

CONFIDENTIAL PROJECT

GEEKINKO

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ДЛЯ ИНВЕСТОРА

Первая sextech-экосистема, объединяющая физическое
удовольствие, ИИ и гик-культуру.

INITIALIZING SYSTEM...

МИХАИЛ ФАДЕЕВ

FOUNDER / CEO

РОЛЬ:

Визионер, директор по дизайну, продажи, управление персоналом.

ОПЫТ (7+ ЛЕТ):

Le Frivole, Розовый Кролик (Product/Dev), Zara, Adidas, Банки (Sales/HR).

ОБРАЗОВАНИЕ:

Экономист, имиджмейкер, дизайнер.

ИВАН БОРИСОВ

СТО

РОЛЬ:

Технологическая реализация, прототипирование, материалы, эргономика.

ОПЫТ (7+ ЛЕТ):

ЦНИИ Робототехники (экзоскелеты), Руководитель КБ «ТОПОЛОГИЯ», Консультант Минтранса.

ОБРАЗОВАНИЕ:

МГТУ им. Баумана (композиционные материалы).

ЯРОСЛАВ ПЕРЛОВ

Руководитель отдела продаж, ВЭД

ДАНИИЛ ПОТАШОВ

3D моделирование, скульптинг

ПЛАТФОРМА VIBEROS

IT, ИИ, ПО для игрушек (Евгений Пенцак)

МИХАИЛ БОКАРЕВ

Руководитель отдела развития

ЮРИЙ МИТЮКИН

IT, сайт, чат-боты, безопасность

МАКСИМ БАГМА

Руководитель отдела медицины

КАТЕГОРИЯ

Сексуальное здоровье + Tech (ИИ, VR) + Мерч

МОДЕЛЬ МОНЕТИЗАЦИИ

B2C/B2B: Продукт + Подписка + Игры

ЦЕНООБРАЗОВАНИЕ

Smart Toys: 8-25к ₽

Merch: 1-3к ₽

Subscription: >290 ₽/мес

Costumes: 5-7к ₽

ГЕОГРАФИЯ ЭКСПАНСИИ

РОССИЯ → ИЗРАИЛЬ (6 МЕС) → EU/USA (2-3 ГОДА)

ТРЕБУЕМЫЕ ИНВЕСТИЦИИ

50 МЛН ₽

На R&D, производство, закупку, игры и маркетинг.

ВЛОЖЕНИЯ ОСНОВАТЕЛЕЙ: 8 млн ₽

FEB 2025

ДАТА ОСНОВАНИЯ

1+11

КОМАНДА

START

СТАДИЯ ПРОДАЖ

ВИДЕНИЕ

GEEKINKO – это первая sextech-экосистема, где физическое удовольствие, ИИ, персонажи и гик-культура объединены в персонализированный опыт.

Бренд для зумеров и миллениалов, вдохновленный поп-культурой. Мы создаем товары с интерактивной вселенной ("ЛОР"), историями и цифровыми технологиями.

! В отличие от Lovense/Svakom, мы используем продвинутые технологии ("кибер-магию"), дающие большую вариативность. Наше приложение уже работает, товары имеют уникальный встроенный функционал.

- ✓ Готов MVP приложения с ИИ и контролем
- ✓ В процессе регистрация товарного знака
- ✓ Подключены фабрики и логистика
- ✓ Создана и привезена первая партия товаров
- ✓ Проведены фотосессии товаров
- ⌚ Готовы чат-бот маскоты
- ⌚ Готовы дизайны 10 продуктов второй волны
- » Оформляется закупка партии в Израиль

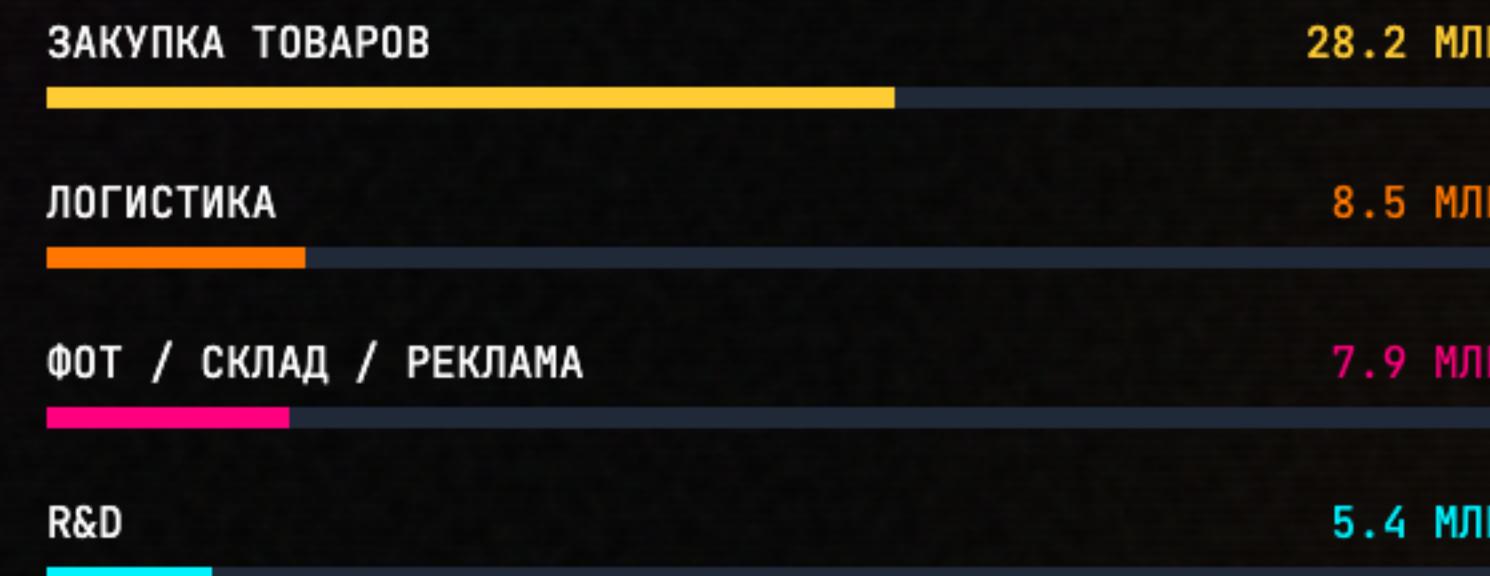
Выручка формируется из 4 категорий: Умные устройства, Одежда/Lifestyle, Расходники, Цифровые сервисы. Драйвер роста: [Hardware → Software/Subscription](#).

ПОКАЗАТЕЛЬ	ГОД 1	ГОД 3	ГОД 5
ВЫРУЧКА	50-70 МЛН ₽	250-300 МЛН ₽	600-900 МЛН ₽
ВАЛОВАЯ МАРЖА	~55%	60-65%	65-70%
EBITDA	ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ	10-15%	20-25%
ПОДПИСКА (В ВЫРУЧКЕ)	5-7%	10-15%	20%+
CASH FLOW	НЕСТАБИЛЕН	ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ	УСТОЙЧИВО (+)

50 МЛН ₽

Цель: Ускорение внедрения и масштабирования бренда.

* Детальная фин. модель доступна в Excel файле.



ГОД 1

Продукт + Бренд + Обкатка каналов

ГОД 2-3

Масштабирование + Рост подписок + Экспорт

ГОД 4-5

Платформа + Контент Экосистема

ROI ИНВЕСТОРА (5 ЛЕТ)

X3-6

IRR

30-45%

ROA растет за счет софта и подписки
(маржинальность ~90%)

ГОД 1

Отрицательный CF осознанный. Инвестиции в производство, R&D, комьюнити.

ГОД 2-3

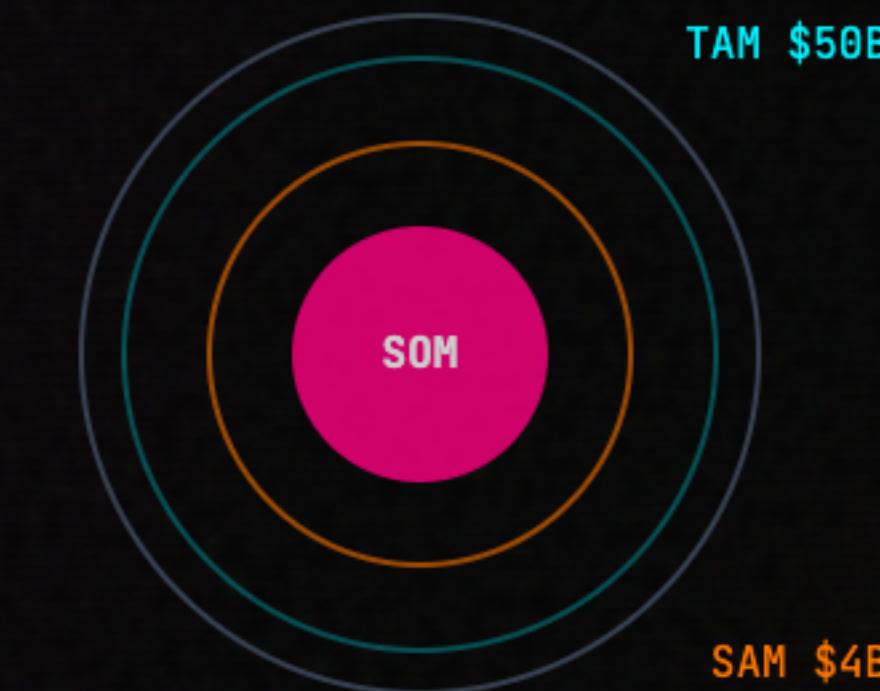
EBITDA (+). Оборотка стабилизируется.
Break-even по CF: 18-24 месяц.

ГОД 5

Устойчивый свободный денежный поток.
Агрессивный рост.

ПОКАЗАТЕЛЬ**ГОД 1****ГОД 3****ГОД 5**

ВЫРУЧКА	60 МЛН ₽	280 МЛН ₽	750 МЛН ₽
ВАЛОВАЯ ПРИБЫЛЬ	35 МЛН ₽	180 МЛН ₽	545 МЛН ₽
OPEX	-45 МЛН ₽	-140 МЛН ₽	-355 МЛН ₽
EBITDA	-10 МЛН ₽	+40 МЛН ₽	+190 МЛН ₽
OPERATIONAL CF	-25 МЛН ₽	+30 МЛН ₽	+170 МЛН ₽



SEXUAL WELLNESS

Прогноз \$52.7 млрд к 2026 (рост 10%/год)

СМЕЖНЫЕ РЫНКИ

АНИМЕ: \$43 млрд (рост 12%)

ВИДЕОИГРЫ: \$320 млрд (рост 10%)

SOM (РЕАЛИСТИЧНО)

ГОД 1: 0.01% = \$300-400к

ГОД 3: 0.05% = \$1.5-2 млн

ГОД 5: 0.15% = \$6-8 млн

ФИЗИЧЕСКИЕ ПРОДУКТЫ

ИИ-девайсы, игрушки, костюмы

ЦЕНА (AI DEVICE)

~15,000 ₽

COGS (пр-во + дост.)

~2,600 ₽

ВАЛОВАЯ ПРИБЫЛЬ

~83%

Маржа после САС и комиссий: ~55-60%

ПОДПИСКА & SOFT

Контент, обновления, новые функции

ЦЕНА / МЕСЯЦ

290 ₽

ВАЛОВАЯ ПРИБЫЛЬ

90-95%

НАЦЕНКА

x10

LTV
4000-6000 ₽
12-18 МЕСЯЦЕВ

⚠ РИСКИ

- > **Регуляторика**
Диверсификация рынков
- > **Производство**
Зависимость (решение: 5+ проверенных фабрик)
- > **Конкуренты**
Давление рынка (решение: софт + лор)
- > **Контент**
NSFW риски (решение: безопасный слой)

★ ПОБЕДА

- > **ИИ + Софт**
Базовые ценности продукта
- > **Лор и Персонажи**
Высокое удержание (retention)
- > **Высокая Маржинальность**
Unit-экономика сходится
- > **Подписка**
Рост LTV и стабильный поток

1 ГОД

СИЛЬНЫЙ НИШЕВЫЙ БРЕНД РФ

- > Выпущены продукты 2-й волны
- > Сформировано комьюнити
- > 5-10 тысяч активных пользователей

3 ГОДА

БЫСТРОРАСТУЩАЯ КОМПАНИЯ

- > Топ 3 sextech в СНГ
- > Экспорт (ЕС/США)
- > Подписка = 15% выручки
- > Платформенное ядро

5 ЛЕТ

ЭКОСИСТЕМА УДОВОЛЬСТВИЯ

- > Международная платформа
- > Бренд "GEEKINKO" - имя нарицательное
- > От ковриков для мыши до ухода за лицом

 Target Customer

TARGET_ID: GEEK_01

ВОЗРАСТ / ПОЛ

22-45 ЛЕТ (Ядро 30-40)

60% МУЖ / 40% ЖЕН

ДОХОД / ГЕО

СРЕДНИЙ+

ГОРОДА 300К+

ПРОФЕССИИ & ИНТЕРЕСЫ

[IT](#) [GAMEDEV](#) [MARKETING](#) [ANIME](#) [REDDIT](#) [VR](#)

"Ищет артефакты, которые позволяют получить физическое наслаждение и войти в мир фантазии. Ценил эстетику, технологии и персонализацию."

СКУКА И ШАБЛОННОСТЬ

Все одинаковое. Стандартные 10 режимов вибрации. Нет расслабления.

НЕТ "ДУШИ"

Товары без истории, переупакованный Китай, ложь в маркетинге.

ПЛОХОЙ СОФТ

Кривые приложения, плохой перевод, разрывы Bluetooth.

НЕТ ПЕРСОНАЛИЗАЦИИ

Отсутствие контекста и чувства "для меня".

РЕШЕНИЕ: GEEKINKO

Инвестиция в то, что отражает внутренний мир.

АРТЕФАКТЫ УДОВОЛЬСТВИЯ

Высокотехнологичные девайсы с "внутренним миром". Красивый дизайн для интерьера. Постоянные обновления лора (комиксы, новеллы).

ИИ-АВТОПИЛОТ

Сопряжение устройств, резонанс в такт движениям и желаниям. Обучается и становится лучше с каждым разом.

ЭКОСИСТЕМА

Приложение с сексологом, иммерсивные чат-боты персонажей, статистика, тренировки.

ОТКРЫТАЯ ПЛАТФОРМА

Подключение к VR и видеограмм. SDK для создания микроприложений.

- 1. Узнает из Telegram/TikTok (гейминг, косплей).
- 2. Переходит на сайт. Цепляет стиль, персонажи, общение с ботом.
- 3. Изучает функционал и технологии.
- 4. Скачивает приложение (MVP).
- 5. Выбирает игрушку (Артефакт).
- 6. ПОКУПКА & ИСПОЛЬЗОВАНИЕ (Retention через ИИ).
- 7. Advocacy: Делится впечатлениями.