

«Играй!»



**ИГРАЙ!**

**Игровая платформа**  
для проведения соревновательных сессий

# 30-74 млн.

Активных геймеров в России

# 800 тыс.

Число участников различных официальных  
игровых турниров в России

# 80 тыс.

Человек подвергается фишингу  
в онлайн-играх

Источник: президент Федерации компьютерного спорта РФ Дмитрий Смит

Ссылки:

[https://www.nwht.ru/actions/issledovanie\\_v\\_rossii\\_ot\\_30\\_do\\_74 mln\\_geymerov\\_samaya\\_po\\_pulyarnaya\\_igrovaya\\_platforma\\_pk.html](https://www.nwht.ru/actions/issledovanie_v_rossii_ot_30_do_74 mln_geymerov_samaya_po_pulyarnaya_igrovaya_platforma_pk.html)

[https://vk.com/doc554860230\\_671555974?](https://vk.com/doc554860230_671555974?)

[hash=KZRlibZDBM9ulkAyhtkOJihbrXNZzplkmhmnxF0mX2D&dl=zaGKGyccBlmVu6lwQgyjCz](https://vk.com/doc554860230_671555974?hash=KZRlibZDBM9ulkAyhtkOJihbrXNZzplkmhmnxF0mX2D&dl=zaGKGyccBlmVu6lwQgyjCz)

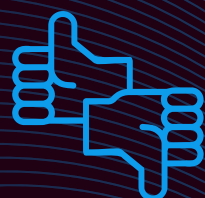
[Ac8kDIGkVgXkzo2fQY4P](https://vk.com/doc554860230_671555974?hash=KZRlibZDBM9ulkAyhtkOJihbrXNZzplkmhmnxF0mX2D&dl=zaGKGyccBlmVu6lwQgyjCz)

# Проблемы



Токсичная атмосфера в игровом сообществе

---



Пренебрежительное отношение к киберспорту со стороны окружающих

---



Отсутствие гарантии безопасности игрового процесса и проведения турнира



Необходимость жертвовать своей личной жизнью и планами, подстраивая расписание под время организаций, которые проводят турниры

---



Отсутствие возможностей для самореализации и продвижения в сфере киберспорта

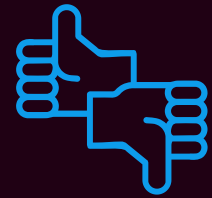
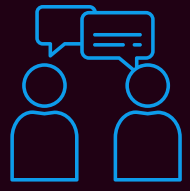
Ссылку: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/kibersport-uspekhi-rossiiskikh-uchastnikov-i-ocenki-auditorii>

<https://dtf.ru/games/1970714-do-70-igrokov-izbegayut-opredelennyh-igr-iz-za-toksichnogo-soobshestva>

<https://www.mn.ru/smart/kibertransformacziya-rossijskie-gejmery-boryutsya-s-ogranicheniyami-a-reklamu-na-rynke-zahvatyvayut-bukmekery>

<https://disk.yandex.ru/d/v8BKgqyrpDhuQw>

# Решение проблем



**Создание интернет-платформы**, на которой пользователи смогут создавать одиночные игровые матчи и турниры с призовым фондом в виде реальных денежных средств, принимать участие в соревновательных сессиях, созданных другими игроками и организациями

За счёт концепции **системы билетов** у пользователя будет возможность играть не только на реальные деньги, но и на валюту платформы «Билет», не вкладывая реальные средства.

Определённую сумму билетов игрок **сможет обменять на различные особые предложения**: возможность бесплатного участия в платном турнире, мерч проекта, игровая продукция и т.д

# Целевая аудитория

01

Профессиональные игроки

02

Амбициозные игроки

03

Игроки-любители

ИГРАЙ!

# Персоны и ценностные предложения



**Алена, 24**

Начинающий блогер по компьютерным играм. Играет в CS2, проводит стримы, делает ставки на свои турниры

Высшее образование, работает администратором

Общительная, имеет множество друзей, среди которых много игроков

**Ценностное предложение:**

благодаря платформе откроет для себя возможности для самореализации и продвижения: будет получать дополнительный заработок за счет побед в турнирах, привлечет в свои социальные сети лояльную аудиторию, получит шанс стать частью профессиональной команды, сможет совершенствовать свои навыки и тренироваться, играя с профессионалами



**Евгений, 35**

Проживает в крупном городе. Женат, сын 7 лет

Высшее экономическое образование, занимает должность менеджера высшего звена

Игры для него - хобби, возможность отдохнуть и отвлечься от рутины

Не имеет регулярной возможности участвовать в турнирах, так как не может заранее планировать игровые сессии.

**Ценностное предложение:**

не будет необходимости чем-то жертвовать, но и отказываться от своего хобби не придется, так как теперь увлечение будет подстраиваться под игрока: возможность создавать собственные одиночные матчи и турниры даст возможность отдохнуть в удобный момент



**Богдан, 17**

Школьник, родители настояли на продолжении обучения в 10-11 классах, чтобы в будущем их сын получил высшее образование.

Молодой амбициозный парень нашел себя в киберспорте и уже добился успехов в своей дисциплине, стал лучшим игроком в своем окружении. Родители не поощряют его увлечение, так как не видят в играх перспектив.

**Ценностное предложение:**

благодаря платформе начинающий игрок сможет без вложений повысить свои навыки, показать себя, заработать первые деньги и бонусы. Доказать своим близким, что киберспорт - это не трата времени, а возможность для карьерного роста и самореализации

# Гипотезы

Гипотезы	Методы проверки	
Игроки, независимо от уровня игры и частоты игровых сессий, сталкивались с буллингом и токсичным поведением других игроков	Custdev	✓
Близкие игроков скептически относятся к увлечению компьютерными играми	Custdev	✓
Большинство начинающих игроков считают, что в будущем смогут монетизировать своё хобби	Custdev	✓
Пользователь считает, что у каждого игрока есть шанс победить в турнире и забрать главный приз	Custdev	✗

# Бизнес-модель

## Модель монетизации

Взимание комиссии с фондов и турниров, которые организуют пользователи

Стоимость для покупателя: 7.5% от суммы взноса, необходимых для участия в матчах и турнирах

Средний взнос для участия в одиночном матче: 100 рублей (7.5 рублей уходит в комиссию сайта)

Средний взнос для участия в турнире: 250 рублей (18.75 рублей уходит в комиссию сайта)

## Unit-экономика

UA **5000 человек**

AC **120000 рублей**

C – **6%**

CPA – **24 рубля**

APC - **4**

AvP – **75 рублей**

ARPU – **75 рублей**



# Объем рынка

TAM  
\$92.3 млрд

SAM  
\$3.1 млрд.

SOM  
\$310 млн

Источник:

[https://www.tadviser.ru/index.php/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%8F:%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5\\_%D0%B8\\_%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B\\_\(%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9\\_%D1%80%D1%8B%D0%BD%D0%BE%D0%BA\)?yselid=lsr6sgnv84873334108](https://www.tadviser.ru/index.php/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%8F:%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8_%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B_(%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D1%80%D1%8B%D0%BD%D0%BE%D0%BA)?yselid=lsr6sgnv84873334108)

# Конкуренты

Компания/ решение	Возможность создавать свои турниры	Возможность создавать свои одиночные матчи	Рейтинг игроков	Возможность зарабатывать реальные деньги	Дизайн сайта	Наличие дисциплин valorant и counter- strike2	Бонусный магазин с собственной валютой
Играй!	+	+	+	+	+	+	+
CYBERHERO   Турниры	-	-	-	+	+	-	+
CYBERWARS	+	+	-	+	-	-	+
VK Play	-	-	+	+	+	-	-
CYBERMOS   онлайн турниры	-	-	+	+	+	+	-

# Способ реализации идеи

PR-кампания  
(01.02.2024 – ∞):

- Поиск амбассадоров и проведение переговоров о совместной работе.
- Поиск партнёров и инвесторов.
- Создание серии видео-роликов о проведенных турнирах.
- Публикация видео с лучшими моментами турниров в группе проекта.
- Проведение интервью с победителями еженедельных и месячных турниров.
- Публикация постов, посвященных победителям еженедельных турниров, в группу проекта. Рекламная кампания в социальных сетях, включая таргетированную рекламу в ВКонтакте и сотрудничество с видеоблогерами и сообществами, контент которых посвящен видеоиграм.

Еженедельные  
турниры  
(01.02.2024 – ∞):

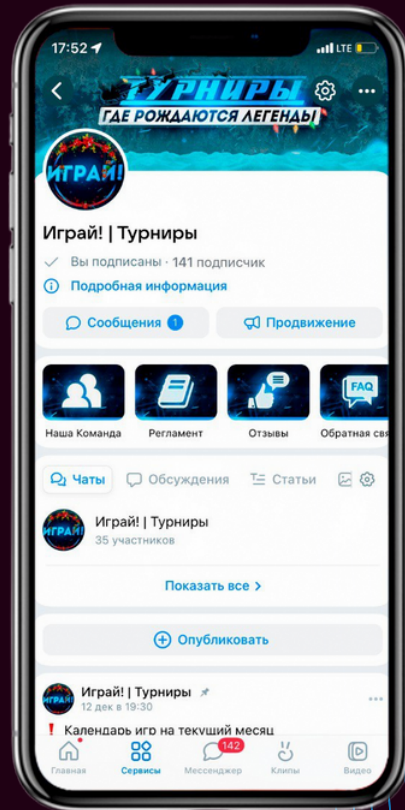
- Анонсирование турниров (создание и публикация поста о предстоящем турнире)
- Проведение матчей, коммуникация с участниками и контроль над проведением игровых сессий.
- Оглашение результатов турниров в социальных сетях.
- Вручение наград и ведение рейтинговой системы билетов.

Разработка  
сайта «Играй!»  
(01.02.2024 –  
01.03.2024)

- Организационная встреча с командой и разработчиками, составление ТЗ.
- Разработка дизайна и визуального оформления.
- Бэкенд-разработка сайта.
- Фронт-разработка сайта.
- Тестирование и отладка.

Поддержка  
сайта  
(01.03.2024  
– ∞)

- Обеспечение работы технической поддержки.
- Разработка и выпуск обновлений.
- Контроль над стабильностью работы сайта.



## Создание MVP

- **Работающая группа в ВКонтакте**, где регулярно проводятся турниры по играм и созданный **прототип чат-бота** в Telegram, позволяющий игрокам создавать свои матчи со ставкой.
- Посчитаны нужные **средства** для реализации проекта, прописан **stack технологий** сайта, регламент проведения турниров, проведено более 15 проблемных интервью и др.

## Участие и победы в конкурсах

- 3-е место в Всероссийском конкурсе по предпринимательству «Твоё дело», финалисты гранта «ПолитехProject», участники проекта «Бизнес.Поколение», участники акселерационной платформы «BuisnessChain»

## Привлечённое внимание

- В организованных нами турнирах приняло участие **более 200-х человек**
- Группа ВКонтакте набрала более **140 подписчиков** и **более 30 000 просмотров**
- **Партнеры:** центр развития креативных индустрий «Creadev» и компьютерный клуб «НЕОН».
- Заинтересовали Сбер, от которого получаем менторскую поддержку по вопросам создания сайта

## Мы здесь

### Q1 2024

- Запуск сайта «Играй!»
- Начало маркетинговой кампании

### Q2 2024

- Стабильный онлайн на сайте 500 человек
- Проведение масштабного турнира, с приглашением лучших игроков платформы

### Q4 2024

- Стабильный онлайн на сайте 1000 человек
- Создание собственного мерча

### Q1 2025

- Сотрудничество с производителями игровой периферии
- Первые подписания в качестве амбассадоров молодых талантов кибер-сцены
- Создание собственной академии, с отбором лучших игроков по средствам имеющийся статистики сайта

### Q4 2025

- Продажа первых игроков из академии в профессиональные киберспортивные клубы
- Стабильный онлайн на сайте 2000 человек

### 2026

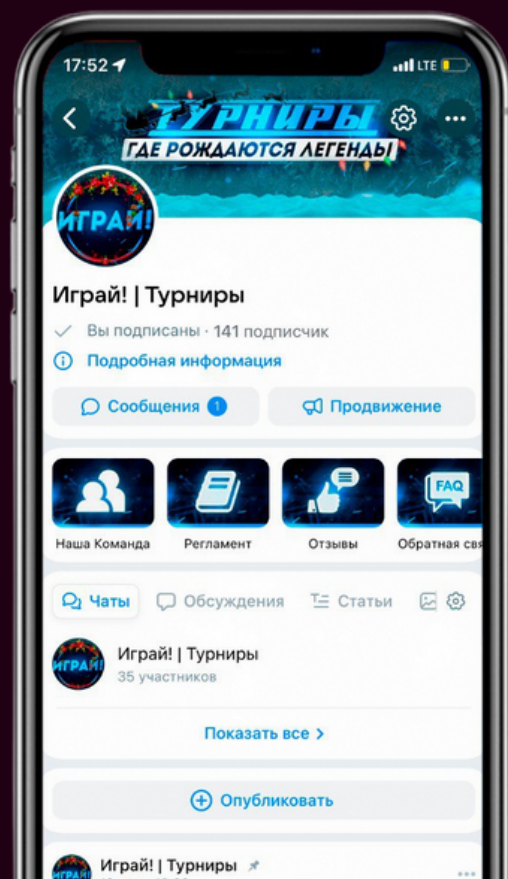
- Выход на рынок СНГ

# ИГРАЙ!

**\*Не все участники  
команды участвуют в  
Акселераторе**



**Контакты SEO**



**Группа проекта**

**CEO**



**Маринчу  
Станислав**

3 место во Всероссийском конкурсе  
"Твоё дело. Молодой предприниматель  
России"

Победитель всероссийского конкурса  
проектной деятельности «Большая  
перемена»

Заработал первый миллион в 17 лет

**Product-manager**



**Левшин  
Денис**

Полуфиналист Sber Z

Победитель всероссийского конкурса  
проектной деятельности «Большая  
перемена»

Член детской дирекции конкурса  
«Время31х»

**Аналитик**



**Косова  
Вероника**

участница II Международной школы  
Интернет-БЕзопасности

финалист гранта ПолитехProject

успешное прохождение цикла  
вебинаров от Банка России «Финтрек»  
на продвинутом уровне

**PR-manager**



**Арсланов  
Данис**

Участник кейсовых соревнований в  
рамках очных мероприятий конкурса  
«Твоё дело»

Золотой медалист

Прошёл акселерационную программу в  
рамках платформы Business chain

**Content-manager**



**Татлыбаева  
Эвелина**

создатель брендбука международного  
карьерного форума YouLead'20

спикер форума DigitalNova

учредительный директор НКО в сфере  
экологии

**Разработчик**



**Лысенко  
Александр**

Финалист Sber Z

Опыт программирования: 4 года

Имеется своя команда, состоящая из 2-  
х разработчиков

**+ 2 технических  
организатора турниров**