

ИГРЫ БУДУЩЕГО ФЛАГМАНСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ СПОРТИВНЫЙ ПРОЕКТ РОССИИ



1 ИГРЫ БУДУЩЕГО СТАЛИ ОДНИМ ИЗ САМЫХ МАСШТАБНЫХ ТУРНИРОВ В ИСТОРИИ НОВОЙ РОССИИ

312 команд
2000+ участников
21 дисциплина

14 дней соревнований
11 соревновательных объектов
2000+ волонтеров из 20 стран

50% респондентов знают/слышали о фиджитал спорте
80% респондентов знают/слышали об Играх будущего

*по данным НАФИ x Национальные приоритеты

2 СПОРТИВНЫЙ ПРОДУКТ, СОЗДАННЫЙ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ И ЦИФРОВЫХ КАНАЛОВ ПОТРЕБЛЕНИЯ

3 витрины: Фиджитал спорт, Кибер спорт, Технолог. спорт

5 вызовов: Спорт Тактика, Стратегия

Скорость Технологии

16 дисциплин в основной соревновательной программе
5 дисциплин в расширенной соревновательной программе

800+ часов прямых трансляций
84 буткемпа digital- тренировок

3 ЗА ФИДЖИТАЛ-ГЕРОЯМИ НАБЛЮДАЛ ВЕСЬ МИР ЧЕРЕЗ ВНОВЬ СОЗДАННУЮ СИСТЕМУ ДИСТРИБУЦИИ КОНТЕНТА

3.5+ млрд просмотров
260 точек вещания по всему миру
185 точек вещания запускалось одновременно в пиковые дни

600+ тыс подписчиков в соц. сетях турнира
100+ стримеров и рестримеров
10+ тыс ед. контента произведено за период Игр

4 В ТУРНИРЕ ПРИНЯЛИ УЧАСТИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ БОЛЕЕ 100 СТРАН МИРА

116 стран мира

топ стран-участниц по количеству представителей

12 стран, представители которых стали победителями в дисциплинах Игр

Россия	Беларусь	Сербия
Испания	Казахстан	Ю. Корея
Китай	Уругвай	Индия
Аргентина	Колумбия	Перу

5 БЕСПРЕЦЕДЕНТНЫЙ ИНТЕРЕС СМИ К ИГРАМ БУДУЩЕГО

25 млрд суммарный охват аудитории*
45+ тыс публикаций о турнире в СМИ*
1000+ журналистов и инфлюенсеров со всего мира

500+ тыс сообщений в соц. сетях**
32 иностранных СМИ

*по данным Медиалогии; ** - по данным Brand Analytics

6 ПАРТНЕРЫ ТУРНИРА ОБЕСПЕЧИЛИ 100% ПРИЗОВОГО ФОНДА

10 \$ млн призовой фонд
2,2 млрд спонсорских средств, в т.ч. ВИК
30 спонсоров и партнеров
7 лицензиатов

7 ВЫСОКИЙ ИНТЕРЕС К ТУРНИРУ СО СТОРОНЫ НАСЕЛЕНИЯ РФ

300+ тыс гостей
100% билетов реализовано
97% заполняемость трибун

855+ тыс пользователей сайта gofuture.games
190+ тыс посетителей Города Игр Будущего

8 ОСОБОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРАХ УДЕЛЯЛОСЬ КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ

4 287 отработано событий по кибербезопасности
197 DDoS атак отражено
1 300 контролируемых ЦПК узлов

8 блокировок аккаунтов Игр
3 переключения на зеркала
<10 мин ср. время переключения на зеркала
<30 мин ср. время подключения к Вебкастеру

35+ тыс обработано заявок на аккредитацию
1,5 тб спортивных данных

9 МИРОВОЙ ИНТЕРЕС К ИГРАМ БУДУЩЕГО

9 стран проявили желание провести следующие игры

ОАЭ	Перу	Мексика
Бразилия	Чили	Эквадор
Казахстан	Узбекистан	Иран

79 стран в партнерской сети Международной Федерации Фиджитал Спорта

1 ФОРМАТ ФИДЖИТАЛ - СОЧЕТАНИЕ КЛАССИЧЕСКОГО И КИБЕР СПОРТА

- Игры Будущего - мультиспортивный турнир в **концепции фиджитал**, объединяющей цифровую и физическую активности и **не существовавшей ранее**

PHYSICAL + DIGITAL >> PHYGITAL

- Создан **спортивный продукт, ориентированный на модель потребления молодого поколения**
- Синергия уникальных дисциплин**, объединенных в 3 «витрины»: фиджитал спорт, кибер спорт и тех.спорта
- Адаптированные правила** классических видов спорта делают турнир динамичным, драматичным и **смотрибельным для молодежи**
- Максимальное вовлечение зрителя в спортивное шоу (например, LED-пол с датчиков Би-сайт)

2 УНИКАЛЬНЫЙ ЛОР ВСЕЛЕННОЙ ФИДЖИТАЛ

- 1 Вселенная Фиджитал - ЛОР, 5 персонажей, связывающих между собой вызовы и дисциплины турнира



- Креативная часть турнира придумана **с помощью ИИ**
- Жар-птица **MIRA** – 1-ый в истории **талисман-энергия**
- Инновационный сетап** – площадки, оформленные в стилистике ЛОРа (напр., лазертаг – «Энергостанция», скейтбординг – «Космопорт»)
- Реализован **принцип сторителлинга** – единая связная сюжетная линия от начала и до конца: интро-ролик, мультимедийные шоу, кат-сцены, ролик-эпилог

3 РЕАЛИЗОВАНЫ ПЕРЕДОВЫЕ ПОДХОДЫ К ПРОДАКШЕНУ

- Виртуальный стадион** - место встречи аватаров зрителей, ведущих студии аналитики и участников
- Использование технологий дополненной реальности AR** на шутерах/лазертаге, а также **трансляционной графики**
- Инновационный подход к съемке физ.части** (например, хоккей с торца)
- 4 команды для создания **околоспортивного мультiformатного контента**
- Продукт для зумеров и стриминговых сервисов



4 СИСТЕМА ДИСТРИБУЦИИ КОНТЕНТА ПО ВСЕМУ МИРУ, СОЗДАННАЯ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ

- 4 основных слоя:** ТВ и их цифровые экосистемы, стриминговые платформы, соц. сети, стримеры-рестримеры
- Webcaster** – специальное ПО для одновременных трансляций и мульти-фидов
- Передовые студии аналитики, оригинальный нарратив ведущих



5 RUSTIMING - ПЛАТФОРМА ЦИФРОВЫХ, СПОРТИВНЫХ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

- Отечественная многопользовательская комплексная система управления мероприятием (RMS/IMS/DRS)**, включающая оптимальный набор модулей
- Может применяться в нескольких форматах:** классическом, кибер и фиджитал
- Создавалась как классический MVP
- Отказоустойчивость и функциональность системы** обеспечена многократными тестовыми мероприятиями



6 УНИКАЛЬНЫЕ КЕЙСЫ СПОНСОРСКИХ АКТИВАЦИЙ

- Продажа нейминга дисциплин** партнерам турнира
- Инновационные активации в рамках Виртуального стадиона и на физических игровых площадках
- Ingame интеграции** спонсоров
- Корпоративные турниры на фактическом сет апе турнира
- Эксклюзивные активации - тур трофея, матч на борту АК «Аэрофлот» в полете



НАСЛЕДИЕ ИГР БУДУЩЕГО В СОБСТВЕННОСТИ АРКИВС

НОРМАТИВНАЯ БАЗА

25+

концепций по ФНД

34

руководства по организации

100+

документов опер. планирования

ВСЕРОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ФИДЖИТАЛ СПОРТА

70

рег. отделений

300+

мероприятий

4 000+

спортсменов

ПАРТНЕРЫ ПРОЕКТА

30

спонсоров и партнеров

7

лицензиатов

СПОРТИВНЫЙ ПРОДУКТ

28

тех. правил дисциплин, а также:

- ✓ 4 Положения о проведении
- ✓ 7 Регламентов соревнований
- ✓ Правила набора команд
- ✓ и др. тех. наработки спорт продукта

ФИДЖИТАЛ ЛАБ

35+

инициатив рассмотрено ЛАБом

- ✓ Скоринговая модель отбора дисциплин

БАНК ФИДЖИТАЛ КОМАНД

3 000

команд в общем пуле

- ✓ Методика отбора команд

ЛОР

- ✓ Вселенная Фиджитал
- ✓ Виртуальный стадион

СЕТЬ ДИСТРИБУЦИИ КОНТЕНТА

140+

каналов на цифровых платформах

260

точек вещания по всему миру

50+

зеркал

ФАБРИКА КОНТЕНТА

40+

Тбайт контента

ФИДЖИТАЛ ОБРАЗОВАНИЕ

Открытый фиджитал урок прошел в

20 тыс школ

- ✓ Методический центр проекта «фиджитал-образование» в ИТМО
- ✓ Программа для руководителей рег. отделений ВФФС от РМОУ
- ✓ Сетевые обр. программы в ДГУ, ДВФУ, КАИТ
- ✓ и др.

МЕЖДУНАРОДНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

10

MOU о проведении ИБ 2025/27

79

MOU о развитии фиджитал спорта

- ✓ Турнирный Оператор **Phygital International**
- ✓ Международная федерация **World Phygital Community**

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

138

доменных имени

5

товарных знаков

5

словесных обозначений

ТЕХ. ПЛАТФОРМА

- ✓ Система управления соревнованиями **RUSTIMING**
- ✓ Платформа поиска спонсоров **PHYNDER.ME**