

 cyber.sports.ru

CYBER SPORTS

Cyber.sports.ru — мы подробно освещаем крупнейшие киберспортивные соревнования по основным дисциплинам, а также знакомим спортивную аудиторию с миром видеоигр

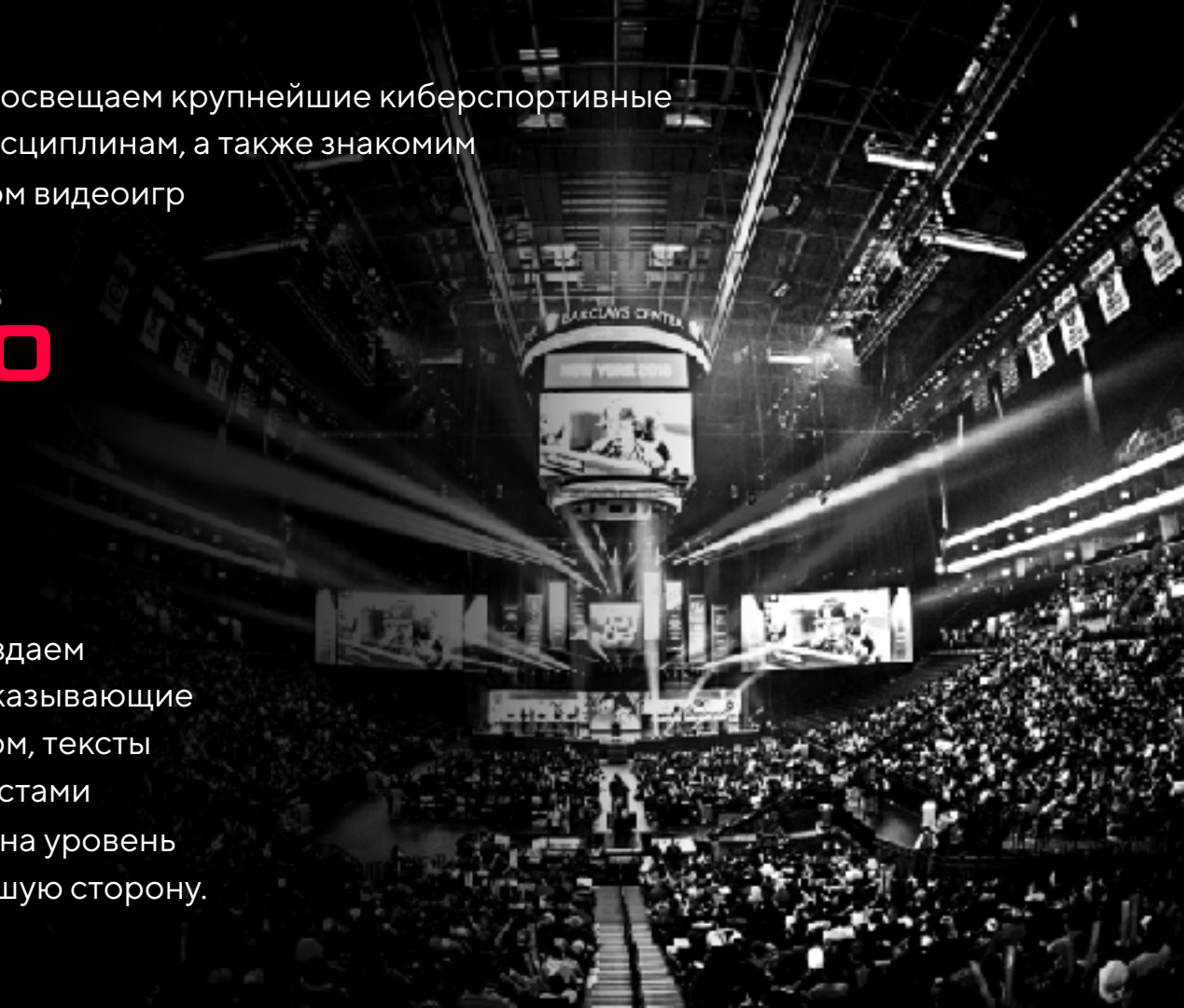
МЕСЯЧНАЯ АУДИТОРИЯ CYBER.SPORTS

1 500 000

ДНЕВНАЯ АУДИТОРИЯ CYBER.SPORTS

150 000

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



НАША АУДИТОРИЯ

СРЕДНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ



МУЖЧИНА 18-29 ЛЕТ



С ВЫСШИМ ОБРАЗОВАНИЕМ



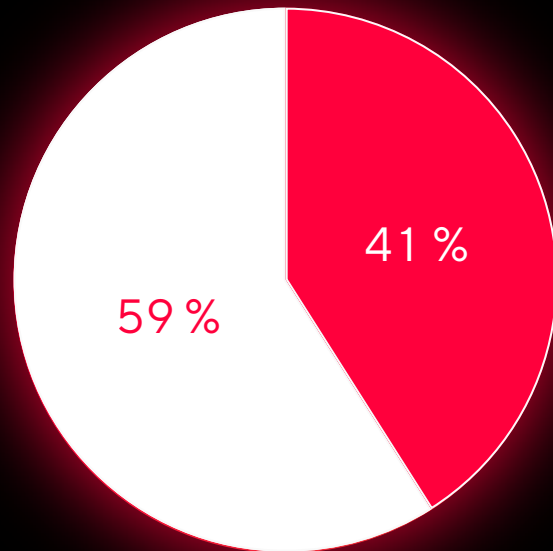
ИЗ КРУПНОГО ГОРОДА



ДОХОД СРЕДНИЙ И ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ИНТЕРЕСЫ

ИГРЫ, ТЕХНОЛОГИИ, КИНО



Десктоп



Мобайл

ПОЧЕМУ С НАМИ РАБОТАЮТ



Первое спортивное
издательство, которое
действительно работает
с киберспортом



Приводим большие
бренды к новой
аудитории



Умеем работать
с хардкорной
киберспортивной
аудиторией



Знакомим
спортивных болельщиков
с миром видеоигр

**МЫ ДЕЛАЕМ РЕКЛАМУ
ИНТЕРЕСНОЙ ДЛЯ 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.

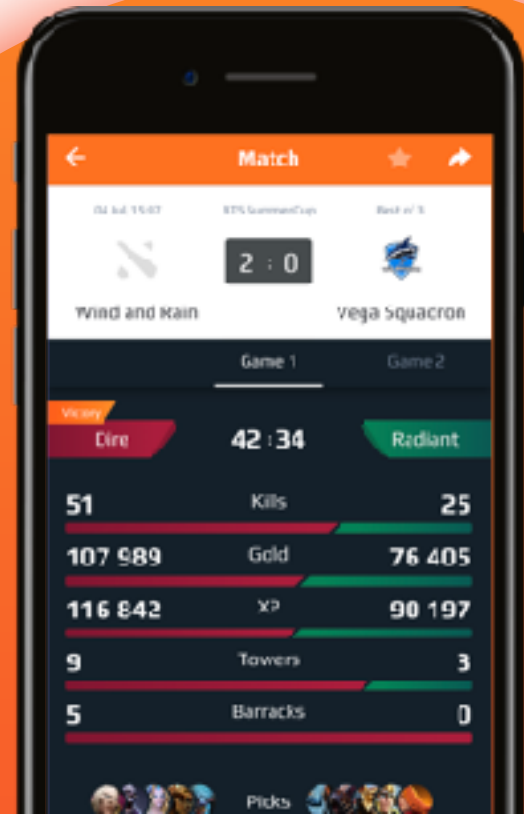
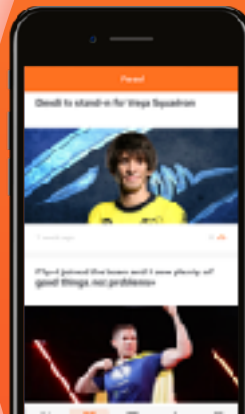


УСТАНОВКИ ПО СНГ
>120 000

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)



КЕЙСЫ

РОКЕТБАНК

[CYBER.SPORTS.RU/DOTA2CARD/](https://cyber.sports.ru/dota2card/)

>>> 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

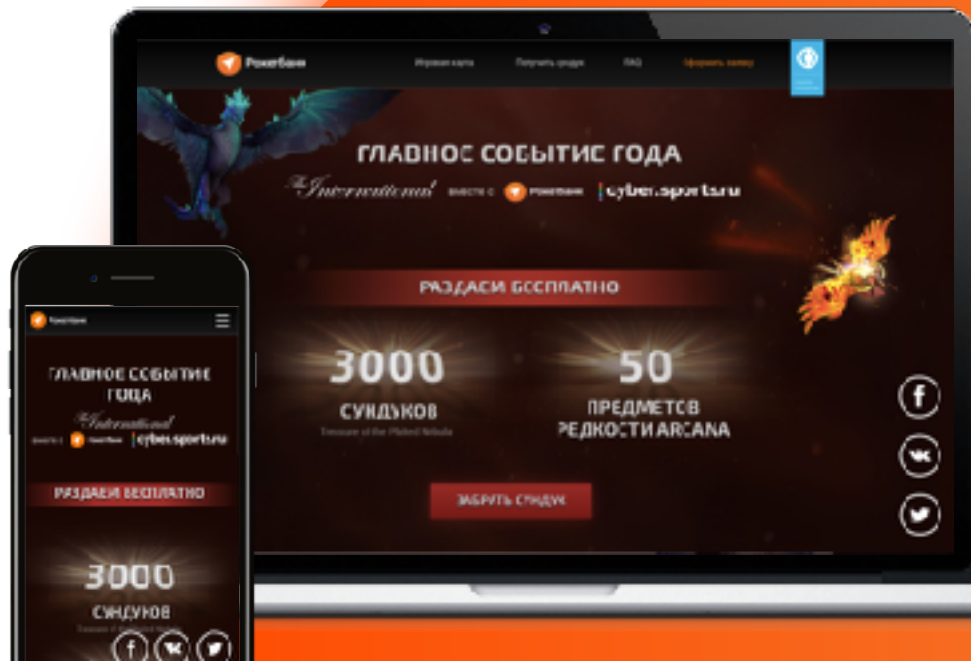
>>> Интеграция формы заявки
на отдельный лендинг.

>>> Выдача внутриигровых
сундуков каждому оформившему
заявку.

КОЛИЧЕСТВО
ЛИДОВ

>5 000

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



МТС

[CYBER.SPORTS.RU/GPON_STREAM/](https://cyber.sports.ru/gpon_stream/)

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



ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ

4 000 000

уникальных пользователей

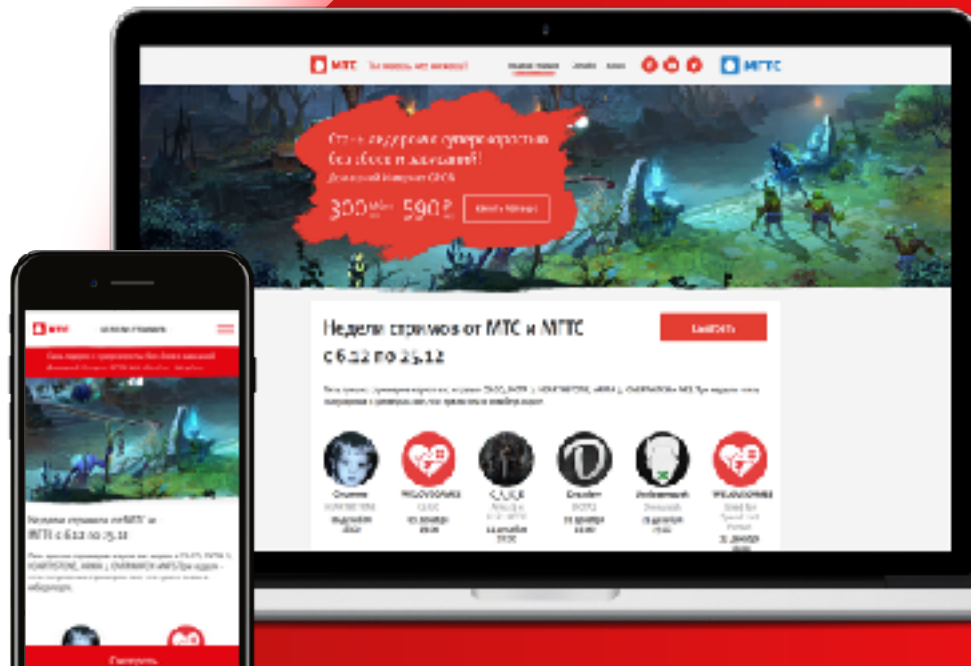
>>> Брендируемая страница, на которой пользователь мог смотреть стримы одного из пяти топовых игроков: Gnumme, WELOVEGAMES, C_A_K_E, Dreadztv и Uselessmouth.

ВНУТРЕННИЙ ОХВАТ

150 000

уникальных пользователей

>>> 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.



READY PLAYER ONE

CYBER.SPORTS.RU/TRIBUNA/BLOGS/READYPLAYERONE/

>>> 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

450 000

уникальных пользователей

ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ
[ЗА 5 ДНЕЙ]

35 000

уникальных пользователей



CALL OF DUTY: WWII

[SPORTS.RU/BESTNATIONAL/](https://sports.ru/bestnational/)

>>> 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.

**CALL OF DUTY
WWII**

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

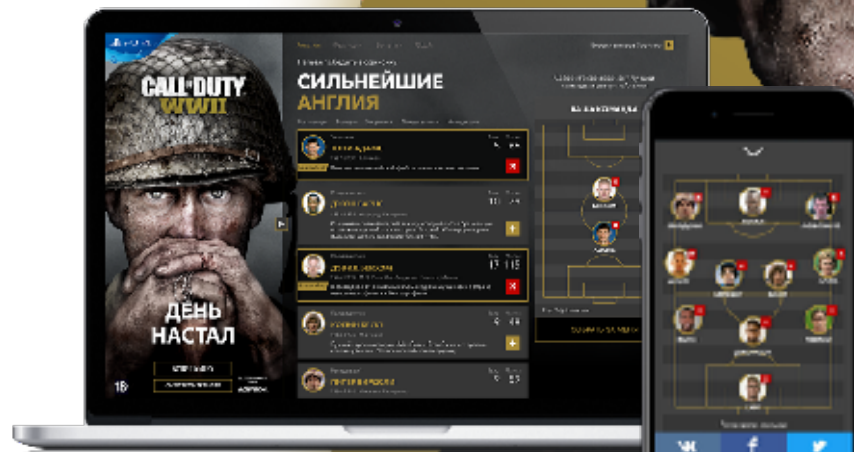
Популярные редакторы Sports.ru собирали идеальные на их взгляд сборные западного фронта всех времен и комментировали свой выбор.

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



LAWSON'S CUP

LAWSONSCUP.COM

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



ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ

12 000 000

уникальных пользователей

>>> **Главный турнир СНГ по FIFA**

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

ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
НА СТРАНИЦЕ

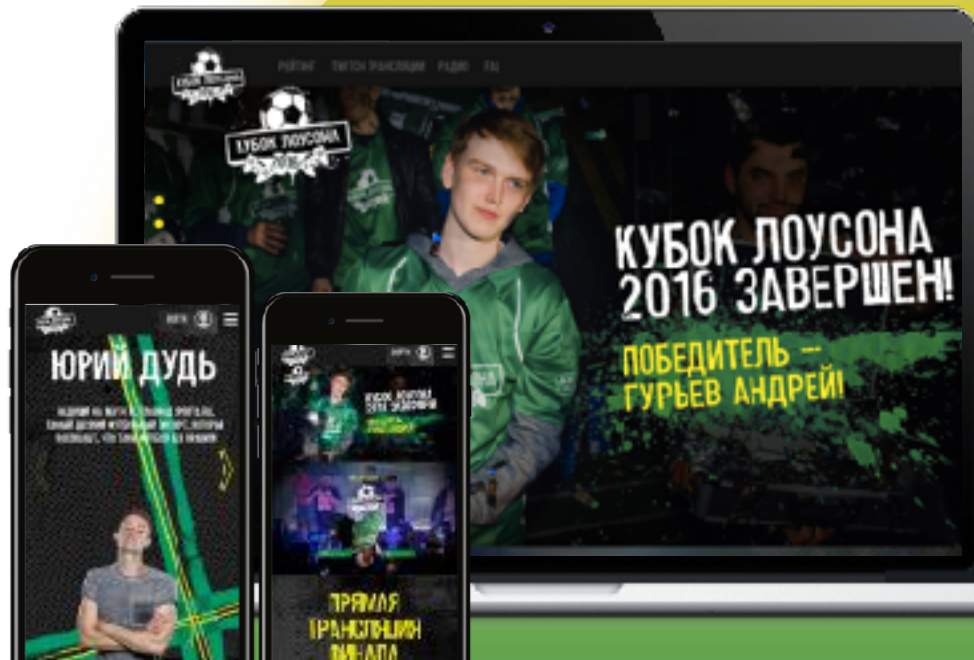
200 000

уникальных пользователей

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

КОЛИЧЕСТВО
УЧАСТНИКОВ

18 000



AVIASALES

CYBER.SPORTS.RU/TRIBUNA/BLOGS/THEINTERNATIONAL/

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



ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ

6 000 000

уникальных пользователей

ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
В БЛОГЕ

120 000

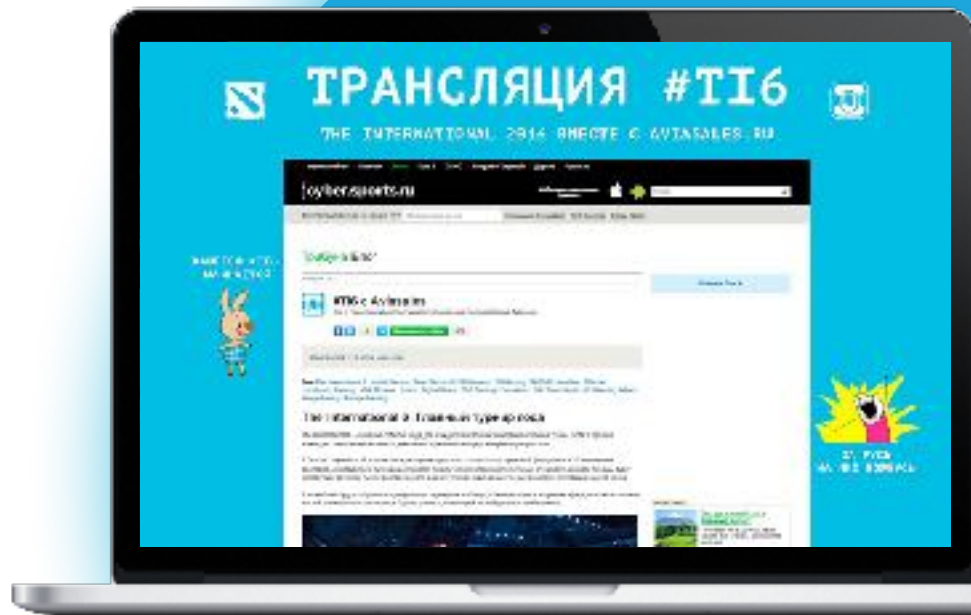
уникальных пользователей

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.

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



WORLD OF TANKS BLITZ

CYBER.SPORTS.RU/WOTBLITZ/

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



ОХВАТ АНОНСИРОВАНИЯ

3 000 000

уникальных пользователей

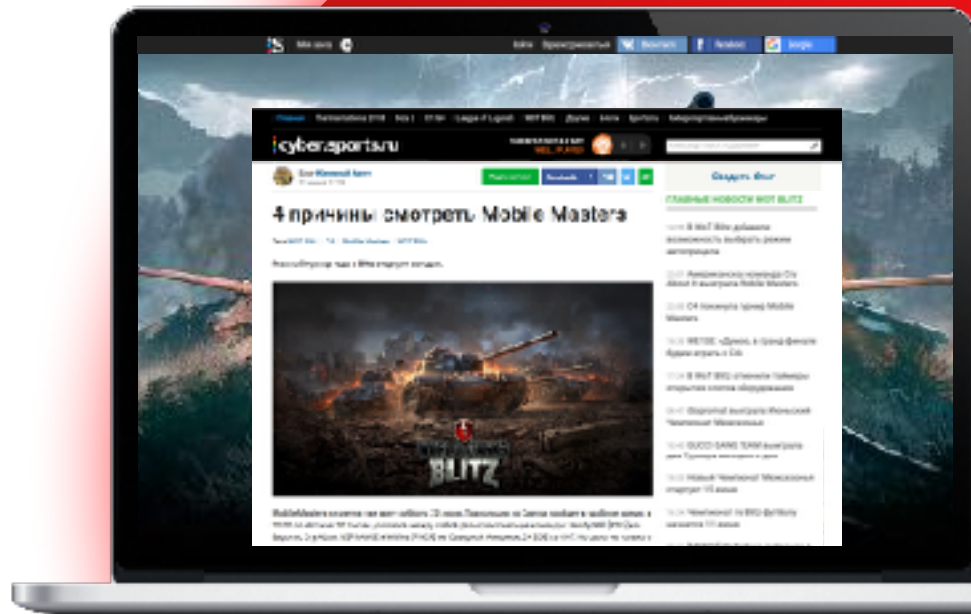
ВНУТРЕННИЙ ОХВАТ

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».



**ДЕЛАЕМ
КИБЕРСПОРТ
ЛУЧШЕ**

SALES@SPORTS.RU