

ПОЯСНЕНИЕ К ФИНАНСОВОЙ МОДЕЛИ «КАРМАЛИЯ»

Уважаемые инвесторы!

Предлагаем Вам рассмотреть финансовую модель инвестиций в тираж настольной трансформационной игры «KARMALIA»

Обратите внимание на прилагаемую таблицу, в которой имеются вкладки:

1. *Финансовая модель*
2. *Финансовые результаты*
3. *Точка безубыточности*

Данная модель рассчитана на 2 года и составлена с учётом следующей информации, взятой в качестве ориентира:

1/ Продажи игры «ИМАДЖИНАРИУМ» - более 35,000 экземпляров с одной площадки (маркет-плейса) за год

<https://www.wildberries.ru/catalog/2737172/detail.aspx>

2/ Продажи игры «МОНОПОЛИЯ» - бестселлер в мире трансформационных настольных игр

<https://www.wildberries.ru/catalog/4584427/detail.aspx>

Мы планируем повторить успех «МОНОПОЛИИ» и вывести игру «КАРМАЛИЯ» на мировую арену, перевести на разные языки, сделать серию уникальных дизайнерских партий и продать в 44 странах. Мы уверены, что если игра про ДЕНЬГИ достигла пиковых показателей по продажам, то игра про КАРМУ тоже займёт достойные позиции в рейтингах.

При этом мы смотрим на проект реалистично и первую вершину, которую планируем покорить, будет выпуск 30.000 экземпляров и продажа на русскоязычную аудиторию с основных маркетплейсов и специализированных площадок в Интернете в течение двух лет – на это и рассчитан наш финансовый план.

Мы указали сумму – 35.000.000 рублей, из которых:

30.000.000 рублей – это расходы на изготовление тиража 30.000 экземпляров себестоимостью 1.000 рублей.

Эта сумма пластична, то есть может быть увеличена или уменьшена в зависимости от наших намерений.

На данный момент мы уверены, что можем повторить успех игры «ИМАДЖИНАРИУМ»

5.000.000 рублей – расходы на маркетинг и разработку мобильного приложения для смартфонов.

При этом мы учитываем объём дополнительных доходов – это продажа обучающих программ и коммерческих лицензий (франшиз), о чём речь пойдёт ниже..

Далее мы поясним с чем связаны такие планы и почему проект является не только безрисковым, но и претендует на то, чтобы стать единорогом среди старт-апов на мировой арене.

Немного предыстории..

В последнее время спрос на трансформационные игры вырос до значительных масштабов. Большая часть таких игр – авторские и продаются исключительно для игропрактиков и в большей части только с обучением геймификации. Из-за такого позиционирования средний чек на игру + обучение = 34.000 рублей.

Один из самых крупных чеков в сегменте является игра «Путь желаний» - 250.000 рублей.

<https://game.blinovskaya.club/>

Другим ярким примером является ведическая игра «ЛИЛА», по мотивам которой и сделана наша игра «КАРМАЛИЯ». Два года назад поисковая статистика Яндекс по запросу «лила купить» достигла своего пика – 60,000 запросов в месяц. При этом на российском рынке большая часть продаваемых игр нарушают авторские права, т.е. являются пиратскими версиями:

<https://www.wildberries.ru/catalog/145332939/detail.aspx>

Также в игре «КАРМАЛИЯ» мы используем рунические символы в качестве привлекающего внимание маркетингового хода. По слову «РУНЫ» Яндекс выдаёт также более 1 млн. запросов в месяц!!

Все это говорит о том, что мы находимся у истоков восходящего тренда на трансформационные игры, а также на эзотерические услуги и товары в целом.

Мало кто знает, но «МОНОПОЛИЯ» тоже является трансформационной игрой, поскольку меняет мышление. Это игра про деньги, и она на данный момент – самая популярная настольная игра в мире!!

Более премиальным и современным аналогом «МОНОПОЛИИ» является игра «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК», ставшая популярной после выхода книги «БОГАТЫЙ ПАПА, БЕДНЫЙ ПАПА» Роберта Кийосаки:

<https://cashflowgame.ru/>

Важным замечанием является тот факт, что все остальные трансформационные игры на рынке НЕ ДОСТУПНЫ широкой аудитории и предлагаются по большей части только с обучением на игропрактика в сегменте B2B.

«КАРМАЛИЯ» по сути своей является современной версией игры «ЛИЛА», но не нарушает авторских прав. Мы разработали уникальный дизайн, добавили современные элементы и обновили правила. Дополнительно зарегистрировали торговую марку и готовимся к тому, чтобы запатентовать обновлённую версию, которая выйдет в конце весны 2023 года.

Мы планируем сделать игру «КАРМАЛИЯ» доступной широкой аудитории. Это значит, что для того, чтобы поиграть в игру не потребуется специальной подготовки или обучения. Достаточно просто купить и играть дома с друзьями. Также можно заметить, что в игру «КАРМАЛИЯ» служащую ориентиром для людей в принятии решений, можно играть в одиночестве, используя её в качестве оракула. При этом игровой сет может продолжаться не один день, в отличие от других игр, которые могут пылиться на шкафу долгие годы. Это уникальный случай, когда повторное использование игры становится цикличным и не прекращается до тех пор, пока у игрока не закончатся вопросы к жизни, самому себе, к Богу или ко Вселенной.

При этом мы не отрицаем позиционирование в B2B сегменте и планируем параллельно обучать игропрактике, а также готовить амбассадоров проекта – специалистов по корпоративной геймификации.

Более подробно эту часть проекта мы можем обсудить при встрече. Если у Вас есть представитель в России, мы можем провести игру для него в качестве демонстрации. Также мы можем отправить Вам игровой комплект в версии 1.1 2024 года выпуска для ознакомления.

Сейчас игра размещена на нашем сайте и нескольких площадок:

<http://karmalia.space/>

<https://www.wildberries.ru/catalog/76644301/detail.aspx>

<https://mastertigr.ru/shop/igry/universalnaja/karmaliya/>

<https://macards.ru/catalog/psikhologicheskie-igry/tsel-mechta-analiz-situatsiy-sobytiy/transformatsionnaya-igra-karmalia-karmaliya/>

НАШЕЙ МИССИЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ ПОВЫШЕНИЕ ОСОЗНАННОСТИ ЛЮДЕЙ НА ПЛАНЕТЕ

Мы надеемся, что люди научатся принимать ответственность за свои действия на себя И мечтаем о том, что коллективная осознанность достигнет того уровня, когда мы сможем понять истинную ценность своего жизненного опыта.