

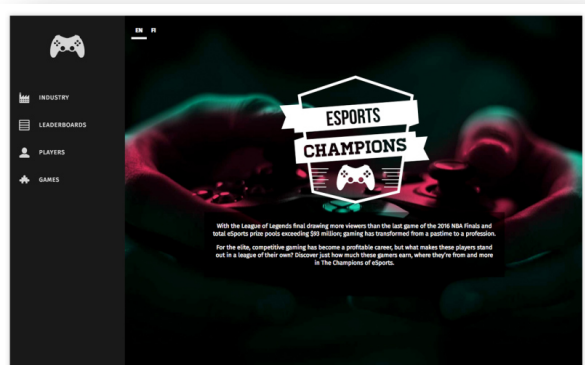
CASE STUDY

Client: Unibet

Campaign: [eSports Champions](#)

Markets: Norway, Sweden, Denmark, Finland

Services: Creative Campaign
Development, Strategic Outreach and Tech SEO



The objectives:

Unibet approached Verve Search asking us to create a campaign that would:

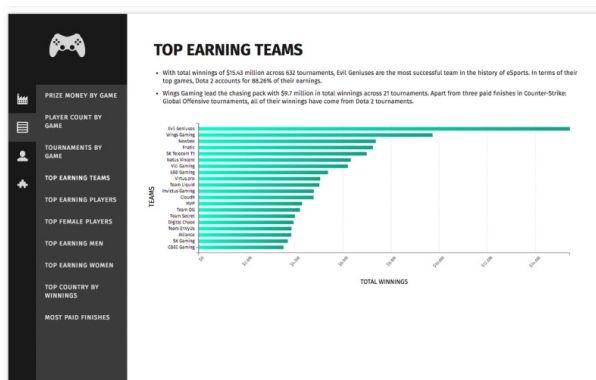
1. Achieve top-tier, authoritative, editorially valid links that increase site authority.
2. Deliver LinkScore results of over 2400 points (600 per market).
3. Support and increase brand recognition efforts through coverage, social and print.

What we did:

We used two decade's worth of gaming tournament data to create a piece of branded content that would tell compelling stories, all of which highlight the growth of gaming. We sought to uncover who were the top earners, what games they played and where they come from. We were also able to shine a light on the women making an impact in the gaming scene.

Once the campaign was live, we monitored relevant news and events, adapting our outreach plan to capitalise on the interest in this topic, offering new angles relating directly to gamers and the world of gaming. The campaign coincided with many landmark eSport moments; most significant being [a recent \\$10 million win](#) at the International DOTA 2 Tournament (August 2017) and the release [of BBC's dedicated eSports channels](#).

By putting these stories together in a series of shareable, interactive graphs we were confident that we would get a LOT of coverage. And we weren't wrong.



The results:

- We created a **unique asset filled with multiple angles** that exceeded our clients expectations.
- **115 linking root domains** from some of the biggest authority sites including: [Yahoo](#), [MSN](#), [Mashable](#), [The Mirror](#), [The Metro \(Sweden\)](#), [Tivi Finland](#), [Ekstrabladet Denmark](#), [Aftonbladet](#), [E24 Norway](#)

YAHOO!

AFTONBLADET

Ekstra
Bladet

Mashable

Mirror

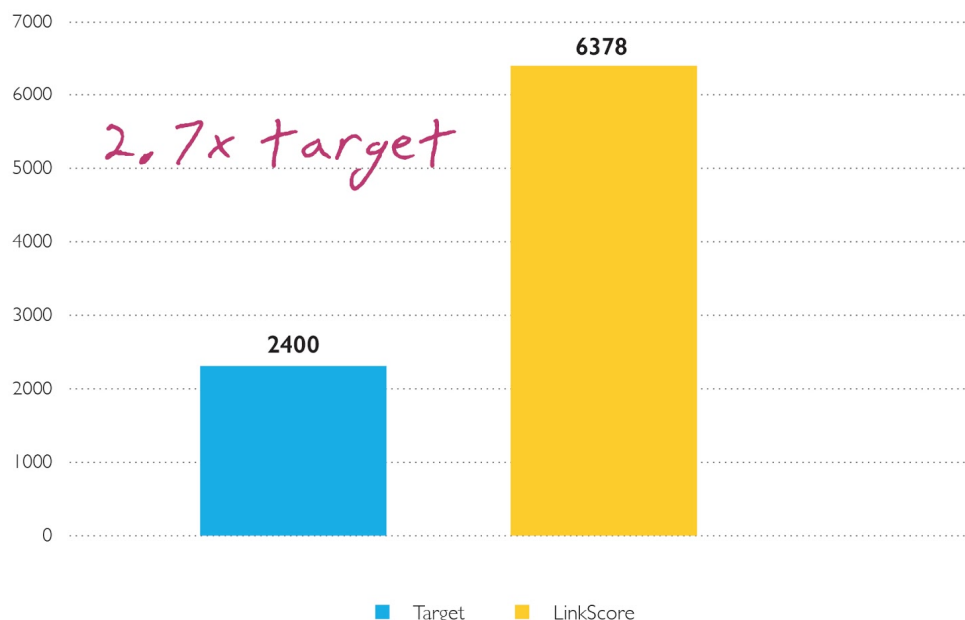
tivi

msn

metro

E24

- Linkscore of **6,378** points.



- The campaign was viewed **1,719,410 times**
- **Over 3,767 shares** on social media through the coverage it gained; as well as through the campaign page itself (Twitter data counted until they implemented tracking changes).
- The campaign supported and **increased brand recognition efforts** through offline coverage and social media being reported in Politiken and shared online by some of the

biggest names in gaming including **Evil Geniuses** (over 500k followers) and **Tony Robbins** (eSport team investor, and motivational life coach with over 3 million followers).

Skandinavien er bedst til at udvikle talenter i eSport

I forhold til indbyggertallet har Danmark flere professionelle i eSport end stormagten Sydkorea.

ESPORT



KRISTIAN TROJABORG

I mange år har Sydkorea været landet, hvor eSport var en livsstil, og hvor størstedelen af de professionelle spillere havde hjemme. Det var også sandt engang, men det er en travl, som nu indtager kanalerne. Det viser sig, at det er de skandinaviske lande, med Danmark og Sverige i front, der stjæler rampelyset, mens lande som Sydkorea og USA må nøjes med en 5- og 6-plads.

Sammenlignet med antallet af indbyggere er vi nemlig de mest produktive i verden, når det kommer til at skabe nye eSportspillere på professionist niveau. Det viser en undersøgelse fra Unibet, der kigger nærmere på eSportbranchen. Svarene overrasker mig ikke, for i de sidste 20-25 år har vi nemlig skabt en ungdom, der lever det digitale langt bedre, end de gør i andre lande, siger Thomas Koed, der er formand for eSport Danmark.

278 professionelle danskere

Undersøgelsen er professionist eSportspillere defineret som nogen, der har vundet pengepræmier for deres indsats, og dem har vi hele 278 af i landet. Eller målt på antallet af indbyggere er det 49 per 1 million danskere, hvor USA til sammenligning kun har 9.

Thomas Koed mener, at det er produktet af en evolution blandt de unge. Vi har blandt andet et højere uddannelsesniveau og en bedre økonomi end mange andre lande på listen, som gør det muligt at blive en del af gaming universet fra en tidlig alder. Derudover har vi også fået en meget bredere accept af eSport generelt, hvilket også er en klar motivation, siger han.

Han fremhæver også noget så simpelt som en god internetforbindelse som en af de ting, der er helt essentielle for at udvikle nye professionelle. Hvis vi kigger på det bredbånd, vi har herhjemme, så er det langt tidligere blevet en del af vores digitale infrastruktur, end det for eksempel er i USA, hvor de stadig

FAKTA

Professionelle i eSport

Land	Professionelle eSportspillere per 1 million indbyggere
Sverige	54
Danmark	49
Finland	47
Norge	36
Sydkorea	14
USA	9
Storbritannien	8
Kina	1



POTENTIALE. Talentmassen i dansk eSport er stor. Foto: Nanna Nørholt

gning, da gods eget land står alle af ham med sine 8.000 spillere - lige knap fire gange så mange professionelle spillere, som 2-pladsen, Tyskland, kan prale af.

Det skyldes blandt andet, at der i USA langt tidligere har været en tradition for turneringer og eSportkampe, end i mange andre lande i verden, måske lige bortset fra Sydkorea, hvor strategispillet Starcraft nåede et niveau, der mest af alt minder om en nationalsport.

Skandinavien er dog ikke helt ude af den historiske kamp, da Sverige stadig repræsenterer os stærkt med deres 1.597 spillere siden 1999 - en halvdel af USA - men dog stadig foran lande, vi ellers normalt sammenligner med, såsom England (1.592) og Frankrig (1.543).

Sammenlignet med USA er det dog ingen

Økonomi: eSport kan matche golf og OL

KRISTIAN TROJABORG

mere, end der typisk gives til vindere af langt mere prestigefyldte sportsgrene. Hedder du for eksempel Pernille Blume og er verdens absolut bedste i 50 meter frimspring, får du 100.000 kroner i bonus for din olympiske guldmedalje.

Og træder du én plads ned af podiet, som Sara Slott gjorde, får du 50.000 kroner.

Er du derimod den 16. bedste i Dota 2, må du godt nok klare dig uden en medalje, men kan i det mindste se frem til 600.000 kroner.

Og derudover kan man som eSport-spiller i topklasse se frem til væsentligt større lønmodtagelse, da der alene i et spil som Counter Strike er et turneringssum på over 100 millioner kroner.

Den danske Counter Strike-stjerne, Markus 'Kjaerbye' Kjaerbye, der er blandt verdens bedste spillere, fortæller således tidligere på året til Politiken, at han og holdkammerater i Atlanta tjente set par millioner om året, alt efter hvor mange turneringer de ellers deltog i.

En milliard i præmiepenge

Præmiepenge i eSport er stort set uafhængige af og er hundredobbelte på blot halvdelen af tiden, viser en ny undersøgelse om eSport fra Unibet. På 14 år er de samlede præmiepenge i eSport på verdensplan gået fra lige over 10 millioner kroner til forventede 1,02 milliarder kroner i 2017.

Det er især spillet Dota 2, der formår at sprengte rammerne for præmiebeløb, hvilket gælder med utrættelige metoder.

I The International i 2016 var puljen opgjort til kun på omkring 10 millioner kroner, betalt af udviklerne bag Dota 2. Dog gik 25 procent af købsprisen af in-game-udstyr i spillet - typisk kosmetiske opgraderinger til ens figur - direkte til præmiesummen, så den til sidst svulmede op til hele 141 millioner kroner.

Til sammenligning har den bedste tjenerende eSportspiller på verdensplan, Saahil 'UNIQUE' Arora, kendt fra Dota 2-holdet Evil Geniuses, kun tjent ca. 18,5 millioner kroner i løbet af sin 5-årige karriere.

Præmiesummens størrelse betød at selv de, der blev nummer syv, tjente



Mark J. Burns @markjburns88 · Apr 21

Top earning team in #esports history? @EvilGeniuses -- \$15.43 MILLION in winnings across 632 tournaments, per @unibet.

4 11 16



Evil Geniuses @EvilGeniuses

Replying to @markjburns88 @unibet

2

8:01 AM - 21 Apr 2017

2



Tony Robbins @TonyRobbins

Follow

Pro gaming may soon eclipse sports including basketball and baseball - We own team liquid!

👊👍😎



Pro gaming may soon eclipse sports including basketball and baseball. Competitive gaming's audience size and prizes are astounding, says Jurica Dujmović.

marketwatch.com

RETWEETS 70 LIKES 211

1:42 PM - 22 Apr 2017

12 70 211

What did they client say?

“

We are very pleased with the results that Verve has been able to achieve for us. The Nordic markets have been a real challenge for us and we are really impressed by Verve's ingenuity in coming up with content which is on brand, but still able to achieve media attention.

Rich Cowley, Head of SEO

Unibet

”