



КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА



ЛЕГЕНДА

Жизнь – это Игра

Эта история уходит корнями в далекое прошлое во времена, когда у людей только начала просыпаться осознанность.

Мы начали замечать, что события в нашей жизни имеют определенную закономерность и цикличность.

Мы стали понимать, что большинство наших действий приводят к достаточно предсказуемым и объяснимым последствиям.

Мы увидели, как наши решения влияют на нашу судьбу и назвали это явление законом Кармы или принципом, который связывает причины событий с их последствиями.

Открытие этого закона позволило нам сделать первые шаги к тому, чтобы начать учиться управлять реальностью.

Мы преодолели множество испытаний для того, чтобы хоть как-то приблизиться к пониманию принципов мироздания.

В поисках ответов на вопросы о тайнах жизни, мы стали исследовать свой безграничный внутренний мир, а наше воображение подтолкнуло нас покорять бескрайнее космическое пространство.

Но при этом мы нелепо упустили то, что находится на границе этих миров и является основой нашей жизни.

В бесконечной суете мы просто перестали замечать настоящий момент.

Мы забыли, что смысл нашей жизни мы выбираем себе сами, а наша реальность создается нами же в течение жизни.

Мы забыли, что наша жизнь - Игра, в которую мы увлеченно и страстно играем сами с собой...

*Давай посидим лучше посмотрим на промерзлый космос,
И насладимся временем, что нам отведено.
Я будто ближе к тем холодным, но сияющим звездам,
Будто не тут совсем, а где-то там мой дом.*



РЕАЛЬНОСТЬ

Бизнес – это Игра

ЧТО ТАКОЕ БИЗНЕС?

Как написано в словаре, бизнес – это предпринимательская, коммерческая или иная деятельность, которая не противоречит закону и направлена на получение прибыли.

В более простом понимании бизнес – это дело, результатом которого является продукт или услуга. Производимый продукт или услуга, в свою очередь, меняются на деньги или другие блага бартером. Основной целью человека, организовывающего бизнес, является получение прибыли, как было сказано выше.

В данном контексте описан процесс и цель этого процесса. Мы же хотим обратить внимание на суть процесса, поскольку, если посмотреть на мировую практику ведения бизнеса, можно увидеть значительные различия, как в форме, так и в содержании предпринимательской деятельности.

В нашем понимании **БИЗНЕС – это процесс, организованный и структурированный посредством использования интеллектуальных и материальных ресурсов, результатом которого является продукт или услуга, а целью этого процесса является получение благосостояния (благополучие).**

При этом основой бизнеса являются именно интеллектуальные ресурсы, начиная с идеи и заканчивая знаниями, позволяющими эту идею воплотить в реальность.

Но, даже обладая всеми необходимыми ресурсами, важно учесть, что бизнес, как процесс, необходимо искусно организовать, и грамотно выстроить во времени цепочку событий от старта до желаемого результата.

Чем грамотнее и искуснее организован бизнес с точки зрения творческого подхода, тем выше его эффективность. А чем разнообразнее, увлекательнее и креативнее творческий подход, тем больше внимания он привлекает со стороны людей со схожим мировоззрением.

Для красочного оформления бизнес-процессов мы будем использовать геймификацию, как самую привлекательную для большинства людей модель восприятия реальности.

Геймификация – это внедрение игрового подхода в бизнес и творчество. Используется с целью привлечь внимание внутреннего ребенка клиента.

Игра – это самый увлекательный для человека способ времяпрепровождения. Мы начинаем играть с раннего детства и не хотим останавливаться. Мы сознательно не хотим взрослеть, а подсознательно не хотим, чтобы игра заканчивалась. Мы превращаем свою жизнь в игру и ощущаем, что таким образом пролеваем себе жизнь.

Игра в жизнь – наилучший продукт для повышения качества и продления жизни.



ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

ВСЁ МИР ХОЧЕТ ИГРАТЬ!

ЧТО МЫ ЛЮБИМ БОЛЬШЕ ВСЕГО НА СВЕТЕ..?

ДА, ВЕРНО, - ИГРАТЬ!!!

Дети вырастают, но продолжают играть. Многомиллиардная игровая индустрия управляет вниманием большей части населения нашей планеты. Футбол, хоккей и другие спортивные игры, квесты, кибер-спорт, викторины, марафоны, лото и казино – везде прослеживается игровая динамика. Актёры играют роли, ди-джеи и музыканты играют музыку. Взрослые играют в увлекательные настольные игры. В каждой из этих ниш фигурируют высокие чеки, а основной мотивацией является престиж.

Мы выбрали бизнес, связанный с игровой тематикой не просто так. Поскольку игры можно разделить на развлекательные и полезные, то, выбрав пользу, мы транслируем аудитории идею личностного роста и трансформации, которые даются большинству из нас тяжёлым трудом, через лёгкую игровую модель.

Чаще всего игровая индустрия обещает конечному клиенту два основных элемента – впечатления и выигрыш. Первый воспринимается нами с удовольствием, а второй скрывает за собой тёмную сторону – поражения и зависимости. Игромания наравне с другими серьёзными зависимостями лечится с трудом. Проигрыши также воспринимаются болезненно и часто влекут за собой агрессивный фанатизм, желание мести или в более лёгкой форме – реванш.

В нашей игровой концепции мы делаем акцент на положительную сторону игры, а негатив переводим в мотивационный ресурс за счёт инсайтов и призывов к активным действиям, влекущим перемены в жизни человека. Мы сводим на нет детскую обиду, слёзы и боль ребёнка, игрушку которого сломали другие дети, зависая по полдня в любимой песочнице.

В игровой динамике мы показываем, как зависимости влияют на личность индивида и каким образом можно избежать их деструктивного влияния. Этой тематике посвящено отдельное направление кармической психологии. Мы активно пропагандируем МЕТОД карматерапии, позволяющий человеку самостоятельно влиять на цепочку причинно-следственных связей и менять свою линию жизни в лучшую сторону.

*Весь мир - театр.
В нём женщины, мужчины - все актёры.
У них свои есть выходы, уходы,
И каждый не одну играет роль.*



КОНЦЕПЦИЯ И МИССИЯ

ЖИВИ ИГРАЮЧИ!

КАРМАЛИЯ – это настольная трансформационная психологическая игра с использованием эзотерических и мистических элементов. Это продукт интеллектуальной собственности, созданный на основе знаний в таких направлениях как: Саморазвитие, Самопознание, Личностный Рост, Духовное Развитие, Здоровый Образ Жизни.

КАРМАЛИЯ – это игра, отражающая в себе модель нашей жизни и позволяющая обнаружить решение любой жизненной трудности или открыть способ достижения любой поставленной цели.

В процессе игры человек видит сценарий своей жизни и альтернативные пути развития событий. Он видит, как работает закон причинно-следственной связи и учится управлять реальностью за счет понимания законов мироздания.



Основная **Концепция** проекта сводится к призыву целевого клиента убедиться, что он живет своей жизнью, показать возможность выбора жизненного пути и направить внимание и энергию человека в наиболее полезное и продуктивное для него русло.

Миссию проекта мы обозначили в качестве нашей сверхзадачи.

Нашей сверхзадачей является через игровую модель повысить осознанность у целевой аудитории с целью принятия ответственности за происходящие в нашей жизни события, а также их последствия. Принятие ответственности приводит к смирению и простоте, к переосмыслению своей роли и пониманию других людей, к здоровой самооценке и взаимоуважению.

*Осознанность – это способность человека мысленно и физически
чувствовать настоящий момент, а также признавать себя
причиной всех происходящих в жизни событий.*



ЦЕЛИ ИГРЫ

Решить проблему, достигнуть цель, сделать выбор

В твоих руках находится возможность решения любых жизненных задач и руководство к действию в повседневных жизненных обстоятельствах, с которыми тебе приходится сталкиваться на пути к достижению поставленных целей.

КАРМАЛИЯ дает возможность посмотреть на себя со стороны и заметить те самые точки отсчета, с которых начинаются уроки, что так нагружают нас заботами и усложняют нам жизнь.

ВОСЕМЬ ПРИЧИН ИГРАТЬ В КАРМАЛИЮ

I

Игра невероятным образом отражает наши судьбы с крутыми поворотами, внезапными взлетами и неожиданными падениями.

II

Игра несет в себе непосредственную практическую пользу за счет повышения осознанности и принятия ответственности.

III

Игра учит видеть цепочки причинно-следственных связей любых событий, спасая от совершения нелепых ошибок.

IV

Нет необходимости обращаться за помощью в сложных ситуациях, все проблемы можно решить самостоятельно.

V

Любые цели также можно достичь самостоятельно, найти свою мотивацию, предназначение и призвание.

VI

Лучше принять ценные советы от друзей в процессе Игры, а не тратить время на поиски ответов на окраинах Вселенной.

VII

Игра стимулирует глубокое взаимопонимание, искреннее взаимоуважение и помогает видеть истинные мотивы наших поступков.

VIII

Игровой процесс крайне интересен, увлекателен и удивляет даже глубоко рациональных и самых скептически настроенных людей.

Эффект от игры закрепляется на трех уровнях:

1. На уровне сознания путем логического осмысления информации из текста на карточках.
2. На подсознательном уровне путем эмоционального переживания, вызванного ассоциациями.
3. На практическом уровне путем выполнения заданий после игры и формирования навыка действовать.

ДУМАТЬ! ЧУВСТВОВАТЬ! ДЕЛАТЬ!

Выбери лучший сценарий своей жизни!



МОТИВАЦИОННЫЙ РЕСУРС

Зачем мы это делаем?

Наша мотивация – БЛАГОПОЛУЧИЕ

В нашем понимании благополучие – это не только получение прибыли в денежном эквиваленте, но и пребывание в благосостоянии.

В данном случае **благосостояние** – это состояние удовлетворения от реализации проекта, от синергии, полученной в ходе объединения участников процесса, от благодарности клиентов, получивших качественные услуги и товары, способствующие их духовному и личностному развитию, а также от реализации миссии, в ходе которой растет качество жизни людей, идущих по пути саморазвития.

Наша мотивация – ОСОЗНАННОСТЬ

В процессе реализации проекта у нас будет возможность объединить единомышленников – осознанных людей. Формирование базы осознанных людей позволит создать сообщество, нацеленное на развитие и созидание, сообщество лидеров, формирующих общественное мнение и задающих полезные тенденции.

Осознанные лидеры – пример для окружающих. Они способны собрать и организовать деятельность людей, влиять на них, на их решения, мнения и действия. Объединив достаточное количество осознанных лидеров, мы можем задать тенденцию благосостояния среди населения, которая в перспективе может повлиять на большее количество людей.

Наша мотивация – ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Наша мотивация разворачивается в содействии людям в поисках своего предназначения.

Мы хотим, чтобы люди находили свое предназначение, а не гнались за навязанным извне успехом.

Когда человек осознает свое предназначение, все становится на свои места. Занимаясь любимым интересным делом, человек приходит в равновесие и испытывает удовлетворение, его продуктивность растет, и, следовательно, результат превосходит ожидания.

Помогая человеку находить любимое дело, мы делаем его успешнее и богаче. Такой подход позволяет проекту находить среди единомышленников стратегических партнеров и привлекать инвестиции в постоянно растущую партнерскую сеть, усиливая не только свои позиции на рынке, но и открывая новые эволюционные направления.

*Ни каждому предназначено быть успешным и знаменитым,
но каждый может стать тем, кем он истинно хочет быть.*



ИГРОВЫЕ КЛУБЫ

Сила в объединении

Мы ставим перед собой долгосрочные цели и в перспективе будем стремиться к формированию сети игровых клубов за счет рекрутинга участников сегмента Саморазвитие, объединенных одной целью и понимающих силу влияния геймификации.

В сеть игровых клубов могут входить целые организации, направления деятельности которых дополняют и усиливают друг друга. Объединение позволит увеличить эффективность как отдельно взятого участника, так и всех компаний, входящих в сеть.

Важной составляющей организации является открытие филиалов, география влияния которых охватывает как отдельно взятый регион расположения, так и международный формат.

Идеальной резиденцией для игровых клубов являются ретритные центры, представляющие особый вид санаториев с возможностью круглогодичного проживания и акцентом на нетрадиционные методики и практики, нацеленные на комплексное оздоровление тела, разума и души человека.

Ретритные центры, предлагающие полный спектр услуг для широкой аудитории людей, занятых саморазвитием, работа которых организована по принципу **ЕДИНОГО ОКНА** представляют для клиента особый интерес, поскольку значительно ускоряют продвижение к личной жизненной цели и физически погружает человека в среду единомышленников.

Принцип **ЕДИНОГО ОКНА** – это технология предоставления услуг и продажи товаров, целью которой является сократить время выполнения ряда поставленных перед клиентом задач, а также сконцентрировать исполнителей, решающих эти задачи, в одном месте, что является особенно ценным для клиента, как с практической, так и с эмоциональной точки зрения.

Продвижение настольной игры **КАРМАЛИЯ** через сеть ретритных центров – топовая цель проекта.

Суть ретрита заключается в уходе от повседневности, которая мешает человеку сосредоточиться на собственном «Я», чтобы принять, понять, постичь и изучить самого себя.



ОБЗОР РЫНКА САМОРАЗВИТИЯ

Саморазвитие – это растущий тренд

Онлайн-курсы по саморазвитию оказались одними из самых дорогих в период пандемии. Больше, чем за личностные тренинги, пользователи готовы платить только за изучение иностранных языков.

Курсы для фитнес-тренеров, астрология, гимнастика Цигун, защита от темных сил, японская письменность – в коронавирусную эпоху пользователи готовы платить за самые экзотичные обучающие программы в интернете. Количество подобных предложений увеличилось почти в два раза за полгода, и чаще всего дефицита клиентов тренеры по саморазвитию не замечают. Цены на их услуги сократились примерно на **10%**, однако увеличилось общее число продаж.

Особенно интерес к психологическим курсам повысился в первую волну коронавируса. Результаты и цели у каждого клиента свои. Появляется уверенность в себе, человек начинает понимать, чего он хочет. Возраст в основном от **40** до **50** – у женщин. Среди мужчин – **25-35** лет. Социальное положение – начинающие предприниматели.

Традиционно самыми популярными остаются онлайн-занятия по программированию, финансовой грамотности и здоровью, включая диеты и занятия спортом дома. Курсы личностного роста пока уступают им по популярности. Но тренд на саморазвитие поддерживают даже производители контента для школьников, который помогает детям начальной школы научиться ставить перед собой цели и достигать их самостоятельно.

В рекламе организаторы тренингов обещают научить не только эффективно планировать время, но и победить собственные страхи, лень и беспокойство, очаровывать людей и зарабатывать миллионы долларов. Однако в отзывах потребители зачастую называют такие курсы сектой и бесполезной тратой времени.

Дело в том, что эффективно работать над личностным ростом через интернет практически невозможно. А профессионально посодействовать клиенту без вдумчивого изучения личности человека просто нереально. Стоимость курсов личностного роста варьируется от **1,5** тыс. руб. за занятие до **60** тыс. руб. за месячный курс. В случае разочарования в обучении свои деньги вернуть практически невозможно, так как непонятно, как оценивать эффективность этих тренингов.

Общий объем российского рынка онлайн-образования достиг рекордных **40** млрд рублей. Около **5** млрд рублей ушло на познание пользователями самих себя. Мода на саморазвитие достигла своего апофеоза – поклонники темы активно сублимируют саморазвитие в смысл своей жизни, а лидеры мнений активно поддерживают в них запал. Саморазвитие стало отличным заработком для тех, кто умеет наживаться на слабостях других. Однако, все-таки эту волну правильнее будет назвать стадным чувством.

Важно помнить, что саморазвитие – это естественный процесс познания себя, который сопровождает человека всю жизнь.



УНИКАЛЬНОЕ ТОРГОВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Когда есть все и даже с избытком...

Мы живем во времена, когда у людей **ЕСТЬ ВСЁ!**

Открыты любые возможности, есть доступ к любой информации. Можно организовать свою жизнь как хочется, имея правильные знания, получив нужные навыки и приложив определённые усилия.

Все знания, методики и системы достижения результатов, при желании, любой человек может легко найти в открытом доступе или, заплатив определенную цену, пройти обучение. Большинство стремящихся к самореализации людей так и делают – постоянно находятся в состоянии обучения. Но при этом большая часть из них рискуют запутаться и впасть в состояние растерянности из-за незнания что именно делать со всей этой информацией, объемом пользы от которой с трудом помещается во временной отрезок человеческой жизни.

Стремясь к достижению своих целей, люди постоянно что-то изучают и не оставляют себе возможности на практике испытать то, что действительно будет работать в их случае. Получается, что знаний много, а навыков мало.

Игра **КАРМАЛИЯ** призывает нас к тому, что пришло время убрать все лишнее из жизни и сфокусироваться на своем сценарии.

1. Мы видим свою линию судьбы
2. Мы видим возможные вариации развития событий
3. Мы видим, каким образом выбрать желаемый вариант жизненного сценария

КАРМАЛИЯ способствует в поиске истинных знаний, освоении практических методик, экономии времени при избегании ловушек на пути к благосостоянию. Человек самообучается, становится самостоятельным и уверенным в себе индивидуумом, решает проблемы, облегчает жизненный путь, осваивает полезные навыки, становится свободным в принятии решений и переходит в благосостояние, не зависящее от внешних авторитетов.

КАРМАЛИЯ решает вопрос поиска ответов раз и навсегда – все становится кристально ясным. Больше не потребуется искать предназначение, переживать из-за нереализованности или тратить драгоценное время на повышение собственной значимости.

Научившись играть в жизнь, человек может стать независимой личностью, живущей по своим правилам согласно принципам природы – это дает безусловное переживание радости, счастья и любви, которые не зависят от внешних факторов. Человек экономит годы жизни и тысячи килокалорий энергии!

В итоге наше УТП выглядит следующим образом:

*Убедись, что ты живешь своей жизнью!
Выбери лучший сценарий самореализации!
Обрети информационную независимость!
Живи полноценной жизнью здесь и сейчас!*



МОДЕЛЬ БИЗНЕСА – b2i

Бизнес для индивидуума

Отдельное внимание стоит уделить ситуации в Море, связанной с самоизоляцией, распространением и мутацией вирусных заболеваний, загрязнением окружающей среды и связанным с этим глобальным изменением климата. Все это ведет к началу новой эпохи индивидуального выживания, а также развитию технологий, позволяющих людям дистанцироваться друг от друга.

В связи с этим на передний план выйдет модель **Бизнес для Индивидуума (b2i)**, при которой акцент делается на выпуск товаров лично для заказчика. Использование преимуществ этой модели позволит выстроить диалог с клиентом через методику **Storytelling**. В отличие от аналогов – придумывать историю не придется – мы будем использовать невероятные истории личностной трансформации наших клиентов и партнеров для трансляции в социальных сетях, что усилит формирование общественного мнения.

Также данный сегмент ориентирован на свободу выбора покупателя – это значит, что продажа пассивная, а рекламная кампания и воронка продаж выстроены с учетом активного поведения клиента и самостоятельной покупки в состоянии эффекта от лично принятого решения.

Наши решения не подходят человеку, который живет, отвергая принципы природы, активно вовлечен в процесс саморазрушения и агрессивно отвергает знания, повышающие качество жизни людей. Уровень знаний и практических навыков не имеет значения для начала процесса саморазвития, имеет значение только уровень осознанности, потенциал открытости и степень доверия человека к людям, достигшим желаемого результата.

Встать на путь самопознания не является простым решением для человека, особенно находящегося в сложной жизненной ситуации, зависимости или ослабленного болезнями. Клиенту проекта придется приложить усилия для освоения самодисциплины, в какой-то степени стать воином и сразиться с самим собой, со своими привычками, страхами, слабостями, с разрушительным образом жизни. Это настоящий вызов для большинства!

Потенциальные клиенты стремятся к результату минимальными усилиями с максимальной эффективностью. Для это важно найти баланс между верными действиями и временем их выполнения. Мы поможем найти этот баланс и отрепетировать элементы жизненного сценария на сознательном и подсознательном уровне через игровую модель в безопасном режиме, то есть закрепить полезные привычки до того, как новый образ жизни начнет воплощаться в реальность. В результате мы будем стремиться к тому, чтобы решить самую большую проблему индивидуума – перестать тратить время на пустые, бесполезные или бессмысленные действия и перевести внимание на проживание жизни в моменте **Здесь и Сейчас**.

*Девиз проекта – заботиться о человеке
и предоставить ему свободу выбора.*



АНАЛИЗ КОНКУРЕНТОВ

Конгруэнтность проекта

Мы выделяем на рынке трех основных игроков, которые задают ориентир нашему движению:

<https://ru.mindvalley.com/>

Академия MINDVALLEY – это совершенно новая, прошедшая процесс эволюции модель обучения. Это антиуниверситет, в котором нет физических стен и бесконечной теории, характерных для современного линейного, законченного образования. Это хрестоматия самых актуальных научных исследований в области многостороннего развития человека, направленная на поддержание природной любознательности в каждом из нас и превращающая процесс обучения в непрекращающееся осознанное приключение.

<https://taynizhizni.ru/>

Онлайн-школа саморазвития и самореализации человека. Онлайн-школа **ТАЙНЫ ЖИЗНИ** помогает людям найти свое предназначение и проработать прошлые обиды. В онлайн-школе **ТАЙНЫ ЖИЗНИ** вы узнаете, как обрести гармонию с собой и окружающими. Проект, пройдя обучение, в котором вы сделаете свою жизнь счастливой, наполните ее смыслом и гармоничным процветанием.

<https://www.arcanum.ru/>

Центр **АРКАНУМ** для тысяч людей уже открыл путь внутренних трансформаций и энергетических преображений. В основу обучающих проектов заложен индивидуальный бесценный опыт ведущих экспертов по работе с развитием личности. Это пространство, свойства которого изменяют личность каждого, придавая ей необходимые параметры для восприятия мира и улучшения жизни.

Конгруэнтность проекта – означает согласованность всех элементов на всех уровнях. Это дает возможность выйти из конкурентной борьбы и трансформировать прямых и косвенных конкурентов в партнеры. Делается это за счет формирования уникального торгового предложения каждому потенциальному партнеру, за счет использования реферальной системы и стратегии экспертного вовлечения – партнеры чувствуют себя причастными к общему движению и ощущают возможность сделать глобальный вклад в развитие людей.

На практике это выглядит как предложение участвовать в разработках новых версий игр, участвовать в программах корпоративной геймификации и развитии сети игровых клубов.

Мы не тратим энергию на конкурентное противостояние!



РИСКИ

Принцип казино

Мы выделили следующие слабые места проекта и определили возможные решения:

Риски	Решения
Копирование продуктов конкурентами	Оригинальная ТМ
Отсутствие эталонных кейсов	Контракты с лидерами мнений
Низкая конверсия результатов клиентов	Формирование общественного мнения
Отсутствие спроса на мировом рынке	Постоянное повышение экспертности

1. Копирование конкурентами = Регистрация оригинальной торговой марки

Оригинальные разработки защищены регистрацией **ТМ** и патента, а также уникальной системой построения контента, повторить которую могут не многие, поскольку каждый отдельный индивид, как правило, сосредоточен в жизни на развитии в одном деле.

2. Отсутствие эталонных кейсов = Контракты с лидерами мнений

Эталонный кейс равен чудесному преобращению человека, например, излечению от смертельного заболевания, сбросу огромного лишнего веса и превращению в атлета, освобождению от сильной наркотической зависимости, становлению личности из бомжа в миллионера и т.п. Контракты с лидерами мнений, экспертами проекта и партнёрами позволят сформировать подобные кейсы на старте – достаточно пару десятков за первый год.

3. Низкая конверсия результатов игроков = Формирование общественного мнения

Формируется контент-план на один год. Постоянная обратная связь с клиентами через социальные сети, поддержка через еженедельные вебинары и личные консультации экспертов, продажа личного коучинга и дополнительных программ – всё это позволит буквально вытянуть игрока к результату из того образа жизни, в котором, как в болоте тонут миллионы зависимых от иллюзорных удовольствий людей.

4. Отсутствие спроса на мировом рынке = Постоянное повышение экспертности

Формируется экспертная команда разработчиков, которые постоянно трудятся над пониманием природы человека, участвуют в формировании интеллектуальной собственности проекта, повышая свою экспертность и с каждым годом выпуская на рынок всё более инновационные продукты, позволяющие решать проблемы самореализации быстрее, качественнее и проще. Основная проблема человека скрыта в личном уровне собственной важности и фанатичности. Желание играть привычную роль, цепляться за традиции и потакать своим слабостям ограничивает людей и подвергает риску не успеть отреагировать на постоянно меняющиеся ситуации. Мы сами формируем спрос, если свободны выбирать.

*Владелец казино не является азартным человеком.
Иначе он проиграл бы своё казино в день открытия.*



АВАТАР КЛИЕНТА

Осознанный человек, живущий здесь и сейчас

Средний возраст: от 21 до 45 лет

Ежемесячный доход: от \$1.000

Страна проживания: Россия, англоязычные страны

Разговорный язык: русский, английский

Сфера деятельности: любая экологичная деятельность

Хобби: созидательная и/или развивающая деятельность

Люди, которые интересуются и занимаются саморазвитием, фитнесом, альтернативной медициной, духовными практиками, психологией и эзотерикой.

Люди, желающие решить проблему, хотят найти рабочие инструменты и ресурсы для выхода из сложной жизненной ситуации – образно они находятся в яме или на дне болота, пытаются выбраться оттуда, прилагая невероятные усилия для подъема. Часто они еще больше закапываются, так и не поднявшись, разочаровываются в жизни и, в лучшем случае, смиряются с окружающей их реальностью.

Люди, которые уже на пути к благосостоянию, хотят ускорить процесс достижения желаемого результата – образно они находятся на подъеме в гору, который дается не всегда легко. Периодически они преодолевают сопротивление и совершают ошибки, попадая в ловушки, затрачивая излишнюю энергию на подъем.

Пространство вариантов нашей реальности позволяет решить любую задачу и найти выход из любой ситуации. Для этого требуются знания, время, энергия и терпение. У людей, занятых подъемом, как правило, мало времени; люди тонущие, тратят энергию на спасение, а терпением одарены лишь избранные. И тем, и другим мешает большое количество информационного шума и ложных знаний – и те, и другие заняты поиском истинных знаний и методик их практического применения, приносящих результат без потери времени и энергии.

Альтернативными вариантами решения задач клиентов является самообразование, используя Интернет, чтение тематической литературы, посещение тренингов и курсов, а также индивидуальные занятия с наставниками и учителями. Рынок информационных продуктов в сегменте Саморазвитие растет и насыщен большим количеством курсов, семинаров, тренингов, книг, школ, мастер-классов, секций и т.п. В сегменте есть эффективные методики, составляющие не более 10% предложений, из которых единицы являются комплексными, то есть включающими все важные аспекты жизнедеятельности человека. Большая часть предложений является специализированными, то есть позволяющими человеку освоить только один навык в одной сфере жизни, например, курсы по питанию.

Получается, что наш клиент сталкивается со следующими трудностями:

Как найти себя, свою вторую половинку, свое предназначение, свою судьбу?

Решая одну задачу, другие сферы жизни остаются без внимания.

Результат не достигается, привычки не меняются, решения откладываются.

Из-за надежды на волшебную таблетку не вырабатывается самостоятельность.

Жизнь проходит в непрерывном поиске готовых решений и поглощении информации.



СТРАХИ АУДИТОРИИ

Мы платим за результат

Человек, находящийся в гуще проблемных событий, может испытывать ряд страхов, таких как страх неудачи, страх бесцельно прожитой жизни, страх осуждения, страх неадекватности, страх будущего, страх прошлого и даже страх успеха. Кроме страхов у человека может иметься еще ряд негативных факторов, влияющих на принятие решений, например, неуверенность в себе, разочарование в жизни, отсутствие смысла жизни, хроническая усталость, депрессия, пессимизм, негативное мышление, внутренняя агрессия, замкнутость, отчаяние и т.п. Такие состояния являются фоном и, часто, причиной негативных жизненных событий, таких как хронические заболевания, постоянные проблемы, невезение, проблемы в отношениях с людьми, трагические события, неврозы, панические атаки, бесконечное беспокойство, бессонница, отсутствие денег и т.д.

В итоге, негативные состояния приводят к постоянным сомнениям по отношению к окружающим людям, к самим себе и к открывающимся возможностям достижения личных целей. Это может проявляться в виде возражений по отношению к предложениям, обещающим решить проблему клиента, а также прочим альтернативам в сегменте Саморазвитие, как к очередным «попыткам обмануть» клиента и продать фейковый продукт.

Похожие возражения может иметь и развивающийся человек, исключая присутствие негативных состояний. Люди, находящиеся на пути к цели, более открыты и легко воспринимают новую информацию, снимая свои возражения самостоятельно, изучая материалы и задавая вопросы.

Самый верный способ снять возражения и тех и других потенциальных клиентов является наличие положительных отзывов практиков и успешных кейсов достижения эталонных состояний. Для этого мы используем множество материальных триггеров, позволяющих наглядно отслеживать динамику продвижения человека к поставленной цели. Такими триггерами являются трансформационные игры, метафорические карты, мотивационные календари, тематические учебники, ворк-буки, ежедневники, чек-листы и т.д.

Научившись играть в собственную жизнь, человек может больше не тратить время на внешние решения, он будет занят собой и своей жизнью, занят формированием своей собственной судьбы.

*Образование – одна из немногих вещей,
за которую человек готов заплатить и
не получить его по причине ложных убеждений.*



ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Добро пожаловать в увлекательный квест!

Мы предлагаем вам отправиться в увлекательное приключение!

Это квест в реальности для любого человека, который хочет повысить качество жизни и проживать свою жизнь в состояниях здоровья, счастья и благополучия.

Наши продукты построены по принципу геймификации и синхронизированы с методиками и практиками, позволяющими за определенное время участия в квесте достигнуть основной жизненной цели.

Продукты рассчитаны на одного самостоятельного индивидуума, принявшего сильное решение изменить жизнь к лучшему, отказаться от вредных привычек и пройти путь личной трансформации.

Во всех продуктах используется основной принцип достижения результата:

ДЕЛАЙ ВСЕ САМОСТОЯТЕЛЬНО!

НА ТЕБЕ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ТВОЮ ЖИЗНЬ И ЗА ТВОЙ РЕЗУЛЬТАТ!

Это значит, что клиент достигнет желаемого результата только в том случае, если сам этого искренне желает и готов кардинально изменить образ жизни. Поэтому клиента необходимо постепенно морально подготовить к решению выйти из созданной им же зоны комфорта и допущению новых вариантов развития событий.

Из вышеописанного вытекает ещё один важный принцип, позволяющий двигаться по жизни легко:

АСКЕЗА – РАБОТАЕТ!

Это значит, что ограничения, диктуемые законами природы, работают во благо живых существ на планете. Если человек отказывается от лишнего – ему становится легче двигаться, жить и достигать поставленных целей.

В итоге цель вовлечения в квест сводится к выполнению разнообразных ежедневных действий, способствующих развитию человека как неотъемлемой части окружающего его пространства, то есть формированию нового образа жизни со всеми вытекающими из этого процесса последствиями.

*Геймификация – это способ
жить, учиться и трудиться,
используя игровые методики.*



ПРОЦЕСС

Коэффициент Полезного Достижения

На игровом поле представлено **64** жизненных аспекта, а в игровом комплекте имеются **64** карточки с описаниями этих аспектов и коучинговыми вопросами, отвечая на которые игрок вслух проговаривает волнующие его убеждения и может получить совет или подсказку от других игроков.

В процессе игры, участники перемещаются между восьмью уровнями проявления жизненной энергии и получают задания, которые необходимо выполнить после игры. Таким образом настольный игровой процесс перетекает в реальную жизнь, толкает игрока к личностной трансформации и провоцирует смену образа жизни в перспективе.

Перемещаясь от аспекта к аспекту и поднимаясь с одного уровня на другой, игроки читают описания аспектов и выбирают себе задания – так работает логическое мышление на сознательном уровне. Абстрактное мышление на подсознательном уровне включается в процессе игры за счет использования метафорических карт, которые вызывают яркие ассоциации с теми жизненными аспектами, что выпадают игрокам по ходу игрового сценария. В процессе игры участник выкладывает ассоциативный ряд, который полностью отражает его жизненный сценарий и самостоятельно находит выход из любой жизненной ситуации.

Игра начинается с запроса о поиске решения жизненной трудности или с запроса, цель которого – обнаружить путь достижения желаемой цели. Далее на глазах игрока разворачивается жизненный сценарий с крутыми поворотами, взлетами и падениями. Финалом игры считается найденный ответ на запрос или решение проблемы.

Во время игры может меняться настроение и физическое состояние игроков, а также их поведение и то, как они себя проявляют.

В финале остается все переосмыслить, проследить, как изменилось состояние и понять, что можно поменять в жизни прямо сейчас.

Игра принесет максимальную пользу, если учитывать такой параметр, как коэффициент полезного достижения. Измерение Коэффициента Полезного Достижения помогает на деле ощутить, что достигать цели можно с разной эффективностью, под которой следует понимать способность получать желаемый результат с наименьшими личными энергозатратами. Проще говоря, игра способствует облегчению достижения результата в реальной жизни за счет выбора наиболее полезной тактики с наименьшим уровнем сопротивления.

*Вся работа выполняется хорошо
и без особых трудностей, если
человек работает в соответствии
с его природными дарованиями,
и ему никто не мешает.*



АМБИЦИИ

Международный уровень

Игра **КАРМАЛИЯ**, по сути своей, является уменьшенной моделью наших жизненных сценариев, что даёт возможность человеку посмотреть на свою жизненную линию со стороны. Поскольку у каждого из нас есть свой жизненный сценарий или, как принято говорить, личная судьба, то можно посмотреть на нее с трёх основных позиций: **Персонажа**, **Актера** или **Режиссёра**.

Большинство людей живут на автомате, играя свою роль, то есть в позиции **Персонажа**, что лишает их возможности реализации скрытых талантов, получения доступа к энергетическому потенциалу и, как следствие, роста профессионального мастерства.

Позиция **Актера** даёт возможность взять под личный контроль свою жизнь и влиять на своего персонажа более эффективно, превращая серые будни в театральную постановку, а реализацию предназначения – в увлекательный квест для своего персонажа.

И только **Режиссёр** видит эту постановку со стороны и может влиять на ход дальнейших событий, взяв на себя ответственность за принимаемые решения на уровне автора своей жизни и вершителя судьбы, как бы высокомерно и пафосно это не звучало...

Мы уверены, что только тот человек достигнет наивысших результатов, кто берёт на себя такую ответственность и выступает в роли автора своей жизненной истории, осознанно внося свой вклад в сценарии других людей, понимая, что он является действительно ценным элементом мироздания.

Мы преследуем цель – вывести игру **КАРМАЛИЯ** на мировой рынок и сделать её доступной для широкой аудитории. Поскольку мы находимся в самом начале пути, нам важно получить поддержку от единомышленников и наладить качественный и эффективный контакт с выбранной целевой аудиторией.

Наш ориентир - настольная игра **МОНОПОЛИЯ**.

Мы уверены, что если игра про **ДЕНЬГИ** стала одной из самых популярных игр в мире, то игра про **КАРМУ** должна стать не менее популярной!

*Монополия составляет естественную
противоположность конкуренции...
но так как конкуренция необходима,
то она уже в себе заключает идею монополии,
потому что монополия есть как бы оплот
для каждой конкурирующей индивидуальности.*



ФОРМАТЫ СОТРУДНИЧЕСТВА

Ангелами не рождаются

Проект **КАРМАЛИЯ** ориентирован на долгосрочную перспективу. Сейчас мы находимся в самом начале пути к успеху. Мы уверены, что с каждым годом количество осознанных предпринимателей растёт, таких, которые уже прошли большую часть пути к желаемому результату и тех, кто не собирается останавливаться на достигнутом.

Мы держим свою основную цель в фокусе внимания и сделаем всё возможное и невозможное, чтобы достигнуть её максимально выгодно для всех участников процесса, а также с минимальным количеством нелепых ошибок и наилучшим качеством реализации. А как известно, на качестве не экономят..

КАРМАЛИЯ – премиальная настольная игра, как и другие лакшери бренды, ориентирована на обеспеченных людей, среднего и бизнес-классов, ценящих качество приобретаемых продуктов и услуг.

Мы уже видим, как игра влияет на людей, как легко она меняет восприятие реальности и трансформирует мировоззрение. Мы видим, как она избирательна и попадает в руки только тех, кто действительно воспользуется полезными инсайтами, новыми откровениями, а также важными жизненными решениями.

В наших партнёрах мы также видим людей с огромным потенциалом и благими намерениями. Объединив усилия, мы сможем повлиять на понимание нашей целевой аудиторией закона кармы. Предлагаем три формата участия на выбор.

КРАУДФАНДИНГ

Подходит для того, кто хочет быстро приумножить небольшой личный капитал.
Оформляется договор займа на один год.
Сумма до 1 млн.руб.
Прибыль — до 25% годовых.

ИНВЕСТИЦИИ

Подходит для того, кто хочет инвестировать капитал в перспективный старт-ап.
Оформляется инвестиционный контракт на срок до пяти лет.
Сумма от 1 до 10 млн.р.
Прибыль — до 50% годовых.

ДОЛЯ В БИЗНЕСЕ

Подходит для того, кто интересуется саморазвитием и планирует сотрудничество на долгосрочную перспективу.
Оформляется доля в бизнесе. Размер доли зависит от размера капитала.
Сумма от 10 млн.р.
Прибыль — 100% дивидендов.

Если делать, то только хорошо, иначе лучше совсем не делать.



ПРОДУКТОВАЯ МАТРИЦА

Издательская деятельность

В **2022** году был выпущен первый продукт – трансформационная игра **КАРМАЛУЯ** – тиражом **100** экземпляров. В начале **2024** выпущен тираж обновлённой версии игры, а к концу года мы планируем выпустить версию игры в тантрическом дизайне лимитированным тиражом **1.000** экземпляров.

В **2025** году мы планируем выйти на тираж **30.000** экземпляров для активной розничной продажи. Ориентир – сеть книжных магазинов **БУКВОЕД**.

Также мы планируем выпустить игру с акцентом на славянскую тематику. Возможно, что это будет тестовое лимитированное издание.

К началу **2026** года должна быть сформирована трилогия из трёх разных видов игры **КАРМАЛУЯ**. Третье обновление планируется с акцентом на японскую тематику.

Каждая из вышеперечисленных игр выпускается в широкоформатной версии в рамках франчайзингового формата игрового клуба. Продукт представляет из себя баннерное игровое поле, размером 5x5 метров, большие поролоновые игральные кости, размером 40x40x40 см, карточки с описанием жизненных аспектов с развернутой формулировкой, дополнительными вопросами и заданиями. Такой формат актуален для ретритных центров, студий йоги и образовательных центров, в которых акцент идет на личностный и духовный рост.

Помимо трёх основных игр, мы планируем под брендом **КАРМАЛУЯ** выпускать: метафорические карты, мотивационные календари, ежедневники, дневники, ворк-буки, чек-листы, мотивационные плакаты и наклейки, которые могут продаваться как в игровом комплекте, так и отдельно.

В течение **2025** года мы планируем сформировать издательство с удаленным принципом работы сотрудников, а также расширить продуктовую матрицу.

Кроме издательской деятельности, мы планируем вести образовательную. В данный момент мы уже сформировали, протестировали и продаём обучающую программу по профессии игропрактика и геймификация. Наши первые студенты успешно завершили обучение и ведут деятельность в выбранном направлении, проводя трансформационные игры для физических лиц и корпоративных клиентов.

Сейчас в разработке программа обучения по профессии карматерапевт. Кармическая психология – новое и увлекательное направление практической психологии, ориентированное на людей, желающих организовать свою жизнь наилучшим для себя образом, используя тактику намеренного формирования причины, ведущей к заранее запрограммированному следствию. Такая стратегия позволяет формировать положительные события в жизни с вероятностью до 99%.

Кроме двух предложенных профессий мы планируем готовить амбассадоров проекта, в задачи которых будут входить не только организация и проведение трансформационных игр в своём регионе, но и обучение специалистов в живом формате и в формате on-line-академии.



Будущее за кармической психологией.

МАРКЕТИНГ ПЛАН

7 уровней эволюции

ЭТАП #1 – Регистрация

Регистрируем ТМ и юридическое лицо, выступающее дистрибьютером на территории РФ. Формируем концепцию проекта, готовим бизнес-план и маркетинг-план. Патентуем игровую модель.

ЭТАП #2 – Команда

Формируем команду по двум подразделениям: издательство и продажи. На начальном этапе привлекаем: Дизайнера (фирменный стиль, фото и видео); Редактора (контент, копирайтинг); Маркетолога (реклама, продажи, логистика). Далее укомплектовываемся по мере роста продаж:

Художника-иллюстратора (оформление контента, продающих комиксов); Литератора (создание уникального стиля повествования); Технолога (контакты с подрядчиками, сборка, логистика); Продюсера (PR). Ищем подрядчиков, заключаем контракты, формируем должностные инструкции. Привлекаем экспертов в проект на контрактной основе.

ЭТАП #3 – Упаковка продукта

Формируем контент и усиливаем его за счет привлечения экспертов по саморазвитию. Формируем фирменный стиль, брэнд-бук и макеты промо-материалов. Формируем контент-план на один год по продвижению продукта на рынке. Изготавливаем партию продукции и мерча для PR-компаний, работы с экспертами, лидерами мнений, блоггерами. Изготавливаем минимальный объем на продажу. Открываем предпродажу по теплой аудитории по принципу взаимопиара. Корректируем контент. Формируем календарь событий на год.

ЭТАП #4 – Автоворонка

Делаем сайт с эквайрингом. Осваиваем CRM систему. Регистрируем и оформляем социальные сети. Тестируем ботов и автоматизированную воронку продаж.

ЭТАП #5 – Формирование партнерской сети

Формируем партнерскую сеть. Работаем с лидерами мнений, блоггерами, экспертами, авторами книг, тренерами и т.д. Начинаем вирусную рекламную кампанию. Самым эффективным способом поиска потенциальных клиентов является формирование партнерской сети среди лидеров мнений, используя популярные социальные сети. Лидеры мнений записывают видео-резюме и публикуют в своих блогах с реферальными ссылками на основной ресурс проекта или промо-кодами.

ЭТАП #6 – Продажи

К этому этапу все готово и начинает работать автоматизированная воронка продаж. Выполняем двойной план по продажам за счет лимитированного предложения. Полученную прибыль инвестируем в маркетинг. Внедряем дополнительные продукты с целью защиты капитала.

ЭТАП #7 – Масштабирование

Диверсифицируем риски, двигаясь в трёх направлениях: продажа настольных игр, геймификация, образование. Сотрудничаем со СМУ, делаем акцент на PR. Участвуем во всех возможных эко-событиях: ретритах, семинарах, фестивалях, выставках.



ОСНОВНЫЕ ВОПРОСЫ

F.A.Q.

Как мне понять, что эта игра поможет мне привлечь клиентов?

В программе обучения игропрактике есть модуль по продюсированию, и у вас будет один месяц, чтобы протестировать концепцию корпоративной геймификации. Если что-то не сработает, мы покажем вам, как привлечь клиентов за donation.

Где посмотреть отзывы про игру?

Отзывы можно посмотреть на сайте: <http://karmalia.space/>

Почему так дорого стоит?

Обучение на игропрактика = **25.000 рублей**.

Обучение на карматерапевта = **50.000 рублей**.

Лицензия амбассадора = **100.000 рублей**.

Стоимость обучения рассчитана так, чтобы вы смогли окупить его в течение двух месяцев, еженедельно проводя всего одну игру по 4-6 участников в каждой. Рекомендуемая стоимость участия в игре для одного человека = 3.000-5.000 рублей.

Что представляет собой обучение проведению игр?

Обучение представляет собой просмотр видео-уроков и on-line экзамен, после которого мы отправим вам сертификат игропрактика, который позволит вам уверенно вести деятельность в игровом формате. Обучение необходимо не только для понимания правил игры и основ геймификации, но и для углубленного изучения поведенческой психологии с точки зрения практического применения в реальной жизни. Купив игру, пройдя обучение, получив сертификат и зарегистрировавшись в игровом клубе **КАРМАЛИЯ**, можно будет обновить игровой комплект не переплачивая, если он износится или купить обновленную версию игры через год по специальной цене со скидкой 50%.

Что такое игровой клуб КАРМАЛИЯ, как в него вступить?

После получения сертификата, вы автоматически становитесь участником клуба **КАРМАЛИЯ**. Этот клуб создан для игропрактиков **КАРМАЛИЯ** и их клиентов с целью совместного участия во всех мероприятиях проекта, вносимых в календарь событий в течение года. Это не только игры и обучающие семинары, а также мастер-классы, выездные ретриты, походы, туры, фестивали и прочие события, позволяющие на практике проявить динамический потенциал каждого участника клуба.

Что делать, если игра не понравится моим клиентам?

Учесть пожелания таких клиентов, сообщить нам об этом и, при наличии интереса, принять участие в разработке будущих версий игр, в которых будут исправлены ошибки, неточности и недочеты, чтобы каждый клиент был полностью уверен в пользе нашего продукта.

Кто дал вам право использовать древние авторитетные знания в игре?

Мы используем древние знания как основу для нового продукта, делая ссылку на источники. В остальном **КАРМАЛИЯ** – это независимый продукт, рассчитанный на широкую аудиторию, с использованием уникальной методикой практического применения вышеперечисленных знаний на практике в повседневной жизни людей.

Новые тропы открывает лишь тот, кто готов заблудиться.



РЕЗЮМЕ

Принципы Природы

Сразу после рождения человек попадает в Мир, живущий по разнообразным правилам и законам. В каждой стране, у каждого народа и даже в каждой семье есть традиции, мнения и табу. Где бы ни родился человек, с самого первого дня он обуславливается окружением, влияющим на его судьбу. Людям приходится под влиянием окружения подстраиваться под всевозможные правила, традиции и нормы зачастую жертвуя здоровьем, мнением, желаниями, мечтами...

Одно в этом Море остаётся неизменным – это Принципы, по которым живёт и процветает Природа. Человеку достаточно понять, принять и жить согласно Принципам Природы, чтобы ощущать гармонию и благосостояние каждый день на протяжении всей жизни. Эти Принципы каждый человек знает на подсознательном уровне. Следуя законам Природы, каждый желающий может восстановить здоровье, повысить уровень энергии и жизненной силы.

Подводя итог, мы можем смело заявить о нашем искреннем желании показать широкой аудитории возможность трансформации пути личностного роста в сторону быстрого достижения желаемых результатов. Речь идет о возможности изменить или скорректировать образ жизни, синхронизировав его с Природными Принципами, и сделать это самостоятельно без привлечения специалистов и экспертов. Достигнуть такого результата позволит линейка интеллектуальных продуктов образовательно-издательского проекта **КАРМАЛИЯ**.

Для нас актуальными задачами являются поиск инвесторов, партнёров, специалистов и экспертов в выделенной области. Если вас заинтересовала наша деятельность и вы хотите подробнее узнать о нашем проекте, свяжись с нами удобным для вас способом:

+79315250252 /Алексей/

<http://karmalia.space/>

info@karmalia.space



P.S.

Это только начало...

Важно понимать ряд особенностей данного проекта, если его рассматривать в ракурсе дела, приносящего прибыль в потенциале развития.

Во-первых, ниша Саморазвитие никогда не потеряет актуальность. Во все времена люди задавались вопросами о смысле жизни, о секретах долголетия, о счастье, духовном росте и так далее. Поскольку мы живем в Мире с бесконечным количеством вариантов развития событий, эти вопросы будут всплывать среди людей и в дальнейшем. С этой точки зрения, проект не потеряет актуальность в выбранной сфере до полного осознания человечеством своего места в этой реальности.

Во-вторых, целевая аудитория выбрана максимально лояльная и перспективная. Это значит, что потенциальный покупатель – человек осознанный, решающий жизненно важную задачу. Осознанность клиента позволяет легко получать обратную связь о продукте и корректировать продуктовую матрицу под запросы покупателей. Решение жизненно важной задачи позволяет глубоко входить в доверие с клиентом до пожизненного сотрудничества. Важно понимать, что мы не ставим перед собой цель продать всем на планете. Речь не идет о продаже в сегменте широкого потребления. В этом нет смысла, если мы хотим делать качественно и для индивидуума. Наша задача – продать тому, кому действительно важно раскрыть личный потенциал, а это менее 1% населения планеты.

В-третьих, выбранная целевая аудитория позволяет расширять ассортимент и расти в ценовом сегменте. Расширение ассортимента предполагает открытие новых производств с учетом потребностей клиентов. Расти в ценовом сегменте легко, поскольку финансовые возможности человека, занятого саморазвитием, становятся шире со временем.

Цикл развития проекта составляет 7 лет, то есть мы можем увеличивать объем производства настольных игр в течение 7 лет. Далее объемы продаж могут варьироваться в зависимости от трендовых потоков, а сам проект трансформируется в международную on-line академию, целью которой является предоставление возможности получить практически применимое в жизни образование в сегменте Саморазвитие, а также книжное издательство, специализирующееся на выпуске премиальных книг в сегменте Саморазвитие.

*Человек рожден для великих дел,
когда у него хватает силы
побеждать себя самого.*

