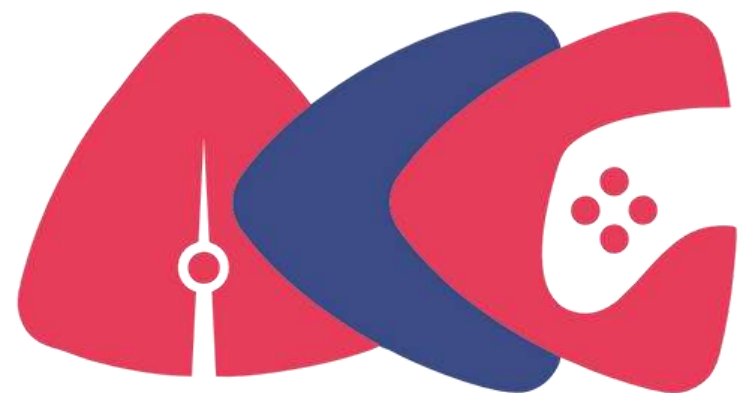




Алматы қаласы
Цифрландыру
Басқармасы



ALMATY CYBER GAMES

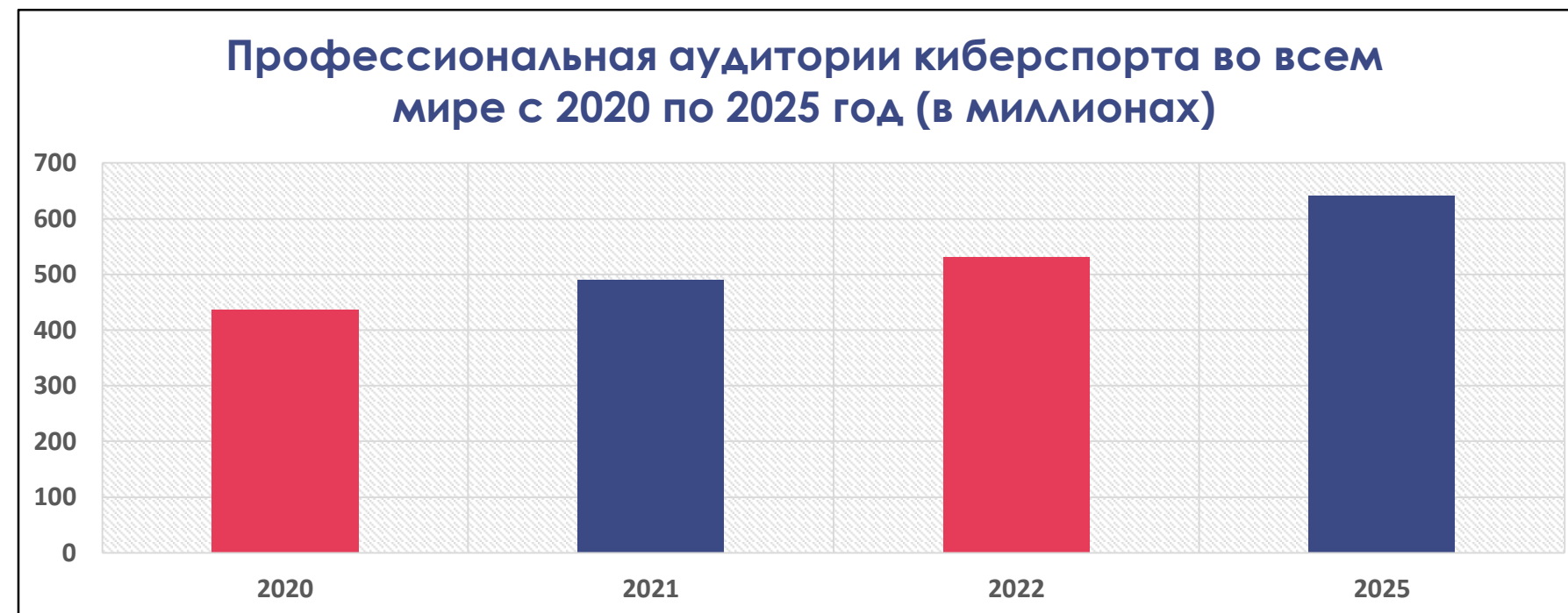
Almaty Cyber Games

Развитие игровой индустрии и киберспорта



Международный опыт

| Обзор рынка | Статистика доходов от индустрии киберспорта | Аудитория прямых трансляций игр |
|--|---|---|
| <p>Азиатско-Тихоокеанский регион, Северная Америка и Европа входят в тройку крупнейших киберспортивных рынков.</p> <p>В 2022 году во всем мире было 532 миллиона зрителей киберспорта. Только в США в 2022 году 29,8 миллиона человек.</p> | <p>По данным Deloitte, количество инвестиций в киберспорт выросло до 4,5 млрд долларов в 2018 году по сравнению с 490 млн долларов в 2017г., рост составил 837%.</p> <p>Киберспорт превратился из аркадных игр в сложную цифровую экосистему.</p> <p>По данным Newzoo, прогнозируется что к 2022 году доход рынка США достигнет 1,8 миллиарда долларов.</p> <p>В 2019 году общий призовой фонд 5591 турнира составил 236 221 114 долларов, а в 2022 году – 796 585 441 долларов.</p> | <p>Аудитория игровых трансляций в 2021 году составила 728,8 млн. человек в онлайн.</p> <p>На сегодняшний день, аудитория игрового стриминга в Китае 196 млн. человек.</p> <p>Трансляции на испанском и португальском языках показали рост в 2020 году. Они являются вторым и третьим по популярности языками в трансляциях. Стримы на испанском языке выросли на 369% до 1,4 миллиарда часов просмотра, а на португальском — на 189% до 1,1 миллиарда часов просмотра.</p> |



Алматы қаласы
Цифрландыру
Басқармасы

Международный опыт в разбивке по странам



1. Ассоциация игр **Сингапура при поддержке Совета по туризму Сингапура** создает экосистему киберспорта в стране.
2. Сингапур превратился **из 500** игровых энтузиастов **в 2007 году в более чем 1,4 миллиона геймеров** сегодня.
3. В Сингапуре находятся **83% гигантов в сфере GameDev**.
4. В **2021 году** Сингапур имеет **самый быстрый интернет**, средняя скорость - **262.2 Мбит/с**.
5. В **2022 году** в Сингапуре прошел **финал The International 2022** с **1,7 млн зрителей на пике** и призовым фондом **\$18,8 млн**.



1. BLAST - Датская киберспортивная организация **на 25% спонсируемая из гос.бюджета Дании**.
2. В **2020 году Blast** получила инвестиции на сумму **\$43 млн** и заключили договоры о сотрудничестве с **32 крупными компаниями (Kia, Steel Series, MAERSK, coinbase, EPOS и др)**
3. Проведено **36 международных турниров (Дубай, Лиссабон, Копенагаген, Вашингтон, Рио-де Жанейро, Улан-Батор)**.
4. Призовой фонд мероприятий **за 3 года** составляет **\$12 млн**.



1. IEM **Katowice** – Ежегодный киберспортивный фестиваль **в городе Катовице, Польша**.
2. IEM с **2013 года** ежегодно привлекает более **100 000 туристов в этот 300-тысячный город**.
3. В **2023** году прямые трансляции турнира посмотрели более **70 миллионов фанатов**.
4. Между **Intel, ESL и городом Катовице** действует **шестилетнее соглашение** о сотрудничестве.
5. За **9 лет** существования **IEM Katowice** доступность интернета для населения в стране **повысилась на 53.7%**.
6. В **2019 году** администрация города инвестировало в проект **IEM Katowice – \$3,5 млн**.

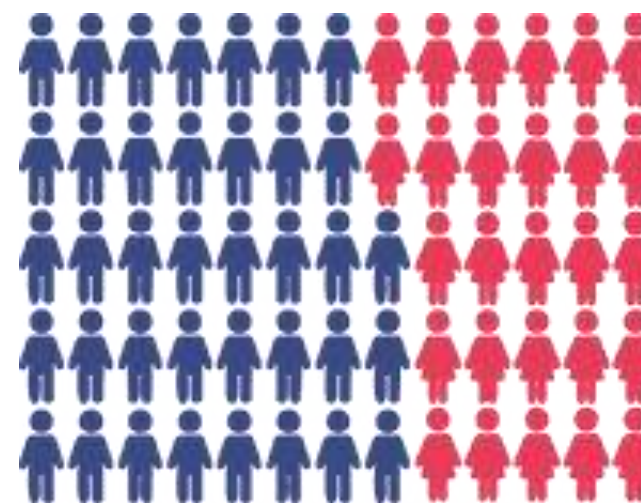


1. MESA – **Монгольская Киберспортивная Ассоциация, город Улан-Батор**.
2. MESA имеет признание и договоры сотрудничества с большими **международными турнирными операторами** и **проводит отбор на чемпионат мира по CS:GO в Париже для региона ATP**.
3. За **5 лет (2019-2023)** доступность интернета для населения Монголии по данным World Data **повысилась с 51.1% до 88.4%**.

Целевая аудитория по городу Алматы

- Аудитория, интересующихся киберспортом и геймингом в **городе Алматы** составляет **864 500 человек**.
- Из них **62,1%** мужчины **536 854** человек в возрасте от **13 до 35 лет**, **37,9%** женщины **327 645** человек в возрасте **от 13 до 25 лет** согласно данным исследовательской группы TNS MMI.
- В городе функционирует **229** компьютерных клубов. Средняя посещаемость этих заведений составляет **более 400 000 уникальных человек в месяц**.
- **8 университетов** имеют собственные киберспортивные объединения студентов со сборными командами.

62,1% мужчины 37,9% женщины



Цели Almaty Cyber Games



Привлечение локальных и международных инвестиций и грантов за **3 года -1.000.000 USD**



Развитие внутреннего и международного туризма, становление Алматы еще более привлекательным для молодежи города с **ежегодным посещением более 50.000 туристов**



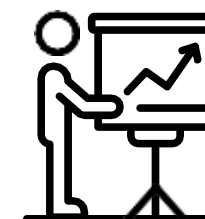
Привлечение **более 10** технологических компаний на рынок города Алматы



Создание более 2-х факультетов игровой индустрии и киберспорта на базе **ВУЗов Алматы**



Развить молодежное предпринимательство в сфере IT и GameDev с **охватом более 50.000 человек в год**



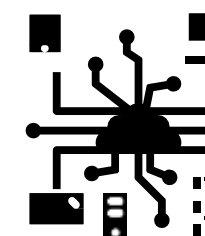
Развитие **местных кадров**, появление новых **рабочих мест на рынке**



За 3 года становление Алматы **центром киберспорта в Казахстане и Центральной Азии**



Улучшение **интернет соединения и всей цифровой инфраструктуры города** за счет развития **центров обработки данных и каналов передачи данных**



Проведение локальных и международных киберспортивных турниров

ACG INTERNATIONAL

Главный турнир экосистемы с участием игроков Казахстана и стран ЦА
(Узбекистан, Кыргызстан, Таджикистан)

Масштабное мероприятие, направленное на соревнование сильнейших кибератлетов между собой
Победитель получает право на участие в международных турнирах мирового уровня BLAST, CCT, ESL Challengers

ACG Media Tournament

Медийный турнир, главное направление турнира – популяризация киберспорта среди населения благодаря участию известных артистов, блогеров, стримеров, спортсменов и др.

ACG Cup

Кубок города Алматы по киберспорту, участие в котором может принять любой желающий житель города Алматы. Победители получают право принять участие на ACG International

ACG Student League

Студенческая лига, состоящая из **2-х турниров**. Главное направление турнира – развитие студенческого киберспорта. Победители получают право принять участие на ACG International.

Лига проводится совместно с Ассоциацией по Студенческому Киберспорту

- **Количество ежегодных турниров – 5**, дополнительно ежегодно планируется проводить более **20 пилотных турниров**;
- Каждый турнир будет иметь утвержденный призовой фонд **от 2 000 000 до 5 000 000** тенге;
Участие зрителей на каждом киберспортивном мероприятии к **2025 году - 50 000** человек в онлайн и **15 000** человек на стадии оффлайн;
- Охват участия молодежи г. Алматы в киберспортивных мероприятиях минимум **150 000 человек к 2025 г.**
- Победители по итогам **ACG International** получат **12 мест** на участие в крупных мировых лигах по киберспорту к **2025 году**.



Дорожная карта по организации и проведению мероприятий в рамках проекта **Almaty Cyber Games 2023-2025**



| № | Мероприятия | Ответственный | Планируемый срок исполнения |
|-----|---|---------------|-----------------------------|
| 1 | Первый цикл турниров ACG в 2023 году | | |
| 1.1 | Проведение ACG Students League Season 1 | | Март-Май 2023 |
| 1.2 | Проведение ACG Media League 2023 | | Июнь-Июль 2023 |
| 1.3 | Проведение ACG International 2023 | | Июль-Август 2023 |
| 1.4 | Проведение ACG Cup 2023 | | Октябрь-Ноябрь 2023 |
| 1.5 | Проведение ACG Students League Season 2 | | Ноябрь-Декабрь 2023 |
| 2 | Второй цикл турниров ACG в 2024 году | | |
| 2.1 | Проведение ACG Media League 2024 | | 1 квартал 2024 |
| 2.2 | Проведение ACG Students League Season 3 | | 1-2 квартал 2024 |
| 2.3 | Проведение ACG CUP 2024 | | 2 квартал 2024 |
| 2.4 | Проведение ACG International 2024 | | 3 квартал 2024 |
| 2.5 | Проведение ACG Studets League Season 4 | | 4 квартал 2024 |
| 3 | Третий цикл турниров ACG в 2025 году | | |
| 3.1 | Проведение ACG Media League 2025 | | 1 квартал 2025 |
| 3.2 | Проведение ACG Students League Season 5 | | 1-2 квартал 2025 |
| 3.3 | Проведение ACG CUP 2025 | | 2 квартал 2025 |
| 3.4 | Проведение ACG International 2025 | | 3 квартал 2025 |
| 3.5 | Проведение ACG Students League Season 6 | | 4 квартал 2025 |



Начало работы по проведению серии турниров ACG 2023-2025 согласно дорожной карте



25 февраля 2023 года запущилась организация и проведение первой лиги серии **ACG - Almaty Cyber Games -Students League Season 1**.

Студенческая Лига будет проведена **на средства инвестиций от Национальной ассоциации по студенческому киберспорту (15 Вузов состоят в NESA)**.

Подписан **договор и меморандум** о запуске Almaty Cyber Games -Students League Season



Общая стоимость проведения лиги - **26 015 456 тенге**

Объем текущих инвестиций от рынка - **22 890 000 тенге**

Призовой фонд лиги от спонсоров - **3 125 456 тенге**

Проект ACG 2023-2025 начал свою реализацию без финансовой поддержки акимата Алматы, опираясь на средства инвестиций рынка, что подтверждает заинтересованность рынка в киберспортивном направлении и перспективность поддержки киберспорта.



Результаты АСГ за январь-февраль 2023 года без финансирования от Акимата

| Мероприятие | Результат |
|--|---|
| <p>AlmaU Cyber Day</p>  | <p>29 января 2023 года прошел пилотный турнир Almaty Cyber Games - AlmaU Cyber Day при поддержке университета AlmaU и киберспортивной площадки Game Factory где разыгрывались гранты на образовательную программу "Киберспортивный менеджмент" которое запустилось 15 февраля с участием в качестве ментора Евгения Богатырева;</p> |
| <p>Игровые сервера от Valve</p>  | <p>При поддержке интернет-провайдера NLS Kazakhstan ведутся переговоры по первичному запуску игровых серверов от Valve за счет финансирования рынка</p> |
| <p>Almaty Cyber Games - B2B Tournament</p>  | <p>Ведутся переговоры по запуску Almaty Cyber Games - B2B Tournament при генеральном спонсорстве китайской компании Haier на сумму инвестиций более 35 млн. тенге.</p> |
| <p>Jusan CyberDay</p>  | <p>26 февраля 2023 года прошел пилотный турнир Almaty Cyber Games - Jusan Cyber Day за счет генерального спонсорства от Jusan Bank-a на сумму инвестиций 1 млн. тенге. Охват мероприятия в офлайн формате – 100 человек с трансляцией от приглашенных гостей в социальных сетях на аудиторию более 2 млн. человек. Приглашенные гости: Бейбит Алибеков, Арман Пирманов, стримеры и СМИ.</p> |
| <p>Cyber Arena Cup</p>  | <p>22 февраля 2023 года началась регистрация на пилотный турнир Almaty Cyber Games - Cyber Arena Cup за счет спонсорства от Parimatch Kazakhstan и Logitech на сумму инвестиций более 6 млн. тенге;</p> |



Привлечение технологических компаний на рынок Казахстана по средством проведения комплекса мероприятий АСГ

- В **2023** году на рынок страны будут привлечены такие компании **Logitech, Noxo Gaming, DXracer, Acme, Thunderobot** переговоры с которыми уже были проведены. Основное условие прихода данных компаний на рынок - начало создания развитой киберспортивной инфраструктуры и проведение масштабных республиканских и международных ивентов АСГ.
- В **2024** году основываясь на кейсах 2023 года, а именно на проведении мероприятий и начале создания студии, ПО и факультетов киберспорта, начнется работа по привлечению более крупных компаний таких как: **Epic Games, Riot Games, Ubisoft, Alienware, Dell, Secretlab, BenQ, Razer**
- В **2025** году основываясь на кейсах 2024 года и благодаря увеличению объемов рынка, становлению полноценной экосистемы киберспорта и инфраструктуры начнется работа по привлечению на рынок компаний- гигантов: **Valve, Microsoft Gaming, Tencent Games, EA Games**



Капитализация привлекаемых технологических компаний



Tencent Games - общая капитализации компании **300 млрд. USD**

Расположение компании – Китай, США, Швеция, Швейцария, Польша, Германия, Великобритания
операционная деятельность по всему миру (175 стран)



Valve - общая капитализации компании **55 млрд. USD**

Расположение компании - США, операционная деятельность по всему миру (186 стран)



Epic Games - общая капитализации компании **32 млрд. USD**

Расположение компании – США, операционная деятельность по всему миру (160 стран)



Dell - общая капитализации компании **29.02 млрд. USD**

Расположение компании – США, Китай, Япония, Швейцария, Великобритания
Операционная деятельность по всему миру (180 стран)



Logitech - общая капитализация компании **9.798 млрд. USD.**

Расположение компании – Швейцария, Япония, Китай, Тайвань, Гонконг, операционная деятельность
по всему миру (140 стран)



Thunderobot - общая капитализации компании **6.980 USD**

Расположение компании – Китай, США, Германия, Великобритания, Франция
операционная деятельность по всему миру (80 стран)

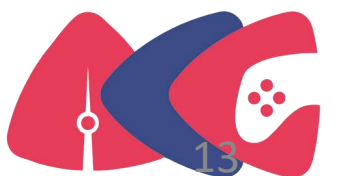
Задачи проекта АСГ



- **200 студентов** будут трудоустроены по программе игровой индустрии и киберспорта **к 2025 году с примерным окладом от 400 тыс. тенге.**
- Создание **городской системы** регистрации и рейтинга, в которой игроки соответствующим образом отсортированы по категориям в соответствии с их навыками. **Примерный охват 150.000 человек.**
- Развитие **инфраструктуры телекоммуникаций** с фокусом **на увеличение скорости интернета и увеличение серверной базы с получением дополнительного трафика** (Общая стоимость развития инфраструктуры - 10 млрд тенге).
- **Разработка и реализация локальных городских серверов** для дисциплины **Counter-Strike Global Offensive** на турнирах АСГ с фокусом на получения **прямого доступа к внешним облачным сервисам.**
- Увеличение **привлекательности Казахстана как площадки** для проведения крупных международных турниров и **привлечение всей GameDev индустрии** с разработчиками и тестировщиками (**потенциальный рынок по новым рабочим местам 30.000 человек**) от иностранных организаций.
- Создание **студии трансляции на государственном языке** для трансляции городского контента на мировую сцену с **фокусом на популяризацию государственного языка.**

Задачи проекта АСГ

- Создание **2-х программ/факультетов** по игровой индустрии и киберспорту **среди ВУЗов города.**
- Проведение **18 обучающих занятий** в студии трансляции для студентов ВУЗов **по программам/ факультетам** игровой индустрии и киберспорта на **2024-2025 гг.**
- Трудоустройство **300 профильных специалистов по городским программам** в сфере киберспорта и игровой индустрии к **2025 году.**
- Проведение **16 обучающих занятий** в студии трансляции для студентов ВУЗов по программам/факультетам игровой индустрии и киберспорта на **2024-2025 гг.**
- Охват уникальных пользователей **на платформах Twitch и YouTube, и Instagram** в рамках киберспортивной студии трансляции минимум **5 миллионов активных пользователей.**
- Приобретение прав на трансляцию **2-х крупных международных киберспортивных турниров.**
- Приглашение на **студию трансляции** более **60 популярных экспертов и аналитиков.**





ФИНАНСИРОВАНИЕ ПРОЕКТА АСГ ОТ АКИМАТА ГОРОДА АЛМАТЫ И ВНЕШНИХ ИСТОЧНИКОВ 2023-2025



Алматы қаласы
Цифрландыру
Басқармасы

| № | Наименование | Сумма инвестиций рынка | Сумма инвестиций Акимата | Кол-во 2023-2025 гг. | Сумма 2023-2025 гг. |
|--------------|--|---------------------------|-----------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 1 | ACG Media Tournament | 43 017 808 | 26 886 130 | 3 шт. | 218 661 700 |
| 2 | ACG CUP | 56 352 320 | 35 220 200 | 3 шт. | 277 549 716 |
| 3 | ACG Students League | 16 624 896 | 10 390 560 | 6 шт. | 128 341 096 |
| 4 | ACG International | 131 590 342 | 82 243 964 | 3 шт. | 649 097 008 |
| 5 | Создание студии трансляции | 31 990 214 | 10 152 000 | 3 шт. | 164 521 101 |
| 6 | Создание ПО для киберспорта | 14 722 400 | 22 850 153 | 1 шт. | 76 555 200 |
| 7 | Создание локальных серверов для проведения турниров, обучении команд | 26 883 843 | 10 516 000 | 1 шт. | 63 366 588 |
| 8 | Создание программ и факультетов киберспорта | | 10 152 000 | 3 шт. | 23 344 700 |
| Итого | Сумма инвестиций рынка 63% от стоимости | | | | 1 042 245 181 тг. |
| | Сумма инвестиций Акимата 37% от стоимости | | | | 595 175 168 тг. |
| | Общая стоимость проекта | | | | 1 637 420 349 тг. |

ЭФФЕКТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА АСГ 2023-2025

| Мероприятие | Результат |
|--|--|
| Популяризация киберспортивной деятельности города Алматы за счет продвижения через рекламные кампании и соц.сети, | 1 000 000 уникальных аккаунтов к 2025 году |
| Алматы станет лидером в индустрии киберспорта по консольным и ПК играм в Центральной Азии | Первый город в регионе ЦА с киберспортивной экосистемой |
| Повысится качество интернет соединения и вырастет площадь покрытия | Стабильная скорость соединения на уровне 250 мб/сек и выше. |
| К 2025 году на рынок г. Алматы будут привлечены более крупные международных технологических и киберспортивных компаний | 3 компании в 2023 году 3 компании в 2024 году 4 компании в 2025 году |
| Будут привлечены инвестиции и гранты в компании/ассоциации или ВУЗы, зарегистрированные в Республике Казахстан или находящиеся в юрисдикции МФЦА для развития киберспортивного направления | 1 000 000 USD; |
| Повысится уровень местных кадров, появятся новые специальности и профессии в сфере креативной экономики | Появятся 6 новых профессий на рынке труда, будут трудоустроены более 300 человек по специальностям в киберспорте и игровой индустрии; |
| Турниры АСГ International станут основным киберспортивным хабом для Центральной Азии для участия в мировых лигах | Будет выделено 12 мест на участие в лигах BLAST, CCT, ESL Challenger, IEM |
| Увеличение количества участников гейминг индустрии | 50 000 человек к 2025 г. |
| Включение компьютерных клубов Алматы в партнерскую базу клубов; | 229 клубов |