

X ПАРТНЕРСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ОРГАНИЗАТОРОВ
НАЦИОНАЛЬНОГО БЕГОВОГО ДВИЖЕНИЯ

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ЦИКЛИЧЕСКИХ ВИДАХ СПОРТА

Вячеслав Глухов

25 НОЯБРЯ 2020



при поддержке:
в рамках федеральной программы:
**СПОРТ →
НОРМА
ЖИЗНИ**

ЛЮБОЙ КРИЗИС - ЭТО НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ!

CYBER VIRTUAL RACE



Первая в мире гонка с дополненной реальностью

- Команда Elton Ultra разработала уникальный проект - первую в мире дистанцию с дополненной реальностью (от 5 до 11,5 километров с возможностью трансформации дистанций), которая при помощи AR-технологий соединила реальный и виртуальный миры, бег и компьютерную игру. Пожалуй, классический спорт и киберспорт еще никогда не были так близки – буквально на грани органичного единства.
- Изначально маршрут генеральной гонки пролегал из центра посёлка Эльтон и шёл по захватывающей дух трассе, вдоль искусственной косы, уходящей на полтора километра вглубь самого реликтового солёного озера, до полуострова. Сейчас ещё одна дистанция уже установлена в парке города Волжский, и в процессе разработки гонка в Сочи.
- По мере прохождения дистанции участники («сталкеры») через экраны своих смартфонов («визоров») будут видеть различные образы CYBER ANIMAL, появляющиеся прямо среди реальных окружающих объектов. С кибермонстрами нужно будет взаимодействовать с помощью телефона.
- Гонка EltonUltra2020 заявляет о себе как о самом инновационном и технологичном старте России. Большой кибер-турнир захватывает новые и новые города для принятия и проведения этапов соревнования.



ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ



Новый проект привлекает как опытных любителей бега, желающих попробовать что-то новое и необычное, так и тех, кто принадлежит к геймерскому сообществу. Технологические гики или любители путешествий тоже найдут себе что-нибудь по душе. А если кто-то за время пресловутой самоизоляции привык к компьютерным шутерам, находя в них утешение, самое время совместить их со спортом, которого так не хватало долгое время. Новая, почти что реальная «стрелялка» привлекает и подростков (участие с 12 лет).

“ Это активная молодежь, уверенные пользователи продукции на платформе iOS и Android. Они готовы развиваться, соревноваться, и наша задача предложить им соревнования на свежем воздухе. Мы даем им опыт участия в соревнованиях.

Вячеслав Глухов

Директор ООО «Ультра 100»

Это увлекательно, интересно и необычно, это магнит, который притянет подростков поиграть и погулять в парке с позитивными целями, в этом квесте подростки, да и люди более старшего возраста, смогут реализовать энергию, возможно даже агрессию, а соревновательный дух подстегнет их тренироваться и претендовать на более высокие результаты в следующем турнире. Финал региональных турниров Cyber Virtual Race состоится в рамках соревнований Elton Ultra 2021.

12-28 ЛЕТ

Ядро потребителей нашего мобильного приложения

10 000 000 ЧЕЛ.

Аудитория кибер-спорта в России

500 ЧЕЛ.

Пользователей-бегунов с одновременным полным погружением в игровой мир в режиме Multiplayer

5000 ЧЕЛ.

Зрителей с частичным погружением через прямые трансляции дополненной реальности с квадрокоптера

12 700 000 \$

Оценка растущего рынка киберспорта в России в 2020-м году

ТЕКУЩИЙ СТАТУС РАЗРАБОТКИ



- Новое приложение успешно прошло комплекс тестирований.
- Было проведено две официальных гонки в городе Волжский - 3 октября и 7 ноября
- Мобильное приложение доступно для скачивания в Play Market и AppStore. Проект может существовать в разных форматах: это может быть как индивидуальный забег, в котором атлет проходит трассу в одиночку, так и турниры с массовым участием.
- Успешно ведутся переговоры с мэрией города Сочи в целях проведения турнира весной 2021 г. Планируется большая презентация в г. Москва в Парке Горького совместно с Продюсерским центром «Красный Квадрат».
- Разработана уникальная система прямой трансляции, которая с помощью квадрокоптеров и новейших технологий позволяет передавать сигнал происходящего интерактива в дополненной реальности, в прямом эфире передавая игровой процесс и турнирное положение участников гонки.
- Профессиональная команда организаторов берет на себя все моменты, от анонса турнира до координации и проведения спортивного мероприятия.



Cyber Virtual Race.Volzhsky	
Таблица лидеров (Прогресс)	
01	ЛЫТАРЬ ЮРИЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ 2909
02	ТОКАРЕВ ЮРИЙ ВЛАДИСЛАВОВИЧ 2112
03	ХОЛОДОВ КИРИЛЛ АЛЕКСАНДРОВИЧ 2039
04	КРОЧОВ ИЛЬЯ ВАСИЛЬЕВИЧ 850
05	БИСЕНГАЛИЕВ АЛЬБЕРТ МУСТАФОВИЧ 784
06	ВАНКРАТОВ СТАНИСЛАВ СЕРГЕЕВИЧ 784
07	СУДЕНКОВ МИХАИЛ ИГОРЬЕВИЧ 755
08	РЕВЕНКО МАКСИМ ДЕНИСОВИЧ 640
09	САФОНОВ МИХАИЛ ЮРЬЕВИЧ 497
10	ДИКОВ АЛЕКСАНДР ДМИТРИЕВИЧ 478

14 КРУПНЫХ ПОБЕД
ВСЕГО 77 КМ

2020



ОБЪЁМ И ОПИСАНИЕ РЫНКА



Мы специалисты в спортивной и ивент индустрии, обладатели большого количества заслуженных наград, постоянно следим и вносим в наш проект инновации согласно мировым тенденциям. Идея связать кибер-спорт и бег не приходила в голову никому до сих пор, поэтому мы заявляем себя как новаторы и первопроходцы. За прошлый год российский рынок киберспорта вырос на 42% и оценивается в \$12,7 млн. Эксперты прогнозируют, что он будет расти быстрее общемирового — почти на 20% в год — и к 2023 году достигнет объема \$31,2 млн. При этом инвестиций на рынке все еще не так много.

“ Тренды на инвестиции в киберспорт положительны, но только в относительном значении. В абсолютном они по прежнему небольшие. Те деньги, которые проинвестировали в киберспорт по всему миру — это капля внутри капли.

Алексей Соловьев

венчурный инвестор и основатель инвестиционной компании A.Partners

Рост объема рынка киберспорта в России, согласно данным международной аудиторской и консалтинговой фирмы PwC, является наиболее высоким в мире, а сам киберспорт признается самым быстроразвивающимся сегментом индустрии развлечений.

Ниша кибер-спорта в нашем беговом направлении не занята никем, и мы планируем при позитивном сценарии развития экономики нашей страны занять 70% рынка в течение 3-х лет.

1 МЛРД. \$

2017 г., Объем мирового рынка кибер-спорта

1.1 МЛРД. \$

2018 г., Объем мирового рынка кибер-спорта

1,23 МЛРД. \$

2019 г., Объем мирового рынка кибер-спорта

239 МЛН.ЧЕЛ.

2017 г., Аудитория мирового рынка кибер-спорта

275 МЛН.ЧЕЛ.

2018 г., Аудитория мирового рынка кибер-спорта

303 МЛН.ЧЕЛ.

2019 г., Аудитория мирового рынка кибер-спорта

КОНКУРЕНТНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА



- ✓ Новизна
- ✓ Совмещение «живого» и кибер спорта
- ✓ Интересанты, партнеры, готовые совместно продвигать проект
- ✓ Интересный сюжет
- ✓ Потенциал развития
- ✓ Масштабируемость бизнеса
- ✓ Интеграция бизнеса в мобильное пространство



Кибер-верблюд
(персонаж игры)

РЕАЛИЗОВАННЫЕ ПРОЕКТЫ



Каждый сезон соревнования по трейлраннингу Elton Ultra трансформируется, имеет уникальное название сезона, стилизуется образами и наполняется историями, в основе которых - исторические, природные, географические особенности и колорит Эльтонских мест.

“ *Бизнес в пустыне: Все наши минусы мы смогли превратить в плюсы. Людям интересно побыть в таком удаленном месте, ровном, бесконечном и гладком, как стол, пространстве с покрытым солью озером.*

Вячеслав Глухов

Директор ООО «Ультра 100»

За 7 лет Elton Ultra, единственный в России ультрамарафон в зоне полупустыни, стал культовым среди увлеченных бегом людей и приобрел международный статус. Стартовав в мае 2014 года с 20 участниками, седьмой сезон ультрамарафона в мае 2019 собрал 820 атлетов-любителей из 55 регионов России и 12 стран мира. В 2019 г. РБК включил Марафон «EltonUltra» в 10 самых сложных трейлов в мире!



*Кибер-птенец
(персонаж игры)*

ПРАВИЛА ВЫЖИВАНИЯ



Открой глаза... Что ты чувствуешь?

Ты погружаешься в невероятный мир, где сливается бег и кибер-реальность. Кто бы мог подумать, что эти две вещи совместимы. А теперь - сможешь ли ты отличить, где реальность, а где игра? Пусть мурашки бегут по коже, погружайся в процесс и беги... Так быстро, как только сможешь.

Главная цель игры-забега:

Пробежать дистанцию от 5-ти до 11,5 км с дополненной реальностью, успев вернуться на базу до большого взрыва

Ресурсы на старте:

30 С-кристаллов, магнитоплазменные щиты (MPS) с зарядом в 100 единиц, плазменная пушка

Дополнительные цели игры:

Собрать максимальное количество С-кристаллов, вернуться на базу с работающим визором-смартфоном

Системные требования

Ваш телефон должен поддерживать технологию AR, проверить это можно просто скачав наше приложение.



ЛЕГЕНДА CYBER VIRTUAL



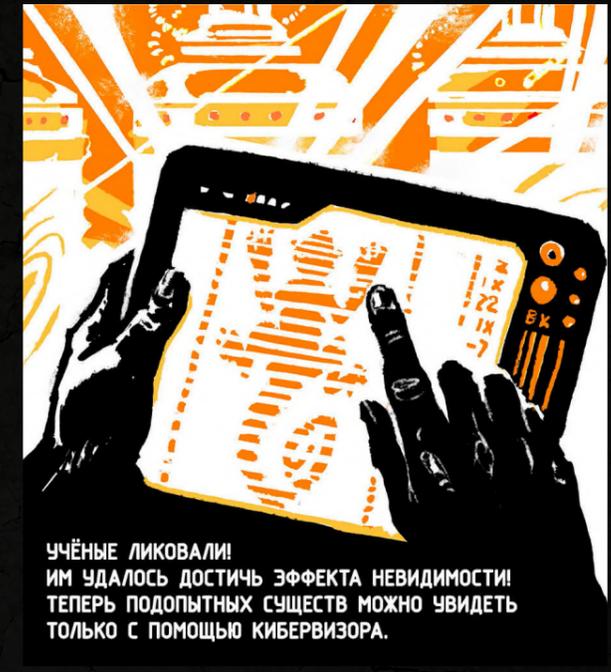
В продолжение эксперимента о перемещении в пространстве, учёные вывели новый тип существ, способных выживать при телепортации. Благодаря синергии кибертехнологий и генетических экспериментов, удалось достичь эффекта невидимости. Однако случилось непредвиденное — мощный взрыв на секретной базе в Житкуре привёл к глобальной катастрофе, сотни киберсуществ оказались в плену трансгрессивного тоннеля (TGT)...

Взрыв породил мощнейшие бури, губительные для всего живого на земле, однако человечество смогло адаптироваться. Создаются новые колонии с магнитоплазменными щитами (MPS).

Задача игроков — добыть и принести энергию для пополнения питания щитов базы, чтобы суметь пережить радиационную бурю ночью.



СОВЕТСКИЕ УЧЕНЫЕ ВЫВЕЛИ НОВЫЙ ТИП СУЩЕСТВ, СПОСОБНЫХ ВЫЖИВАТЬ ВО ВРЕМЯ ТЕЛЕПОРТАЦИИ



УЧЁНЫЕ ЛИКОВАЛИ! ИМ УДАЛОСЬ ДОСТИЧЬ ЭФФЕКТА НЕВИДИМОСТИ! ТЕПЕРЬ ПОДОПЫТНЫХ СУЩЕСТВ МОЖНО УВИДЕТЬ ТОЛЬКО С ПОМОЩЬЮ КИБЕРВИЗОРА.



ЛУЧШИХ ИЗ САМЫХ ВЫНОСЛИВЫХ БЕГУНОВ-МАРАФОНЦЕВ, СПОСОБНЫХ ПРЕОДОЛОВАТЬ ГИГАНТСКИЕ РАССТОЯНИЯ В ТЯЖЕЛЫХ УСЛОВИЯХ, ОТОБРАЛИ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ПОСЛЕДСТВИЙ КАТАСТРОФЫ.



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ПЫТАЛОСЬ АДАПТИРОВАТЬСЯ. СТРОИЛИСЬ МАГНИТОПЛАЗМЕННЫЕ КУПОЛА, СПОСОБНЫЕ ЗАЩИЩАТЬ ЖИЗНЬ НЕБОЛЬШИХ ГОРОДОВ-КОЛОНИЙ



ОДНАКО СЛУЧИЛОСЬ НЕПРЕДВИДЕННОЕ...

ОСОБЕННОСТИ ГОНКИ



Активности во время гонки делятся на два типа:

1. Режим карты: Бег по трассе

2. Режим киберактивности: Интерактивные зоны взаимодействия с игровым миром.

В интерактивных зонах игроку предстоит проходить испытания и выполнять задачи, о которых можно прочитать в описаниях к зонам.

Игра происходит в режиме Multiplayer, что позволяет играть, выбирая командную тактику.

Во время официальных соревнований устраивается трансляция дополненной реальности с квадрокоптера, что позволяет в режиме реального времени увидеть взаимодействие сталкеров с кибер-миром, а также отследить текущее турнирное положение участников кибер-забега.

Чтобы победить в гонке, нужно набрать наибольшее количество баллов. Полученные баллы записываются в рейтинговую таблицу.



Режим киберактивности

Режим карты

ТИПЫ ДИСТАНЦИЙ

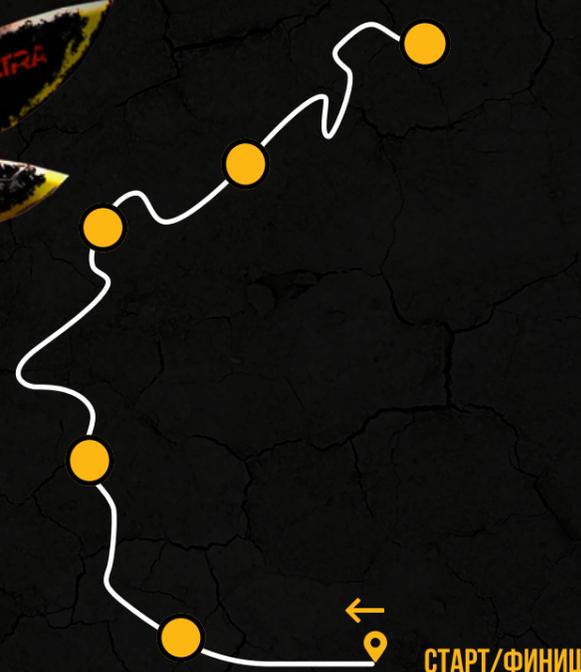


Официальные гонки проходят в определенное время и в определенном месте, для участия в игре вам понадобится находиться в специальной зоне. В остальное время трасса работает в свободном режиме, каждый может прийти в любое время и пробежать дистанцию в тренировочном режиме. **Существует несколько типов дистанций:**

МАЛАЯ КОЛЬЦЕВАЯ ↻



ЛИНЕЙНАЯ РЕВЕРСИВНАЯ ↕



Малые кольцевые трассы подходят для небольших городских забегов и имеют одну интерактивную зону в которой меняются сцены в зависимости от пройденного сталкером расстояния.

Рекомендуемая протяженность: 5-7 км

Линейные реверсивные трассы — для серьезных массовых марафонов, имеют множество промежуточных интерактивных зон на протяжении всей своей дистанции.

Рекомендуемая протяженность: 11 км

ИНТЕРФЕЙС ПРИЛОЖЕНИЯ



ТЕКУЩИЙ СЧЁТ БАЛЛОВ

ГОЛОСОВОЙ ПОМОЩНИК
ЛЕЙЛА

СЧЁТЧИК ВРЕМЕНИ,
ОСТАВШЕГОСЯ
ДО БОЛЬШОЙ
РАДИАЦИОННОЙ БУРИ

УРОВЕНЬ ЗАРЯДА
ВИЗОРА

КНОПКА ВЫСТРЕЛА

КНОПКА ЛЕЧЕНИЯ

МАГНИТОПЛАЗМЕННЫЙ
ЩИТ ОТ РАДИАЦИИ



ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ МЕЖДУ РЕЖИМАМИ
КАРТЫ И КИБЕРАКТИВНОСТИ

НАСТРОЙКИ ИГРЫ И РАДИО

КОЛИЧЕСТВО “ИКСОВ” - МНОЖИТЕЛЕЙ
МАКСИМАЛЬНОГО ЗАРЯДА ВИЗОРА

ПРОЙДЕННАЯ ДИСТАНЦИЯ

ЛИМИТЕР КРИСТАЛЛОВ

УРОВЕНЬ КРИСТАЛЛОВ

КНОПКА СБОР КРИСТАЛЛОВ

ЧИСЛОВЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ
КРИСТАЛЛОВ

ЧИСЛОВЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ ЗАРЯДА
ВИЗОРА

ИТОГОВЫЙ РАСЧЁТ БАЛЛОВ

Финальные баллы рассчитываются по пяти критериям:

- А. Принесённые на базу кристаллы
- В. Общее количество собранных кристаллов за время прохождения гонки
- С. Нанесённый урон кибер-существам
- D. Пройденная дистанция
- Е. Оставшееся время в минутах до завершения забега

Итоговая формула:

$$A + (B-A)/2 + C + D + E*100$$

Баллы начисляются только в случае достижения зоны с кибер-ящером и последующего возвращения на базу.



Финальный экран
кибер-гонки

ПЕРСОНАЖИ ГОНКИ - ЗОНА 01

ГОЛОСОВОЙ ПОМОЩНИК ЛЕЙЛА 😊

Польза:

Биомеханическое существо, торжество технологических достижений и человеческой мысли.

Она хранительница базы сталкеров, сердце и разум колонии. Без её защитного поля последний оплот выживших никогда не смог бы так долго сдерживать натиск вражеских атак и спонтанных вспышек радиации.

Лейла направляет игроков, сопровождает их на протяжении всей дистанции, предупреждая об опасностях и сообщая о редких островках спокойствия.



ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ DYSLAR 😊

Польза:

Очищает кристаллы и питает их энергией электроплазменные щиты — защиту колонии от радиации, наполняет жизнью Лейлу. Создан по чертежам инженеров, живущих до апокалипсиса. Легко адаптируется под нужды человечества.

О ЗОНЕ 1:

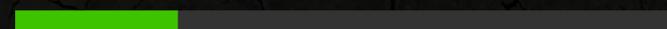
База сталкеров — начало этого долгого и непростого пути. Здесь игрок надежно укрыт щитом от угроз внешнего мира, поэтому может спокойно изучить карту местности, потренироваться в прицельной стрельбе и управлении визором.

Не будет лишним отдохнуть и набраться сил перед грядущими испытаниями — следующая такая возможность представится не скоро.



КИБЕР-СУСЛИК

Польза:



Генетические эксперименты многократно повысили интеллектуальный уровень суслика, но, вот беда — сделали его при этом абсолютно безумным.

Он знает множество тайн, а его советы, хоть и могут показаться странными, несомненно помогут победить тому, кто прислушается к ним.

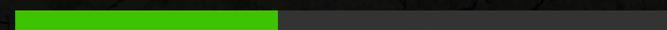
О ЗОНЕ 2:

Выход из колонии — последняя безопасная зона перед радиоактивными пустошами. Над базой возвышается стена и защитное поле, которые заканчиваются здесь. Сталкерам, покинувшим безопасную местность, необходимо соблюдать крайнюю осторожность и внимательно следить за показателями — треск счетчика Гейгера предупредит о вспышке радиации, пережить которую поможет активация персонального щита.

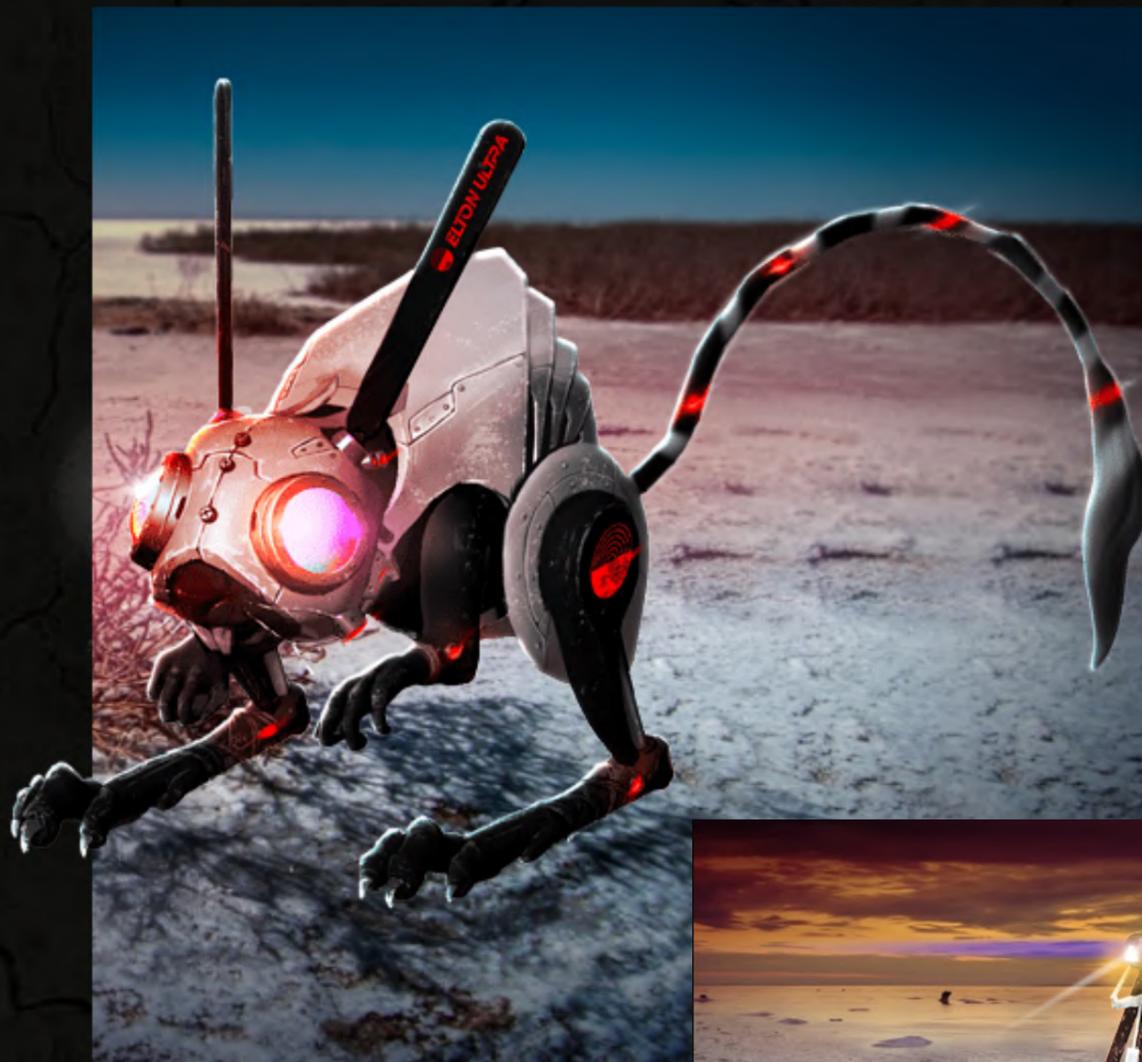


КИБЕР-ТУШКАНЧИК

Польза:

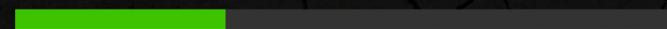


Этого забавного зверька трудно найти, легко потерять и невозможно забыть — он генерирует колоссальное количество энергии и будет чрезвычайно полезен любому сталкеру. Суслик поймал одного такого, но он совсем не прочь позабавиться и выпустить своего питомца на прогулку. Гляди в оба и не упусти тушканчика, когда будешь в других зонах!



РОБО-ТЯГА MARTIN

Польза:

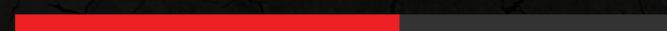


Укрепляет стены жилых районов бетонным раствором, устраняет повреждения и оберегает жителей от опасностей пустоши. Создан по подобию умных роботов корпорации «Миррико», призванных следить за чистотой топливных резервуаров.



КИБЕР-ВОЛКИ

Опасность:



Сталкеры часто задерживаются возле железной дороги, пропуская поезд, что создает прекрасные условия для охоты целой стаи киберволков. Этих свирепых киберсуществ привлекает излучение кристаллов, которые игроки несут с собой.

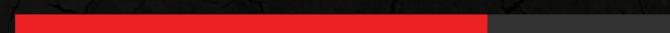
О ЗОНЕ 3:

В былые времена по этой железной дороге ходило множество поездов — товарные и пассажирские составы мчались по блестящим рельсам один за другим. С тех пор многое изменилось. Небольшой участок дороги выпал в параллельное измерение вместе с застрявшим на нем поездом, который теперь заиклен в бесконечной трансгрессивной петле и вынужден проезжать одно и то же место снова и снова. Чтобы преодолеть эту зону, сталкерам нужно обойти стаю волков и не попасть под поезд.



КИБЕР-ПАУК

Опасность:



Грозный паук собирает энергию кристаллов, чтобы кормить и выращивать своё потомство. Чрезвычайно опасен для сталкеров и будет изо всех сил пытаться помешать им забрать кристаллы, атакуя массовыми ударами.

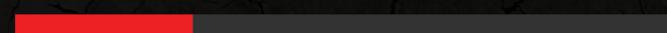
О ЗОНЕ 3:

Маленькая заброшенная деревушка после пространственной аномалии переместилась прямиком на месторождение кристаллов. Очень скоро, привлеченный излучением, это место облюбовал огромный враждебный паук. Соберите кристаллы, защищаясь от атак киберсущества, и проходите дальше.



КИБЕР-МУРАВЕЙ

Опасность:



Грозный паук собирает энергию кристаллов, чтобы кормить и выращивать своё потомство. Чрезвычайно опасен для сталкеров и будет изо всех сил пытаться помешать им забрать кристаллы, атакуя массовыми ударами.

О ЗОНЕ 5:

На первый взгляд этот заброшенный город может показаться пустым и безжизненным, но сталкеру не стоит обманываться, беспечность в этих местах обходится дорого. На тихих улочках, среди разрушенных зданий, бесшумно марширует безжалостная армия кибермуравьев. Чтобы пройти дальше, игроку нужно проложить себе путь сквозь плотные ряды насекомых.



КИБЕР-ОРЁЛ

Опасность:



Орлы живут в небольшой стае и атакуют ближайших сталкеров силовыми волнами, взмахивая огромными крыльями. Чтобы не потерять энергию, игрокам нужно скрываться под защитным куполом и вовремя отвечать на атаки орлов.

О ЗОНЕ 6:

Военная база, на которой происходили испытания сверхсекретной разработки — кибернетических орлов, которые должны были стать мощным оружием в умелых руках. После пространственной аномалии, когда окрестности превратились во враждебную пустошь и в радиусе многих километров не осталось ничего живого, эти величественные птицы добровольно остались жить в этой местности. Теперь они зорко следят за дорогой и неустанно охраняют богатое месторождение кристаллов.



КИБЕР-ВЕРБЛЮД

Польза:

Как истинный корабль пустыни, верблюд носит на своей спине вместительные емкости с концентрированной энергией. Готов безвозмездно пополнить запас жизни игрока до максимума.

О ЗОНЕ 7:

Безопасная зона, в которой сталкер может передохнуть и пополнить ресурсы перед тяжелым боем. Все находящиеся здесь киберсущества дружелюбны к игроку и готовы оказать ему помощь.



ПЕРСОНАЖИ ГОНКИ - ЗОНА 07

КИБЕР-ПТЕНЕЦ

Польза:

Птенец орла пока маленький и еще не стал таким же непримиримым и свирепым, как взрослые особи, поэтому он охотно поможет пробегающему мимо сталкеру, увеличив его максимальный запас кристаллов. Если, конечно, тот расщедрится и покормит малыша!



КИБЕР-ЯЩЕР

Опасность:

Генетический эксперимент вышел из-под контроля — ящер не переставал расти, пока не достиг совершенно невообразимых размеров. Теперь поддержание его огромного тела требует постоянного притока энергии, которую ящер непрерывно поглощает из большого скопления кристаллов поблизости. Безжалостно атакует сталкеров ударной волной, которая поражает всех в зоне сбора кристаллов.

О ЗОНЕ 8:

Старая шахта с богатейшим месторождением кристаллов оккупирована огромным ящером. Это самая опасная зона — место финального противостояния и настоящей проверки на прочность. Чтобы выйти из этого боя победителями, сталкеры должны будут применить все свои навыки. Два дружественных робота Мартина перерабатывают энергию кристаллов и помогают сталкерам, поддерживая энергетические щиты.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ



- **1-е место** в номинации "Лучшее туристическое событие в области спорта" от Russian Event Awards-2019;
- **Обладатель Кубка** "Трейл года 2019" ежегодной Премии организаторов НБА
- **Победитель** Национальной предпринимательской премии "Бизнес-успех 2020" в номинации ЗОЖ;
- **Финалист** BISPO AWARDS 2019 - Национальной независимой Премии в области спортивного бизнеса и эффективного управления спортивными проектами;
- **Номинация** "Лучшее шоу" Российской премии трейлраннинга 2019;
- В октябре 2019 года РБК включил нас в рейтинг **топ-10** **сложнейших ультрамарафонов мира.**
- **ГРАН-ПРИ и 1-е место** в номинации «Спорт» всероссийской премии в области событийного туризма «События России-2018»



Динамика развития проекта

2014 май	2014 октябрь	2015	2016	2017	2018	2019	2021
27 км	27 км	28 км	28 км	38 км	2 км	2 км	5 км
55 км	56,5 км	56 км	56 км	164 км	42 км	21 км	21 км
		100 км	104 км		82 км	84 км	84 км
					164 км	100 км	164 км
						205 км	201 км
18 участников	38 участников	239 участников	277 участников	347 участников	458 участников	820 участников	2000 участников
				1000 гостей	2000 гостей	2500 гостей	9000 гостей

55 РЕГИОНОВ
РОССИИ

12 СТРАН
МИРА*

* Мексика, Ирландия, Польша, Япония, Израиль, Украина, Беларусь, Казахстан, Киргизия, Финляндия, США, Турция



Узнать больше о гонке, прочитать легенду, изучить правила игры и инструкцию, посмотреть всех персонажей с описанием вы можете на нашем официальном сайте:

CYBER-VIRTUAL-RACE.COM



BY ELTON ULTRA





Мы предлагаем вам стать городом участником
серии региональных турниров, финал которых
состоится 21-22 августа 2021 г. на о.Эльтон.



**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!**

Вячеслав Глухов
лидер проекта

glukhov@ultra-100.com
+7 (906) 409 55 66