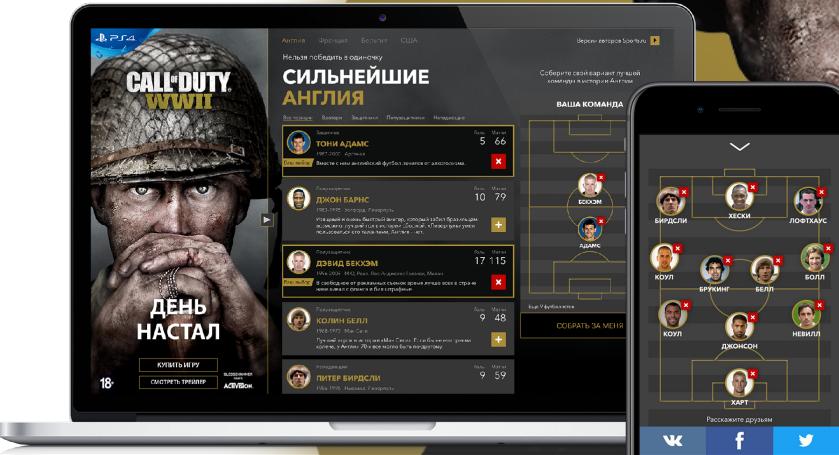


Сериал про идеальные составы сборных мира с анонсированием новой части игры Call of Duty.

Популярные редакторы Sports.ru собирали идеальные на их взгляд сборные западного фронта всех времен и комментировали свой выбор.

На протяжении месяца **177 000** **УНИКАЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ** также составляли свои идеальные сборные из нескольких десятков предложенных футболистов и делились ими в социальных сетях. Механика проекта позволила обеспечить максимальное вовлечение болельщиков в коммуникацию с брендом: всего за время проекта собрали **22 000** команд.

АУДИТОРИЯ ПРОЕКТА
177 000
уникальных пользователей



РОКЕТБАНК

>>> привлечь киберспортивную аудиторию к оформлению карты «Рокетбанк»
в период чемпионата мира по DOTA 2.



ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ

4 000 000

уникальных пользователей

ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
НА СТРАНИЦЕ

60 000

уникальных пользователей

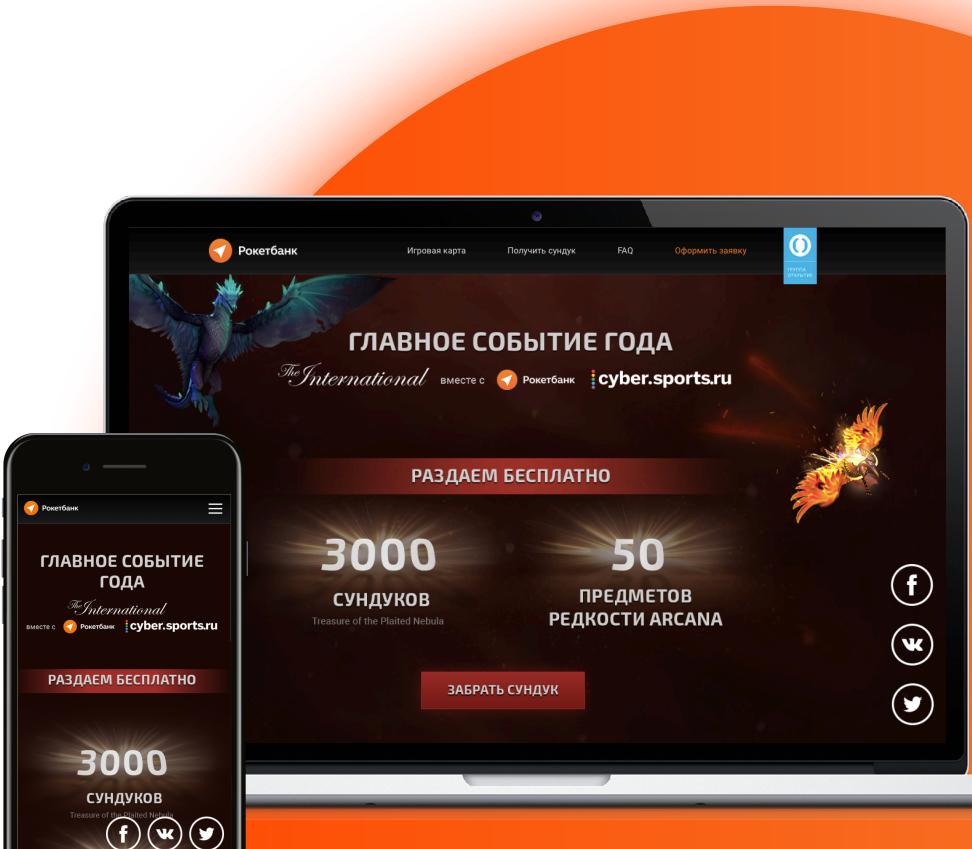
КОЛИЧЕСТВО
ЛИДОВ

>5 000

>>> Интеграция формы заявки
на отдельный лендинг.

>>> Выдача внутриигровых
сундуков каждому оформившему
заявку.

>>> Проведение стрима
с розыгрышем 50 Battle Pass
среди всех, кто оформил карту.



WORLD OF TANKS BLITZ

>>> рассказать о WoT Blitz принципиально новой аудитории,
сформировать комьюнити вокруг игры.



ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ

3 000 000

уникальных пользователей

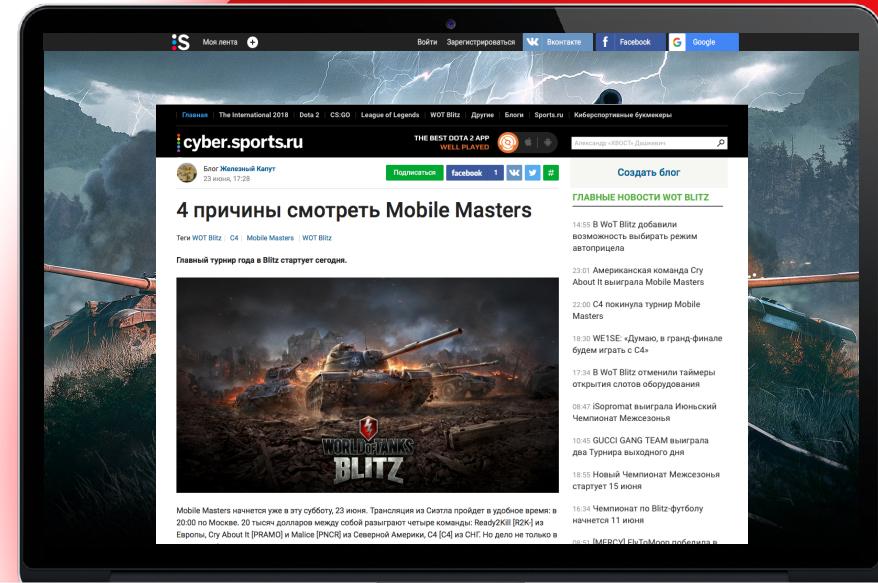
ВНУТРЕННИЙ ОХВАТ

80 000

уникальных пользователей

>>> Создание отдельного раздела
на Cyber.sports.ru с авторским
контентом о мобильной игре
WoT Blitz.

>>> Раздел стал главным рупором
игры после официального форума,
занял лидирующие позиции
по поисковым запросам
«WoT Blitz киберспорт».



AVIASALES

>>> обеспечить присутствие бренда Aviasales во время крупнейшего киберспортивного события года



ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ
6 000 000

уникальных пользователей

ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
В БЛОГЕ

120 000

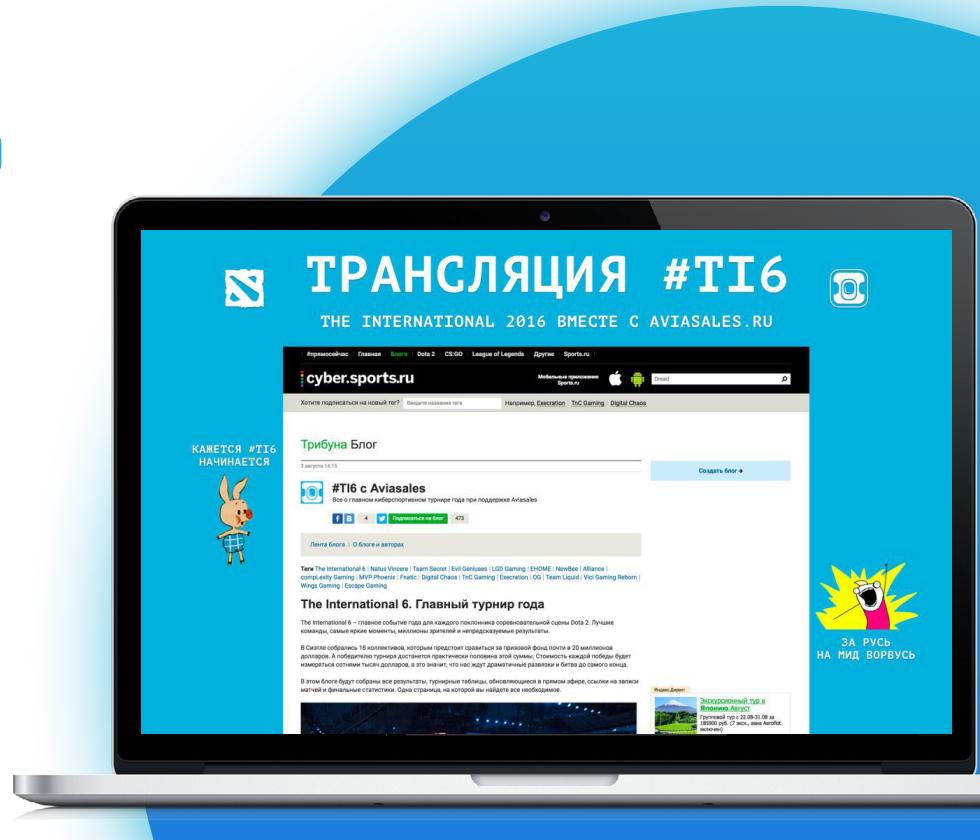
уникальных пользователей

УЧАСТНИКОВ
ФЕНТЕЗИ

>5 000

>>> **Брендинг блога** The International Live, в котором Полностью освещается турнир, включая трансляции, результаты матчей, представление команд. Включает в себя выносы материалов в соцсети, факты дня, хайлайты и другой контент.

>>> **Фентези-турнир** по The International, в котором мы каждый день разыгрываем внутриигровые предметы.



LAWSON'S CUP

>>> связать футбол с бюджетным виски. Активно коммуницировать с молодой аудиторией интересующейся футболом



>>> Главный турнир СНГ по FIFA

Закрытая зона, которая становится доступной для пользователя сразу после прохождения регистрации.

В лобби пользователь может назначать игры другим участникам, следить за турнирной таблицей, статистикой и заработанными достижениями.

ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ

12 000 000

уникальных пользователей

ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

НА СТРАНИЦЕ

200 000

уникальных пользователей

КОЛИЧЕСТВО

УЧАСТНИКОВ

18 000





>>> рассказать о тарифе GPON от МТС с помощью привлечения популярных стримеров.



ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ

4 000 000

уникальных пользователей

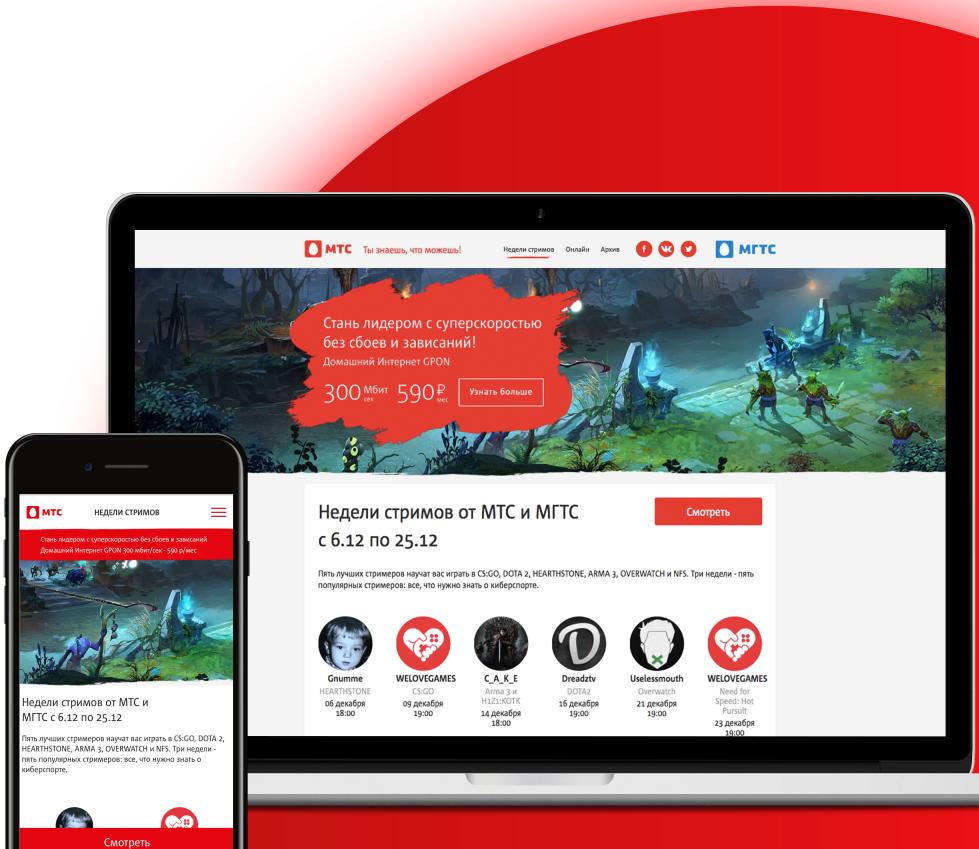
ВНУТРЕННИЙ ОХВАТ

150 000

уникальных пользователей

>>> Брендированная страница, на которой пользователь мог смотреть стримы одного из пяти топовых игроков: Gnumme, WELOVEGAMES, C_A_K_E, Dreadztv и Uselessmouth.

>>> Во время просмотра стримов и их записей был активен счетчик, который показывал, какое количество трафика потребляет пользователь и сколько бы он сэкономил, используя тариф от МТС и МГТС.



ДЕЛАЕМ
КИБЕРСПОРТ
ЛУЧШЕ

SALES@SPORTS.RU