



БИТВА КЛУБОВ



01

КЛУБАМ

Мы запускаем серию киберспортивных соревнований, между командами компьютерных клубов, которая должна послужить устойчивому развитию индустрии киберспорта на локальном уровне. Наш турнир – это киберспортивная лига, участниками которой являются компьютерные клубы.

02

КОМАНДАМ

Именно здесь возможно начать свой путь в профессиональный киберспорт: сформировать команду, найти организацию, бороться за попадание в PRO League. Это новый вход в киберспорт для тех игроков, которые хотят и могут заявить о себе.

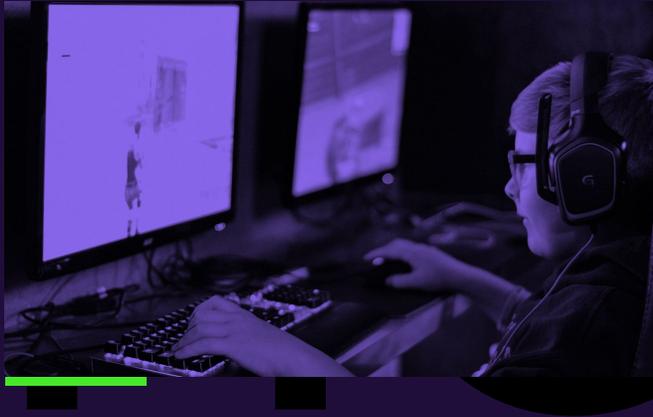
ПОЧЕМУ КОМПЬЮТЕРН ЫЕ КЛУБЫ?

Мы считаем, что соревнования между командами компьютерных клубов способствуют развитию киберспорта, являясь одним из ключевых элементов развития отрасли. Регулярные соревнования способствуют профессиональному развитию клубов как киберспортивных организаций и формируют отличную среду для появления новых звезд в Российском киберспорте.

Формирование локальных киберспортивных сообществ невозможно без появления центров притяжения для активных геймеров. Мы уверены, что такими центрами могут стать компьютерные клубы конкретного города/района. Именно вокруг них возможно формирование как киберспортивной организации, так и отдельных киберспортивных команд TIER3 уровня.

КИБЕРБЕРС

НАША ГЛАВНАЯ ИДЕЯ – ФОРМИРОВАНИЕ
КИБЕРСПОРТИВНОЙ TIFR3 СЦЕНЫ
ГДЕ БИТВА КЛУБОВ
СТАНЕТ ОСНОВНОЙ



01

Создать тесную соревновательную сеть
между компьютерными клубами и
игроками (командами)



02

Сформировать локальные
киберспортивные сообщества, которые
будут активно развиваться и
поддерживать развитие друг друга
(вокруг клуба)



03

Создать площадку для выхода на сцену
новых игроков

MISSION

MISSION

Внести вклад в формирование киберспортивного сообщества, принять участие в формировании Tier3 сцены, помочь клубам стать киберспортивными организациями.

VISION

VISION

Посредством создания соревновательной среды (системы), в которой компьютерные клубы будут играть основную роль, на глазах трансформируясь в киберспортивную организацию со своей командой, легендами и философией, мы закладываем устойчивую основу для создания, формирования и роста локального киберспортивного сообщества. В этой системе компьютерный клуб будет притягивать не только киберспортсменов, которые будут бороться за шанс стать командой клуба, но и широкую аудиторию, которой будет интересно следить за становлением настоящих киберспортивных команд. Геймеры станут охотнее принимать участие в локальных соревнованиях, тем самым вовлекаясь в киберспорт.

VALUES

Появление новых возможностей. Киберспортсмены получают устойчивую систему входа в профессиональный киберспорт. Клубы, которые стремятся выйти за рамки и стать чем-то больше, чем просто компы, получают возможность реализовать свои амбиции.

ПРЕИМУЩЕСТВА

И УНИКАЛЬНОСТЬ

КЛУБЫ

- Привлечение новой и удержание текущей аудитории
- Формирование имиджа киберспортивной организации
- Мощный медийный канал
- Участие во всероссийском турнире с призовым фондом
- Уникальный контент, который можно удачно использовать в собственных Social Media

ИГРОКИ

- Шанс закрепиться в профессиональном киберспорте
- Рост медийности отдельных игроков
- Интерес со стороны скаутов и менеджеров PRO-команд
- Участие во всероссийском турнире
- Возможность выступать от лица клуба и получать стабильный доход

ИНДУСТРИЯ

- Формирование и поддержка TIER3 сцены
- Рост числа команд
- Формирование института локальных киберспортивных организаций
- Развитие киберспорта в регионах через локальные соревнования
- Проведение регулярной клубной лиги

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

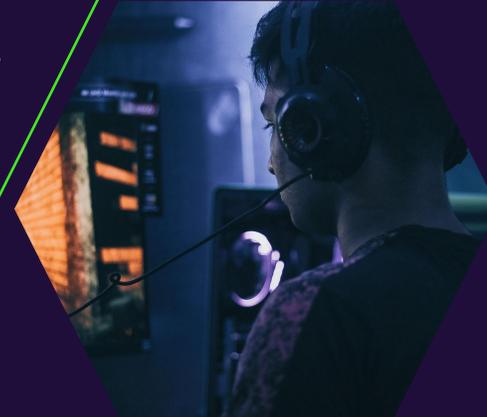


КОМПЬЮТЕР НЫЕ КЛУБЫ

Владельцы,
управляющие,
администраторы.

КИБЕРСПОРТ СМЕНИ

Активные игроки,
сплоченные команды.
Ядро – студенты 18+



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

КАК

КИБЕРСПОРТ ИВНАЯ ОРГАНИЗАЦИ

Я

- Получают место на турнир.
- Подписывают и выставляют команды по дисциплинам сезона.
- Выступают «менеджерами» составов.
- Борются за призовой фонд вместе с подписанными командами.

МИССИЯ

- Стать площадкой, где будут развиваться киберспортсмены и команды
Взрачивать молодые таланты внутри своей команды
- Развивать локальную киберспортивную аудиторию
- Стать менеджером для команды и вместе побеждать в турнирах

ЗАДАЧА

Сформировать и подписать команду из локальных игроков, которые будут выступать от имени клуба на турнире Битва Клубов

ЗАЧЕМ ЭТО

КИБЕРСПОРТ

Аудитория киберспорта в России в 2018 году составляла 10,2 млн + человек, а в 2019 году уже превышала 12 млн человек и по прогнозам будет продолжать расти в среднем на 20% в год. Активный рост будет держаться на высоком уровне до 2024 года.*

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

В России активно растет и развивается сфера компьютерных клубов.

С ноября 2018 года по ноябрь 2019 года количество компьютерных клубов в 15 российских городах-миллионниках стало больше на 79% - всего 417.

Крупные франшизные сети уже показывают тенденцию на свои турниры, которые они проводят для привлечения новой аудитории и закрепления существующей и со временем число таких турниров будет расти, очень сильно повышая конкурентность рынка.

Призовой фонд (ежемесячный.): Призовой фонд:

1.000.000 рублей

1.000.000 рублей

КОМПЬЮТЕРН ШЕ КЛУБЫ

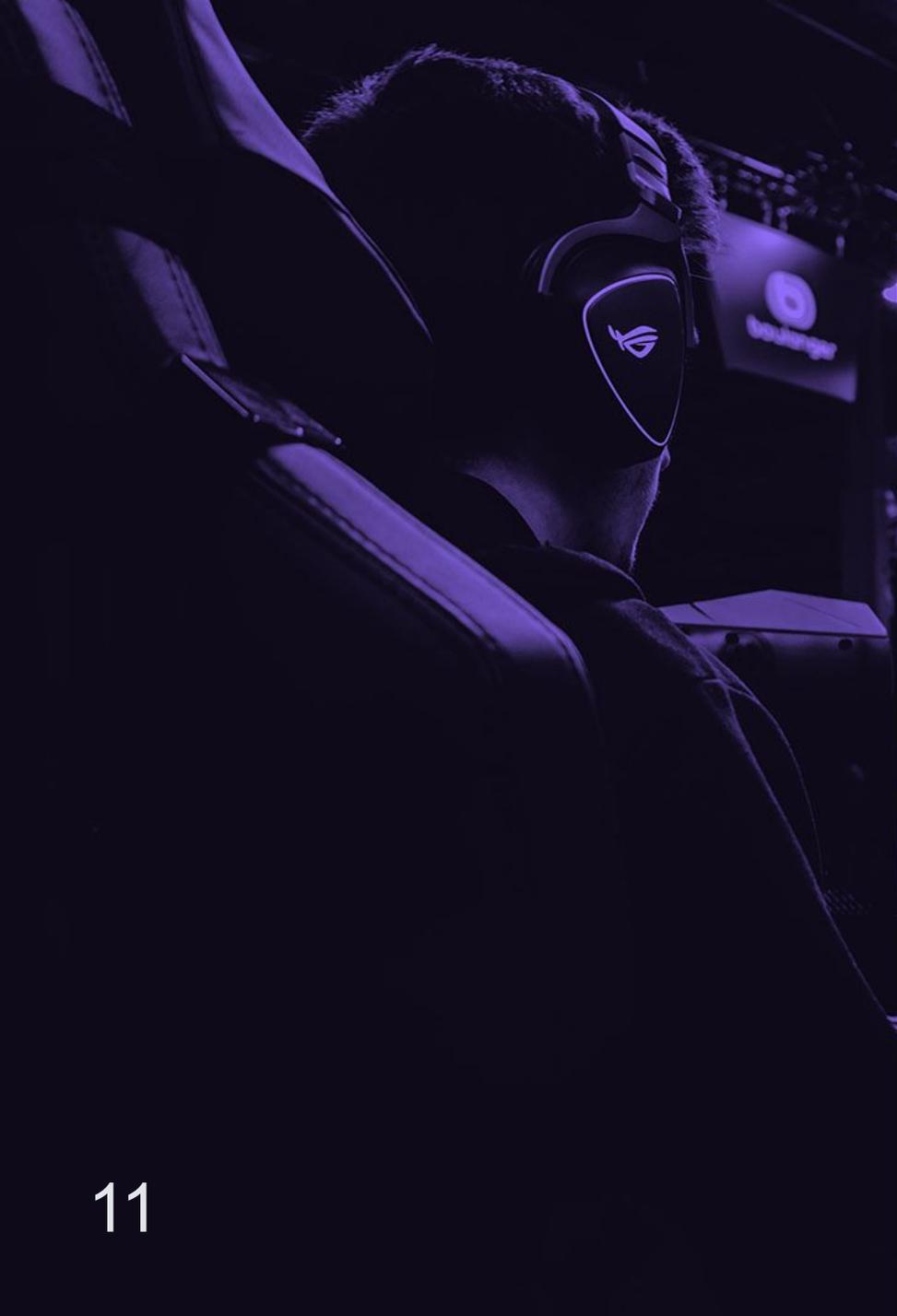
БАРЬЕРЫ

Мы знаем, что многие владельцы компьютерных клубов хотят или планируют стать частью киберспортивного сообщества, но существует множество НО, которые не дают им это сделать:

- Нет опыта
- Нет своей сформированной команды;
- Нет понимания процессов развития собственной команды и её продвижения;
- Не понимают, что делать со своей командой.

НАШЕ РЕШЕНИЕ

- Соберите свою команду игроков и будьте их менеджерами! А мы дадим вам доступ к нашему киберспортивному турниру Битва Клубов™;
- Проведем серию семинаров где поделимся опытом на интересующую вас тему и «открытый разговор», тренер расскажет как собрать и вести команду;
- Будем медийно продвигать бренд вашего компьютерного клуба в наших соц.сетях, а участие обеспечит вам охват всех зрителей и участников наших турниров;
- Вы сможете сформировать локальное киберспортивное сообщество вокруг своего клуба и получить новый опыт, став трендсеттером для клубов конкурентов.



ЧТО МЫ

ИНСТРУМЕНТЫ И
ВОЗМОЖНОСТИ
ДЛЯ ВАШЕГО
РАЗВИТИЯ

01

Инструменты по привлечению новой аудитории :
значимый турнир,
хорошая организация,
отсутствие входных барьеров, большой призовой фонд, инфоповод для социальных сетей клуба

02

Возможность промотирования клуба, как площадки по выращиванию настоящих киберспортсменов

03

Стать частью чего-то большего, чем просто компьютерный клуб в городе - участник Всероссийского чемпионата по киберспорту

04

Стимулирование существующих и привлечение новых потребителей - расширение аудитории клуба

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ. SUMMARY

Мотивация	Барьеры	Драйверы	УТП
Знакомство с брендом на российской кибер сцене	Вовлечение в схему работы (сложно)	Медийное продвижение бренда	Битва Клубов расскажет о вашем клубе всей России (локальное спонсорство)
Привлечение аудитории	Промоуши и обучение команды (силы)	Формирование локального сообщества	Клуб станет центром киберспорта (повышение знания бренда)
Масштабирование бренда	Внутреннее администрирование (траты)	Выигрыш призового фонда	Призовые фонды, которые достанутся вам (денежный приз)
Получение нового опыта	Отсутствие опыта Непонимание того, как развивать киберспортивную команду	Получение нового опыта внутри клуба	Новое предложение для посетителей клуба, конкурентный ситуативный контент для соц. сетей (обучение игре посетителей)

КОМПЬЮТЕРНЫ

Е КЛУБЫ:

ПРЕДПРИНИМ АТЕЛЬ

Цель открытия комп клуба:

- Бизнес (деньги)
- Развитие киберспорта (амбиции, перспектива)

Влад – владелец клуба и маркетингового агентства

Открыл клуб, потому что это быстрорастущая ниша

Хочет двигать киберспорт и расширять сообщество

«Киберспорт очень быстро растет. Это уже сейчас довольно прибыльный бизнес»

«ПРИЗОВЫЕ ФОНДЫ БУДУТ ТВОИ»

«ПОРА РАСТИ В КИБЕРСПОРТЕ»

«РАСШИРЯЙСЯ В КИБЕРСПОРТ»

ИДЕЙНЫЙ

Образ основателя комп. Клуба, который нам нужен:

- Заинтересован в киберспорте
- Хочет развивать свой бизнес

Павел – владелец клуба и президент Пермского ФКС

Открыл клуб, потому что хочет развивать киберспорт

Устраивает локальные турниры и формирует киберспортивное сообщество

«Говорить об активном развитии киберспорта можно будет только тогда, когда в месяц будет сразу несколько LAN турниров»

«МЫ НЕ «КОМПЫ», МЫ - КИБЕРСПОРТИВНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ»

«НЕ КОМПЫ, А КИБЕРСПОРТИВНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ»

КИБЕРСПОРТСМЕНЫ



ХОЧЕТ

- Связать свою жизнь с киберспортом
- Разобраться в перспективах для себя
- Показывать высокий результат
- Получить признание себя в качестве профессионального киберспортсмена

БАРЬЕРЫ

- Не может отдаться делу целиком
- Сомневается в том, что это перспектива на будущее
- Нет LAN турниров в городе или они не регулярные
- Нет наставника/мастера/тренера

ДРАЙВЕРЫ

- Новые эмоции, популярность, гонорары и признание

БИТВА КЛУБОВ



КИБЕРСПОРТСМ

РАЦИОНАЛЬН ОЕ

Найти партнера/спонсора/организацию

Денежные вознаграждения

Получить больше соревновательного опыта

Лестница на PRO сцену

ЭМОЦИОНАЛЬ НОЕ

Социальная самоидентификация

Стремление к саморазвитию

Дух соперничества

Чувство единства

ИНСАЙТ: Я хочу стать PRO киберспортсменом, хочу получать драйв от игры на турнирах, выигрывать призовые фонды и стать известным, но я не могу отдаться этому делу полностью и мне нужна помощь/спонсорство/поддержка

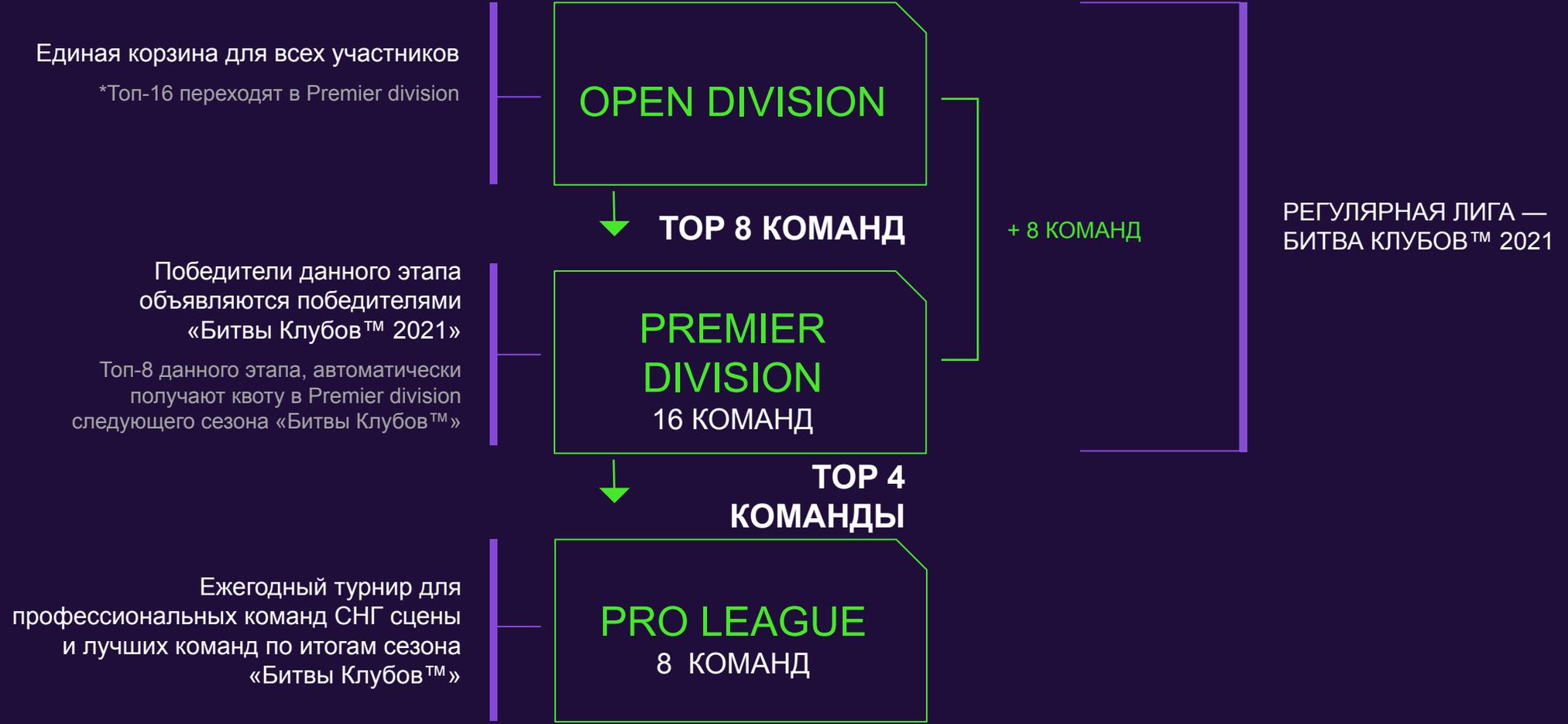
ТАКТИЧЕСКОЕ СООБЩЕНИЕ: «Мы проведем тебя в мир большого киберспорта» // «Битва Клубов покажет тебе путь в большой киберспорт» // «Тебе уже пора на PRO сцену»

ЦЕЛЬ КОММУНИКАЦИИ: Геймеры должны о нас узнать, заинтересоваться, сформировать команду-найти для себя клуб, который станет для них менеджером в турнире

Сложный и долгий путь - найти клуб, договориться с клубом об участии

Деньги (скорее всего) // Киберспортивная карьера (если будут скауты)

СХЕМА ЛИГИ



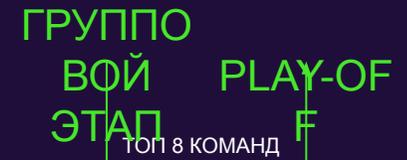
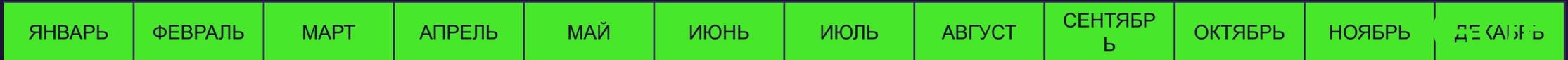
КАЛЕНДАРЬ ЛИГИ

PRO LEA

ПРОМО

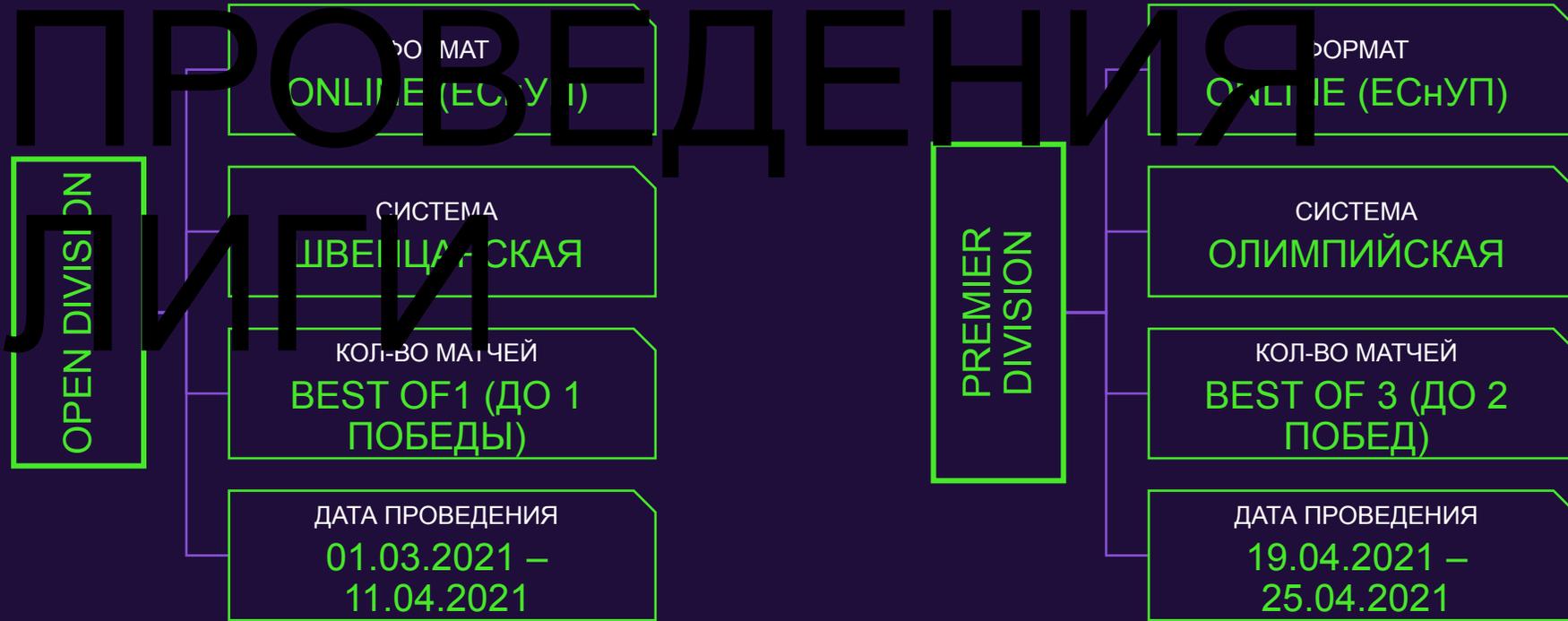
ТРАНСФЕРНОЕ ОКНО

ПРОМО



ТОП 8 КОМАНД

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ЛИГГИ



проводится на платформе FACEIT



проводится посредством внутриигровых сервисов VALVE

DIGITAL

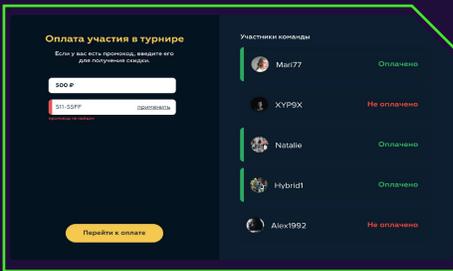
ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ

Удобный личный кабинет клуба, в котором можно управлять личными данными, создавать команды и управлять ими. Пользователь видит подробную игровую статистику и историю матчей.



МУЛЬТИРЕГИСТРАЦИЯ

Регистрацию возможно сделать "одним кликом" через steam/vk/faceit auth., заполняя другие поля впоследствии, тогда, когда это необходимо.



САЙТ ПРОЕКТА -

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ В ОНЛАЙН И ОФЛАЙН РАЙОНАХ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИЗ СЕБЯ УНИВЕРСАЛЬНОЕ ЯДРО ПРИЛОЖЕНИЯ С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ПОДКЛЮЧЕНИЯ И ИНТЕГРАЦИИ ЛЮБЫХ МОДУЛЕЙ.

СОЗДАНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ ТУРНИРАМИ

Интеграция с сервисами faceit.com, challenge.com, dotabuff.com, Steam, а также автоматической системой для проведения локальных турниров по CS:GO - "E-Bot"*



КАЛЕНДАРЬ

Календарь с подробной информацией по турнирам и матчам

СТАТИСТИКА САЙТА

ВИЗИТОВ 20

ПРОСМОТРОВ 02

4 ГЛУБИНА К+ ПРОСМОТРА

КЛУБОВЕ РС



01

Битва Клубов™

Digital – платформа
Социальные сети
Стриминговые платформы
Лидеры мнений



02

Организаторы

Социальные сети
Стриминговые платформы



03

Игроки

Социальные сети
Стриминговые платформы



04

Клубы

Социальные сети
Стриминговые платформы

МЕДИА- КОНТЕНТ

КОМПЛЕКСНОЕ
ОСВЕЩЕНИЕ ТУРНИРА НА ВСЕХ
ПЛОЩАДКАХ

- Интервью с молодыми талантами
- Интервью с владельцами клубов
- Шоу матчи между ведущими клубами // сомнения
- Шоу матчи между MVP турнира
- Голосование за лучший клуб в РФ
- Приз зрительских симпатий для игроков на основе освещения
- Трансляции на стриминговые платформы
- Рекламная компания в Social Media (VK)

128
КЛУБОВ

750
ПРОСМОТРОВ

200
КОМАНД

500
ПРОСМОТРОВ

TWITCH
K+

+

VK
K+



BORN TO GAME

CONTACT US



www.esportsolutions.ru



info@esportsolutions.ru