

## **ЧАТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ /F.A.Q./**

### **В чем заключается суть вашей бизнес-идеи?**

Мы занимаемся разработкой, производством и продажей настольных трансформационных игр.

### **Какую реальную проблему решает ваш продукт?**

Трансформационная игра – это уникальный инструмент, при помощи которого можно в игровой форме найти подсказки в решении жизненных трудностей, а также найти пути достижения поставленных целей, а в некоторых случаях помогающий клиенту решить серьёзную проблему на уровне психосоматики.

### **С какой целью планируется использование полученных инвестиций?**

Инвестиции требуются для масштабирования, выхода на федеральный уровень путём выпуска крупного тиража настольной игры, а также дополнительной продукции, необходимой для расширения продуктовой матрицы.

### **Объём инвестирования и сроки реализации проекта, окупаемость?**

В зависимости от количества выпускаемых игр, предполагается три варианта развития событий и три основные финансовые цели:

ДО 1.000.000 ₽ - КРАУДФАНДИГ

Выпустим лимитированный тираж игры + on-line курс по геймификации

ДО 10.000.000 ₽ - КРЕДИТ

Выпустим крупный тираж игры + электронную версию игры + мерч

ОТ 10.000.000 ₽ - ИНВЕСТИЦИИ

Выпустим несколько крупных тиражей игры + дополнительную брендированную продукцию

Проект будет реализован в течение 2025 года, срок окупаемости проекта – декабрь 2026 года.

### **Форма привлечения инвестиций и этапы привлечения денег?**

Форма привлечения инвестиций может быть любая и зависит от суммы, возможно доленое участие. Поскольку себестоимость тиража становится ниже при увеличении количества экземпляров, сумма должна быть привлечена в один этап и направлена на производство игр.

### **Финансовая модель, планируемые показатели, доходы и расходы будущего предприятия?**

Цель проекта – выйти на показатель 30.000 экземпляров игры за год с выручкой от 200 млн.р. в год. С вычетом себестоимости и прочих расходов, чистая прибыль в год составит от 50 млн.р. Значительную долю выручки может составить нематериальные активы, такие как on-line курсы, продажа электронной версии игр и т.д.

### **Какая ваша маркетинговая стратегия?**

Основная маркетинговая стратегия, уже проверенная на практике – продвижение через маркетинг-плейсы, а также привлечение лидеров мнений, блогеров.

### **Какие проблемы клиента способен решить ваш товар или услуга?**

Кроме того, что трансформационные игры помогают клиентам находить подсказки в решении жизненных трудностей, а также пути достижения поставленных целей, такой способ времяпрепровождения позволяет наладить отношения с близкими людьми, лучше узнать друг друга или просто провести вечер в тёплой атмосфере.

### **Опишите вашего будущего клиента?**

Наши клиенты – это активные люди, интересующиеся темой саморазвития, йогой, здоровым образом жизни. Средний возраст клиента – 25-35 лет.

### **Имеется ли предпринимательский опыт, опыт работы в этой сфере?**

Инициатор проекта - Родичев Алексей Викторович, предприниматель с 2010 года.

Являюсь автором проекта [BIOHACKER](#) через который помогаю восстанавливать здоровье при помощи лично разработанного и проверенного на практике МЕТОДА, сфокусированного на освобождении от всевозможных зависимостей за счет смены образа жизни. МЕТОД позволяет на практическом уровне навести порядок в жизни, разобраться с отклонениями в психике, выйти из депрессии, апатии и других пограничных эмоциональных состояний.

Являюсь создателем трансформационной игры [КАРМАЛИЯ](#) - это современная версия древней ведической игры ЛИЛА. Провожу частные и корпоративные игры, обучаю специалистов геймификации и игропрактике.

Разрабатываю трансформационные игры «под ключ» - от идеи и дизайна до тиража, например - краш-квест для пар [ПАРА/НОРМАЛИЯ](#) Делаю премиальные настольные игры, ремейки популярных интеллектуальных игр в уникальном дизайне и исполнении.

Пользуюсь системой ДИЗАЙН ЧЕЛОВЕКА / HUMAN DESIGN / ЭМО МАНИФЕСТОР 6/2. Являюсь автором методики ДИНАМИКА ЧЕЛОВЕКА и трансформационной игры под таким же названием.

Практикую технику работы с подсознанием /RPT/ Rapid Personal Transformation, которую использую в сложных и безвыходных ситуациях.

DJ Организую и провожу танцевальную практику [ECSTATIC DANCE](#)

Бизнес-брокер, содействую в оценке, покупке и продаже действующего бизнеса. Помогаю определиться со сферой деятельности.

Соорганизатор клуба для предпринимателей KAIZEN CLUB и школы красноречия ВСЛУХ!

Продюсер, эксперт в событийном маркетинге, организатор мероприятий, обучающих курсов, семинаров, тренингов.

#### ПРЯМЫЕ КОНТАКТЫ:

Телефон +79315250252

E-mail: [karmaliagame@gmail.com](mailto:karmaliagame@gmail.com)

VK: <https://vk.com/karmadiler>

23 февраля 2022 года вышел первый тираж нашей игры.

За первые годы работы мы достигли следующих результатов:

- Выпустили первый тираж игры;
- Зарегистрировали торговую марку;
- Вышли на Wildberries;
- Разработали программу обучения игропрактике;
- Обучили геймификации амбассадоров проекта;
- Провели более 100 демонстрационных игровых сессий для клиентов;
- Приняли участие в Президентском конкурсе культурных инициатив;
- Выпустили тираж обновлённой версии;
- Разработали модель настольной версии игры для йога-студий;
- Разработали концепцию приложения для смартфонов с искусственным интеллектом.

Сейчас мы готовы к масштабированию и выходу на федеральный уровень.

В 2025 году мы планируем:

- Выпустить крупный тираж игры;
- Выйти в розничные торговые сети;
- Выпустить электронную версию игры;

Мы приглашаем к сотрудничеству каждого, кому интересна тема саморазвития и кто хочет принять личное участие в реализации проекта!

**Имеется ли обеспечение инвестиций для инвестора?**

Обеспечением инвестиций для инвестора может быть тираж выпущенных игровых комплектов.

**Сравнение проекта с конкурентами, уникален ли он, ваши преимущества?**

В сравнении с аналогичными предложениями, существующими на рынке трансформационных игр, можно выделить следующие преимущества:

- Наши игры доступны широкой аудитории за счёт простоты исполнения;
- Для наших игр не требуется ведущий, хотя его роль предусмотрена в общей концепции;
- Наши игры уникальны в своём исполнении и кардинально отличаются от других внешним видом (например, мы делаем игры в тубусах, а не в коробках)

**Что из ресурсов у вас имеется на данный момент?**

Из ресурсов на данный момент мы имеем юр.лицо, торговую марку, демо-версию игры в электронном виде, интернет-магазин, бета-версию on-line курса по геймификации и некоторое количество игровых комплектов первого тиража игры.

**Какая у вас команда проекта?**

Команда проекта – это автор игры, 3 соучредителя и более 15 амбассадоров.

**Возможности масштабирования бизнеса в будущем?**

В будущем под существующей торговой маркой мы планируем выпускать разнообразную продукцию, интересную нашей целевой аудитории. Это всевозможные ежедневники и дневники, помогающие в достижении результата, сопутствующие товары для занятия йогой, мотивирующие аудио-программы, on-line курсы по саморазвитию и другие продукты в рамках издательской деятельности.