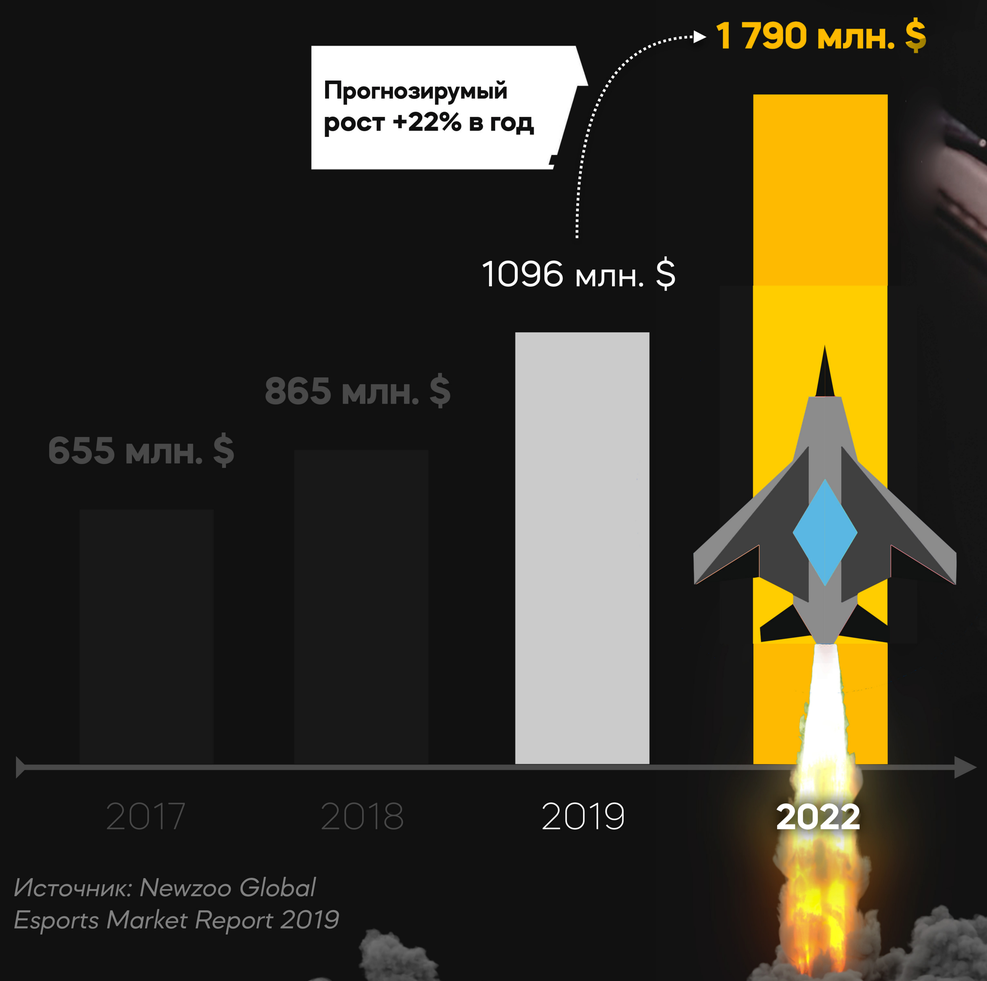
LEGION

Кибер Арена

Ежегодный рост рынка киберспорта



Источник: Newzoo Global Esports Market Report 2019

В России **киберспорт** получил статус **официального вида спорта**

В 2001 году Россия стала одной из первых стран, признавших соревнования в компьютерных играх официальной спортивной дисциплиной.

С 2016 года проходит ежегодный Кубок страны по киберспорту. Соревнования проходят под эгидой министерства спорта РФ.
Также, федерация компьютерного спорта официально присваивает статусы **«Мастер Спорта»** и **«Кандидат Мастера Спорта».**

Аудитория киберспорта продолжает расти и богатеть

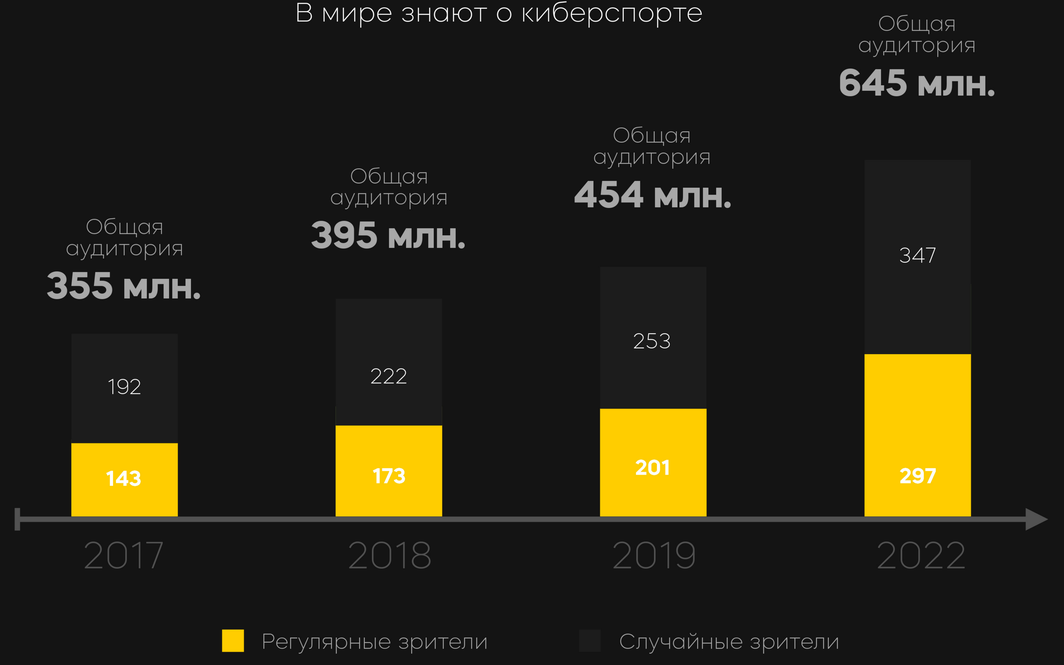
2018

Общий размер аудитории киберспорта в мире

395 млн. Человек

1,6 млрд. Человек

В мире знают о киберспорте



2022

Аудитория киберспорта вырастет +63% за следующие 3 года и к 2022 году составит

645 млн. Человек

Схема кибер арены

1. 30 мощнейших компьютеров в главном зале.

2. Блок администратора: касса, главный компьютер и доступ к сетевому оборудованию.

3. 10 VIP-компьютеров для соревнований или просто более уединенная и комфортная игра.

4. 2 столика с диванами, телевизорами и игровыми консолями Playstation 4.

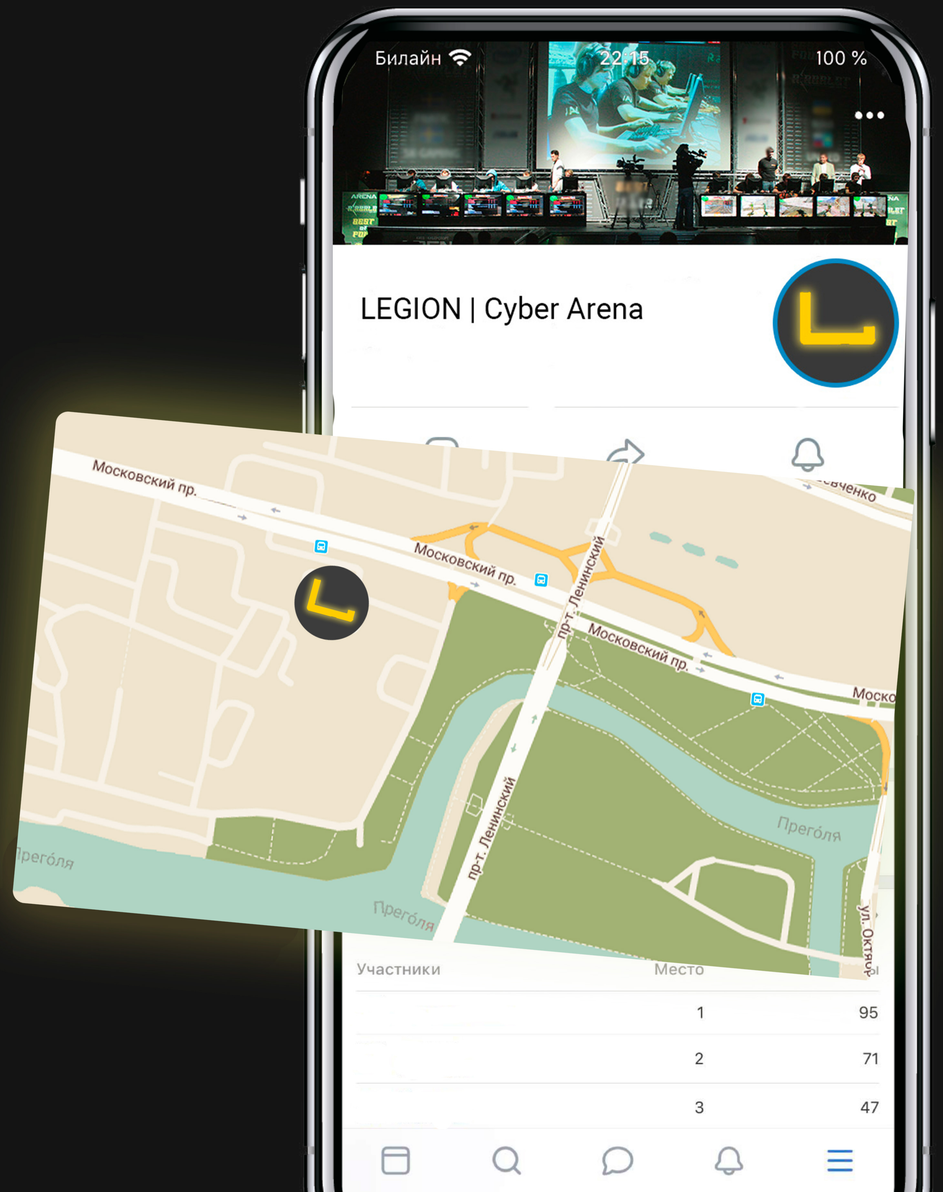
5. Бар рядом с блоком администратора для продажи еды и напитков.

LEGION

Привлечение клиентов и реклама.

Что мы сделаем:

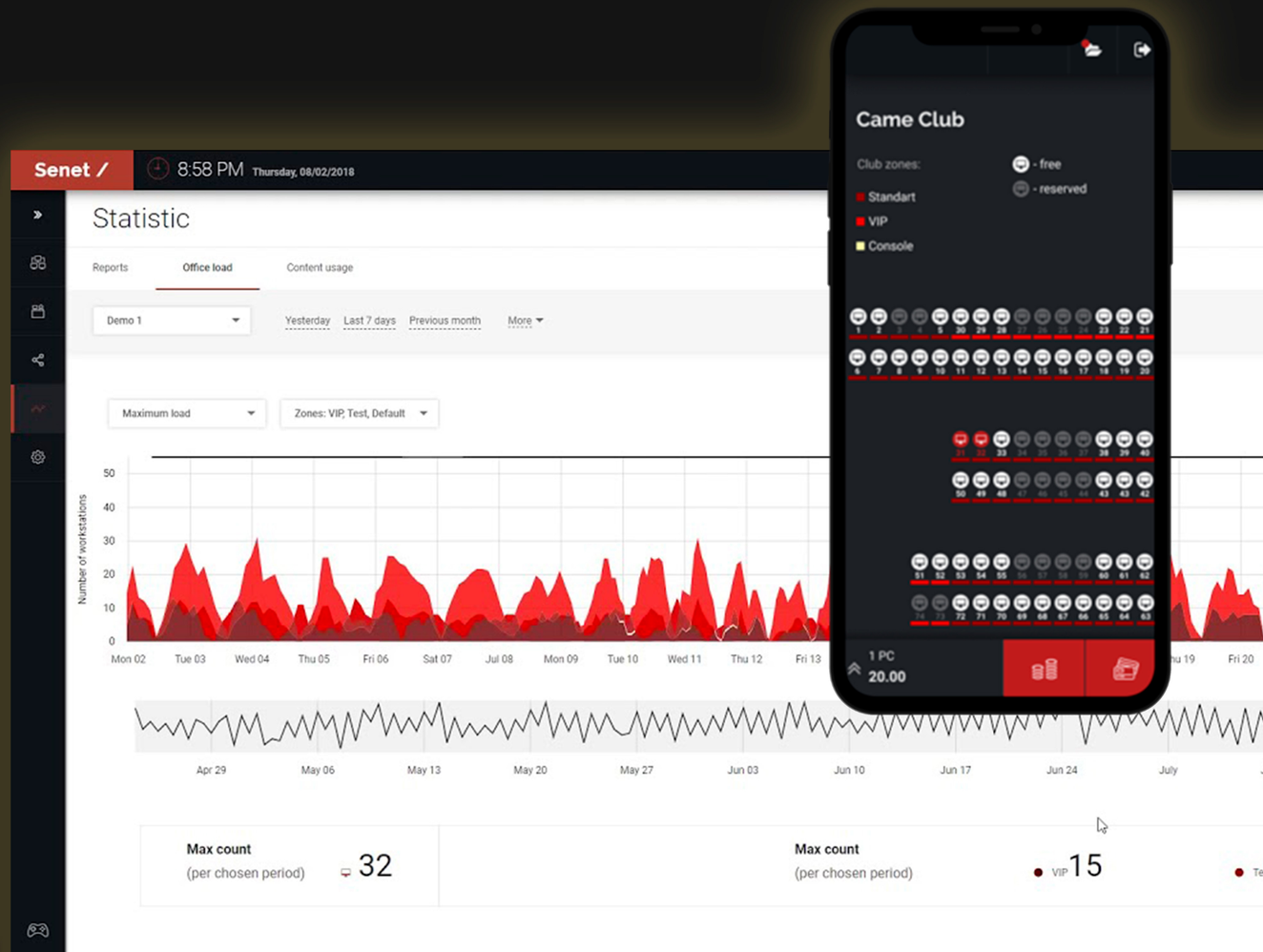
- Размещение таргетированной рекламы в социальных сетях: VK, Instagram, Facebook, YouTube.
- Ведение кампаний в поисковых и медийных сетях Яндекс и Google.
- Интеграция арены во все справочники и гео-сервисы.
- Синхронизация с современной и интерактивной CRM-системой для кибер-арен.
- Оффлайн-реклама: вывеска, наружная, кросс-маркетинговые акции.



LEGION

CRM и интерактив с клиентами.

- Гибкая CRM позволяет подключать балльную систему для начисления бонусов и ранга посетителя.
- Полный дистанционный контроль над системой и мониторинг статистики каждого посетителя.
- Возможность управления системой клиентом самостоятельно. Бронирование, пополнение баланса и прочее.
- Полный контроль финансов без возможности действия вне CRM.



Турниры и сотрудничество с ФКС

Технический ресурс арены позволит проводить локальные турниры, что способствует привлечения новой аудитории и соревновательная состовляющая.

В перспективе сотрудничество с Федерацией Компьютерного спорта России позволит интегрировать площадку во **всероссийские турниры.**

Аудитория киберспорта заинтересована в трансляциях турниров и освещении громких событий мировой кибер-культуры.