



mstb

Magyar Streamer Bajnokság 4 – 2025. május 2-3.

NKE – Nemzeti Közszolgálati Egyetem



Az MSB ígérete

- + Konnektivitás: közvetlen kapcsolat a jövő generációjával
- + Aktivitás: így lehetsz része a legnagyobb hazai Streamer és gaming eseménynek
- + Modern szemlélet: legyél Támogatója a legújabb Trendnek
- + Közösség-építés: olyan Tartalomgyártók közösségéhez juthatsz el, akik aktív Véleményvezérek

Miért éppen Counter-Strike?

A Valve és Partnerei által fejlesztett, először 1999-ban megjelent Counter-Strike (vagy rövidítve CS vagy CS2) a világ legnépszerűbb csapat-alapú lövöldözős (FPS) játéka.

- + Streaming platformokon a legnézettebb játékok egyike, havi több tízmillió órás megtekintéssel
- + A fejlesztő Steam nevű platformján napi szinten több mint 1 millió aktív játékos játsza
- + A CS2 kiemelkedő esport játék, melynek globális eseményeire több millió néző kíváncsi egyszerre
- + A CS2 köré szerveződött közösség hihetetlenül aktív az online platformokon: plusz elérést és aktivitást generálnak

A CS2 nem csak egy játék, hanem egy kulturális jelenség, mely tökéletes platform a Márkák számára.

Mi is az az **msb** ?

A Magyar Streamer Bajnokság vagy MSB a legnagyobb hazai szervezésű, Tartalomgyártók és CS2 játékosok részvételével készülő, meghívásos CS2 bajnokság.

Az online selejtezőkben 16, egyenként 5-fős csapat feszül egymásnak, hogy a legjobb 8 csapat végül offline helyszínen, 2 napos eseményen, élő közönség előtt csapjon össze.

Miért érdemes az MSB-vel együttműködni?

- + Célközönség: 20-40 éves, digitálisan aktív, lojális Nézők
- + Brandépítés: innovatív, fiatalos és modern márkakép kialakítása
- + Tartós expozíció: hosszú távú online megjelenés, valamint offline jelenlét a döntőn
- + Dedikált felületek: honlap és közösségi csatornák (Instagram, YouTube és Twitch)
- + Nagy elérés: online élőben több ezer néző követi a mérkőzéseket, több tízezen nézték/nézik vissza a mérkőzéseket
- + Bevezetett Márkanév: hagyományos, ismert, unikális lehetőség
- + Mérhetőség: az MSB pontos adatokat szolgáltat az elérések és aktivitások kapcsán

Kik voltak az MSB 3 arcai?

Az MSB-t olyan magyar Tartalomgyártók hívták életre, akik imádják a CS2-t és ezzel az eseménnyel egy különleges, megismételhetetlen közösségüket építő élményt szerettek volna alkotni.



TheVR Jani



bLYYY



Kodiak



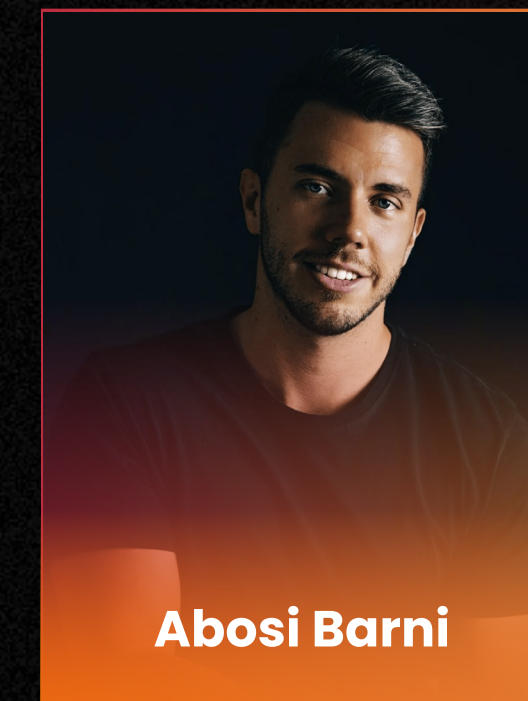
DeadFox



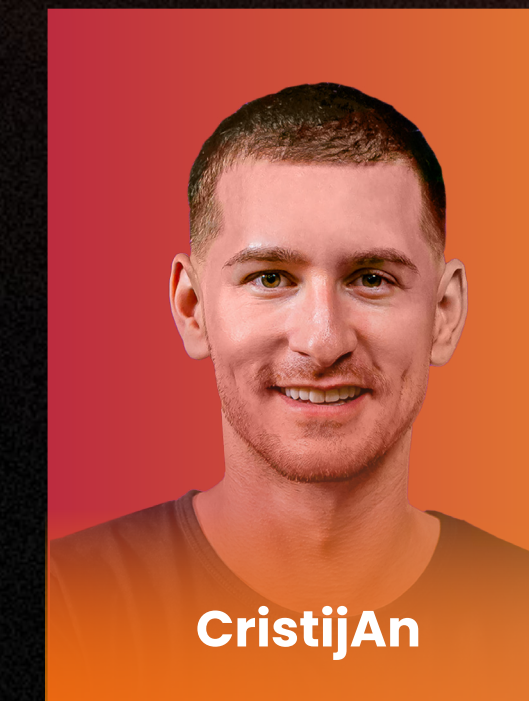
Konti



Fekete Miklós



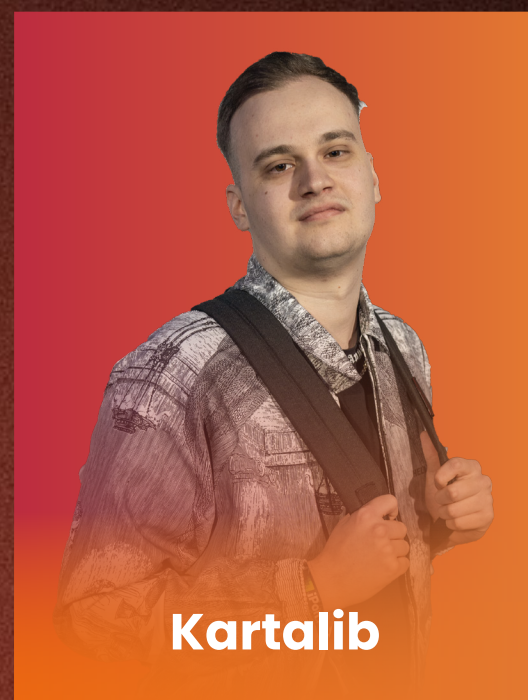
Abosi Barni



CristijAn



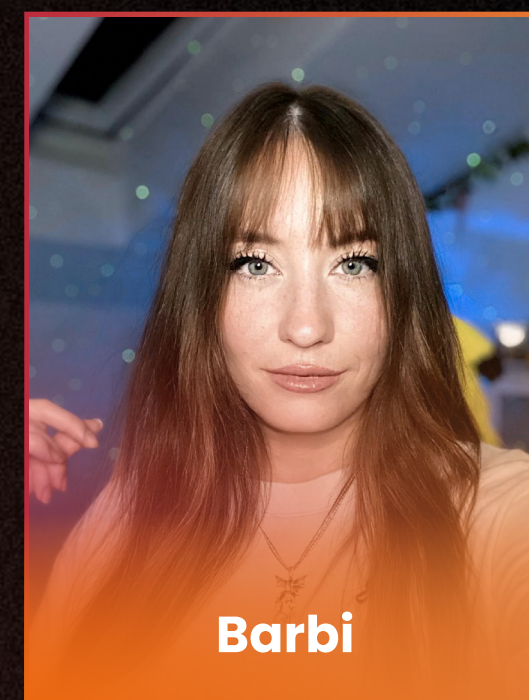
Suri



Kartalib



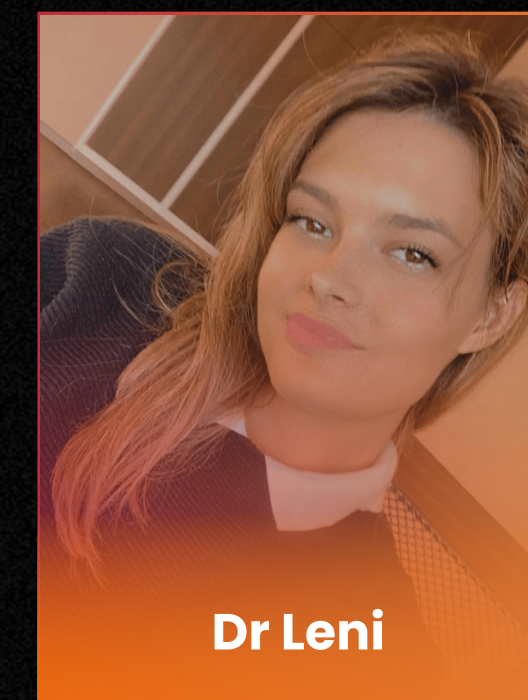
PPanka



Barbi



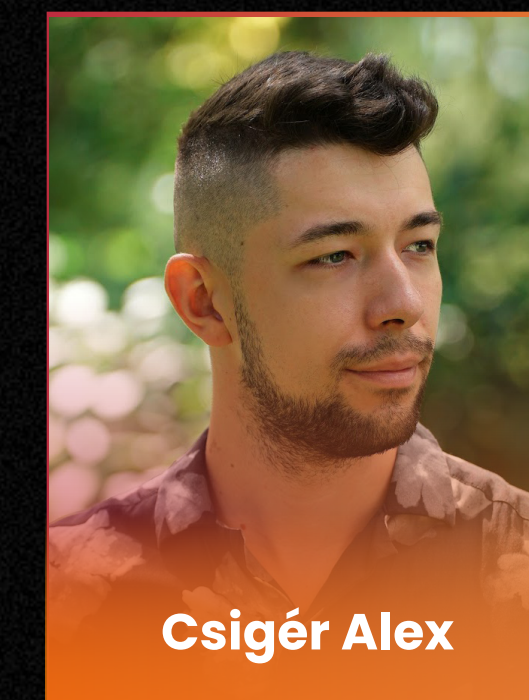
Bors Dia



Dr Leni



Desh



Csigér Alex

MSB 3 a számok tükrében



70.5K

Összes videomegtekintés



305K+

Összes megjelenés



1.700+

Átlag néző

64.400+

Egyedi nézők

17.8K

Egyedi nézők

80K+

Összes elérés

3.000+

Döntő átlag néző

331.000+

Élő megtekintések

97,8% férfi

Nemek aránya

6.330+

Max néző

5.7M

Összes megtekintett perc

18-44 év (97%)

Korcsoport eloszlás



A leglátványosabb, teljesen magyar gaming esemény

Elérés: új fogyasztók, közvetlen kapcsolat a közösséggel

Gamifikált promóciók

- + Egyedi nyeremények
- + Nyereményjátékok
- + Kvízzjátékok
- + Interaktív események és aktivitások generálása a közösségen keresztül
- + Egyedi kuponkódok használata (opcionális)

Minden eddiginél nagyobb és látványosabb helyszíni megvalósítás: ~1.000 néző helyszíni szurkolása a döntőn

MSB 4 merch árusítás a döntőn

Rendkívüli showmeccsek ismert hazai szereplőkkel a döntőn: **Meglepetés**

msb⁺4

Látványtervek



Ez az MSB 4 – a közösségi élmény új szintre emelése

Plusz tartalmakra ötletek

Kulisszák mögötti betekintés: interjúk, vlogok a résztvevőkkel

- + Ezeket lehetne bejátszani a döntőben is és kikerülhetnek YT-ra

Közösségi tartalmak

- + Kedvenceknek szurkolás
- + Beküldött vágott highlight videók reakciókkal stb.

Közönségdíjak szavazással

- + Legnépszerűbb játékos / csapat
- + Legjobb mérkőzés
- + Legszebb kill-sorozat
- + Legjobb szurkolás videó (legyen közönségdíj a közösség részére is!)

Döntő fotófal

- + Azonnali fotónyomtatással, emlék a döntőről

Döntő meet-and-greet

- + Dedikálás / fotózás a kedvencekkel a mérkőzések előtt / közben / után



Partnercsomagok

Platina

Névadó szponzor

Partner Brand kiemelt helyen jelenik meg minden vizuális és design anyagon (Website | Twitch | YouTube | Social)

Egyedi márkaemlítés streamekben és a közvetítésben

Kitelepülés lehetősége helyszínen önálló standdal

Egyedi igény esetén - előzetes egyeztetés

Arany

Támogató Partner megjelenítés

Partner Brand megjelenítése minden vizuális és design anyagon (Website | Twitch | YouTube | Social)

Szponzorált szegmens a közvetítésekben

Közönség-díj nevében szereplés

Kitelepülés lehetősége helyszínen önálló standdal

Egyedi igény esetén - előzetes egyeztetés

Ezüst

Támogató Partner megjelenítés

Partner Brand megjelenítése minden vizuális és design anyagon (Website | Twitch | YouTube | Social)

Egyedi megjelenítés az offline eventen és annak közvetítésében



msh

Részletekért keress Bennünket!