

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

МИХАИЛ БОКАРЕВ

Руководитель отдела развития

ДАНИИЛ ПОТАШОВ

3D моделирование, скульптинг

ЮРИЙ МИКИТИЮК

Тех. директор, ИТ, сайт, чат-боты,
безопасность

ПЛАТФОРМА VIBEROS

IT, ИИ, ПО для игрушек (Евгений Пенцак)

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

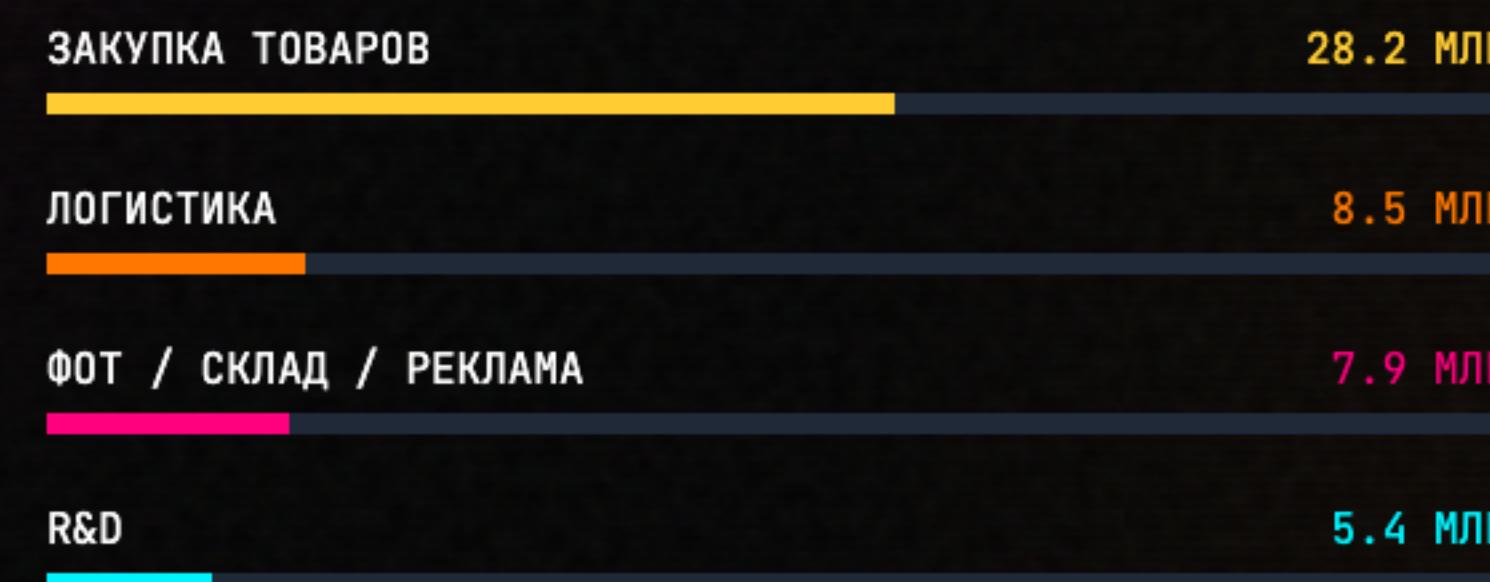
Выручка формируется из 4 категорий: Умные устройства, Одежда/Lifestyle, Расходники, Цифровые сервисы. Драйвер роста: [Hardware → Software/Subscription](#).

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

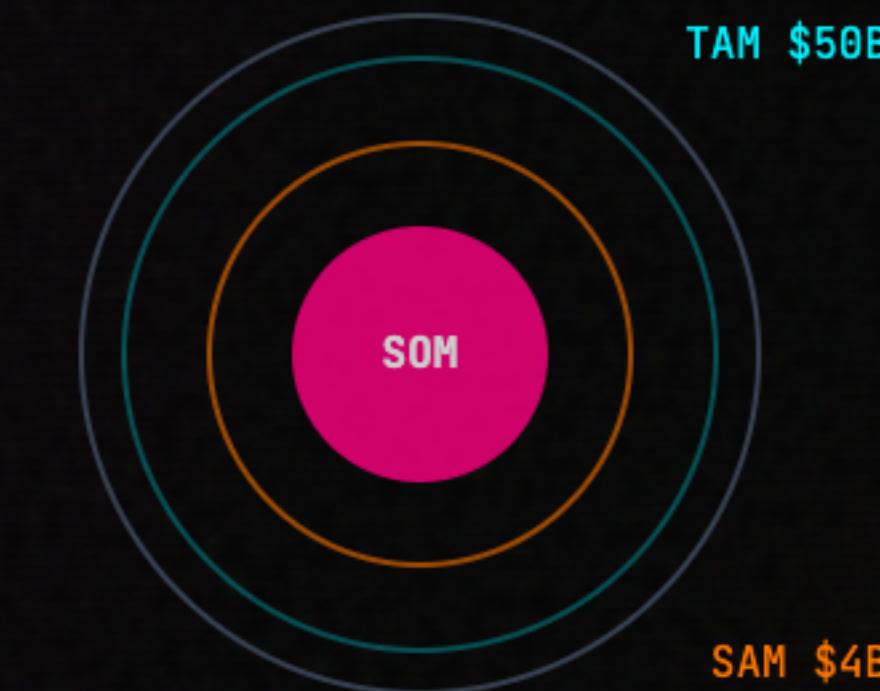
EBITDA (+). Оборотка стабилизируется.
Break-even по CF: 18-24 месяц.

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.