



استودیو بازی سازی

رایموند هنر

پویان

01

رایموند هنر پویان

آشنایی کوتاه با رایموند
گیمز و چشم انداز ما

04

استراتژی بازاریابی

برنامه های بازاریابی برای
افزایش درآمد

03

بررسی بازار هدف

مقیاس بازار بازی های
موبایل

02

مدل کسب و کار

نمونه کسب درآمد رایموند

05

دستاوردها

نتایج به دست آمده تا به
الان

06

تیم ما

آشنایی با متخصصین و
نیروی انسانی

07

تکنولوژی ما

بررسی و مقایسه میزان
کیفیت محصولات

08

سرمایه گذاری

مقدار سرمایه مورد نیاز برای
تمقق اهداف

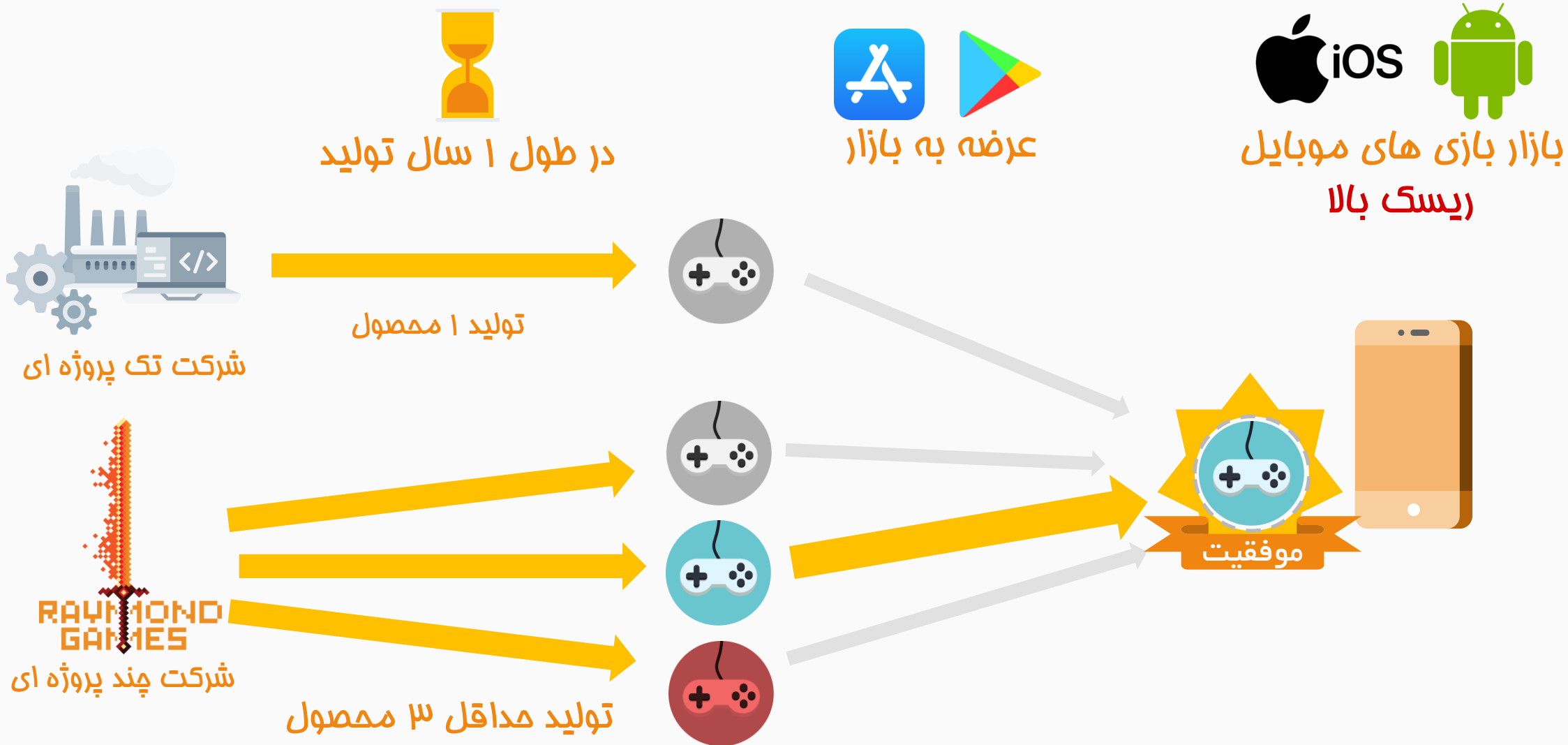
تولید کننده بازی های موبایل

شرکت
رایموند



توانایی تولید چند محصول همزمان

(Multi Project Company)



در طول ۱ سال تولید

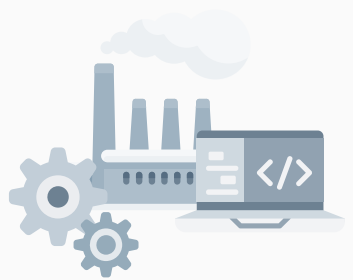


عرضه به بازار



بازار بازی های موبایل

ریسک بالا



شرکت تک پروژه ای



تولید ۱ محصول

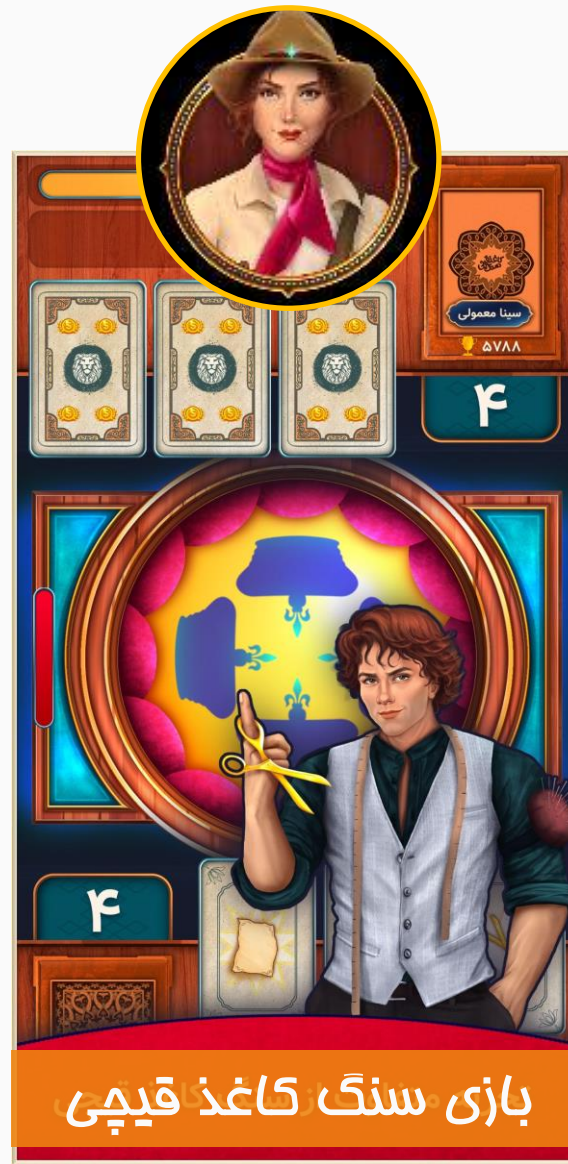
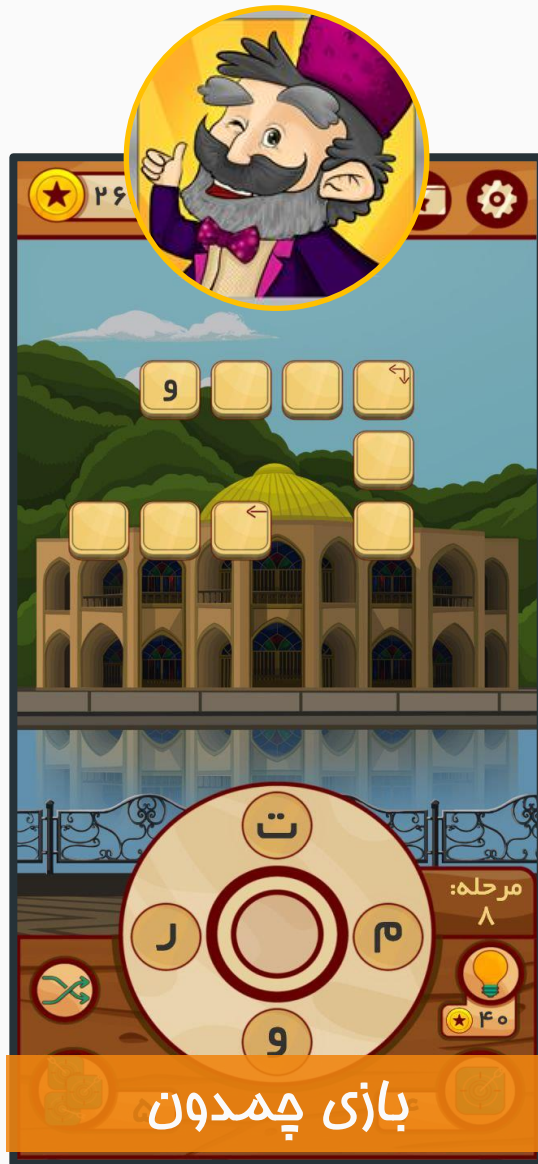


شرکت چند پروژه ای

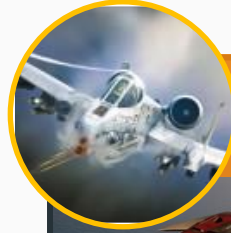


تولید حداقل ۳ محصول

چه بازی هایی می سازیم؟



چه بازی هایی می سازیم؟



بازی لبه ی آسمان



بازی ناقوس سیاه



بازی بتل الدوله



بازی وارگلوری



نشر در کمتر از ۵ ماه!



۶۰%

تکمیل

تیم ۵ نفره

نشر در کمتر از ۳ ماه!



۸۵%

تکمیل

تیم ۵ نفره

نشر در کمتر از ۳ ماه!



۸۵%

تکمیل

تیم ۷ نفره

آماده برای نشر!



۱۰۰%

تکمیل

تیم ۶ نفره

منتشر شده!



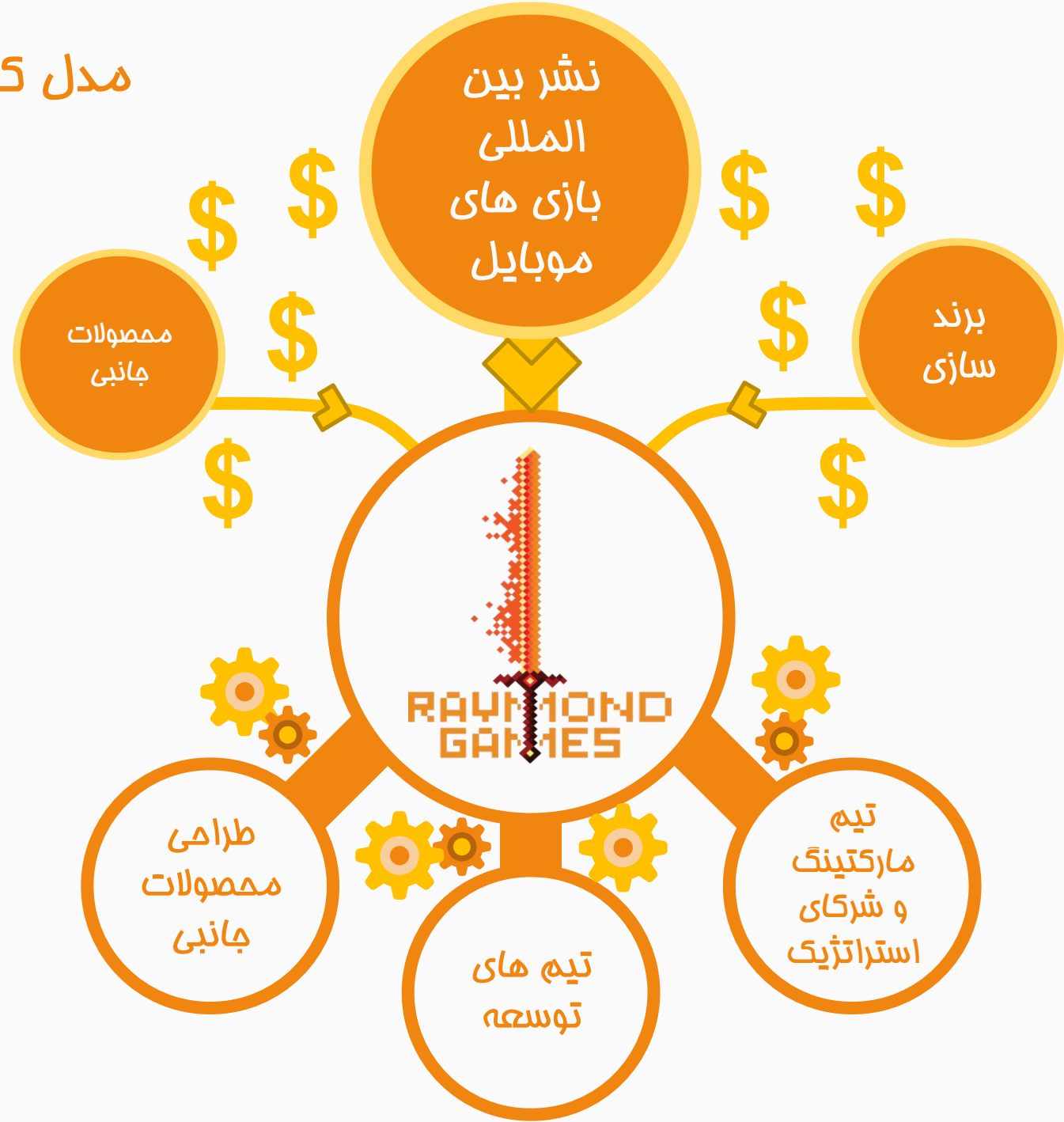
۱۰۰%

تکمیل

تیم ۸ نفره

جمعا تیم رایموند ۱۸ نفره است. (برخی از افراد روی چند پروژه کار می کنند)

مدل کسب کار از نمای کلی



بررسی کلی درآمد: از یونیکورن ها تا عناوین ایرانی

بازار
هدف



Call of Duty
327 MILLION \$

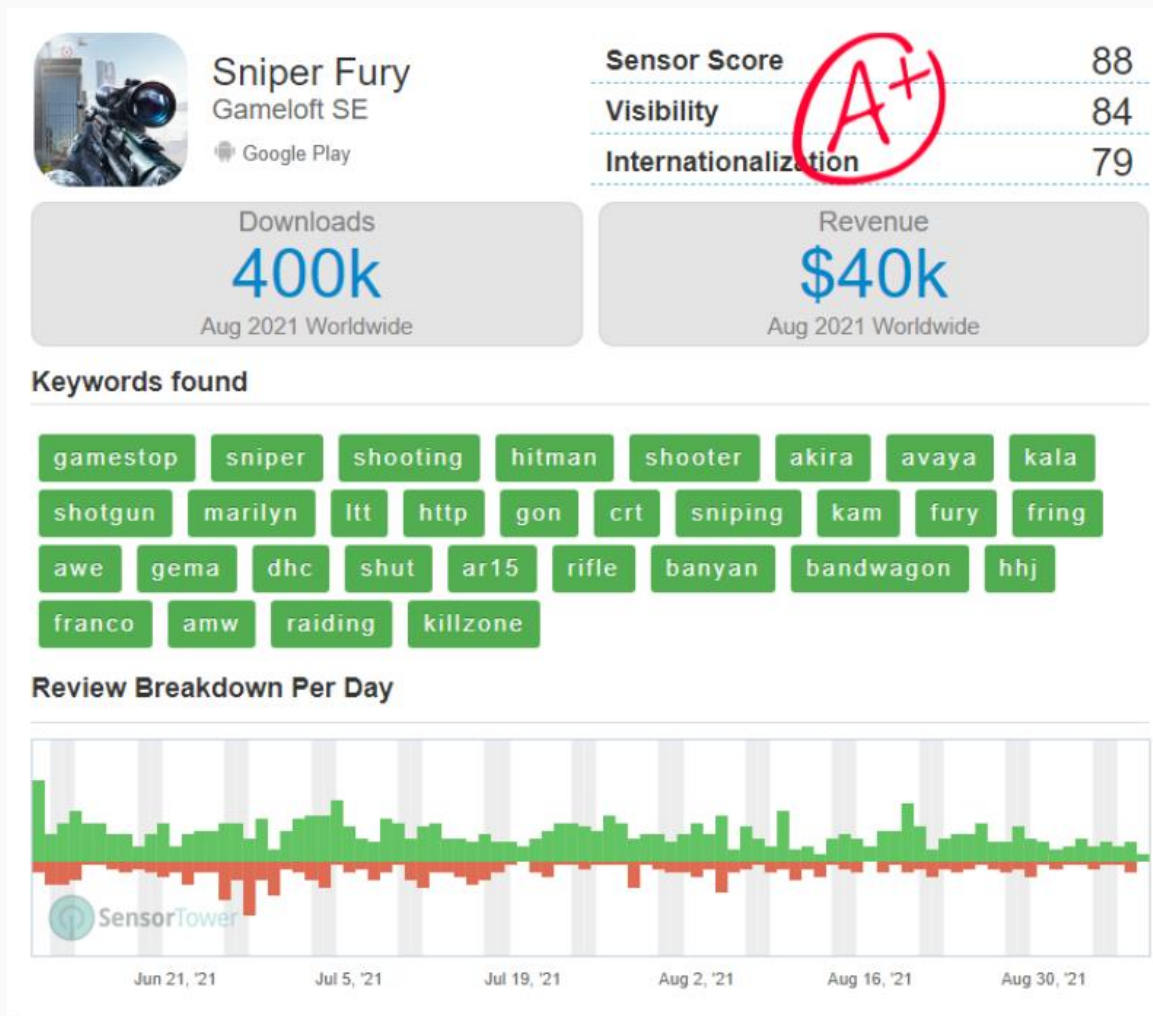


Raid: Shadow Legends
569 MILLION \$



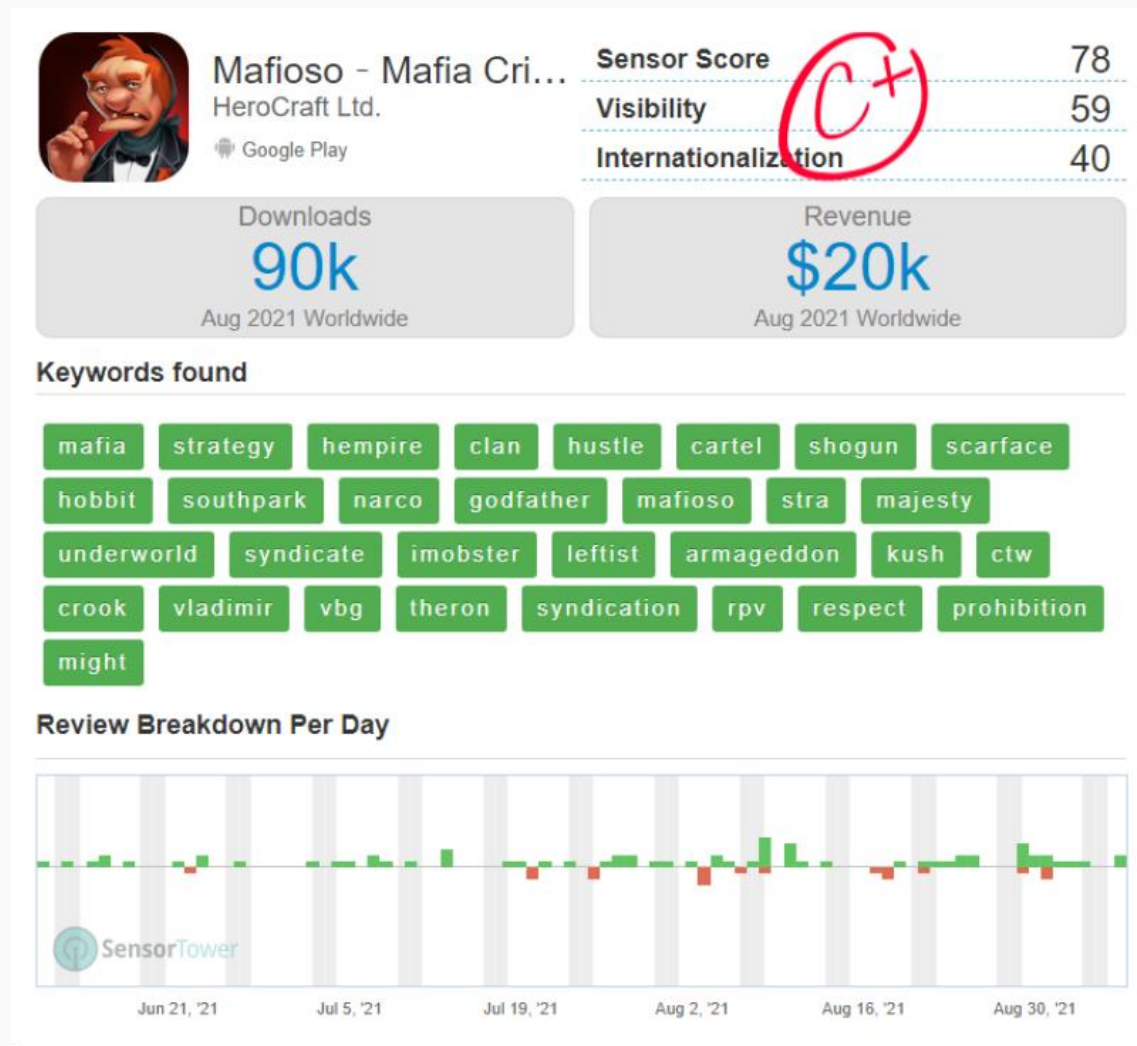
بررسی کلی درآمد: از یونیکورن ها تا عناوین ایرانی

بازار
هدف



بررسی کلی درآمد: از یونیکورن ها تا عناوین ایرانی

بازار هدف

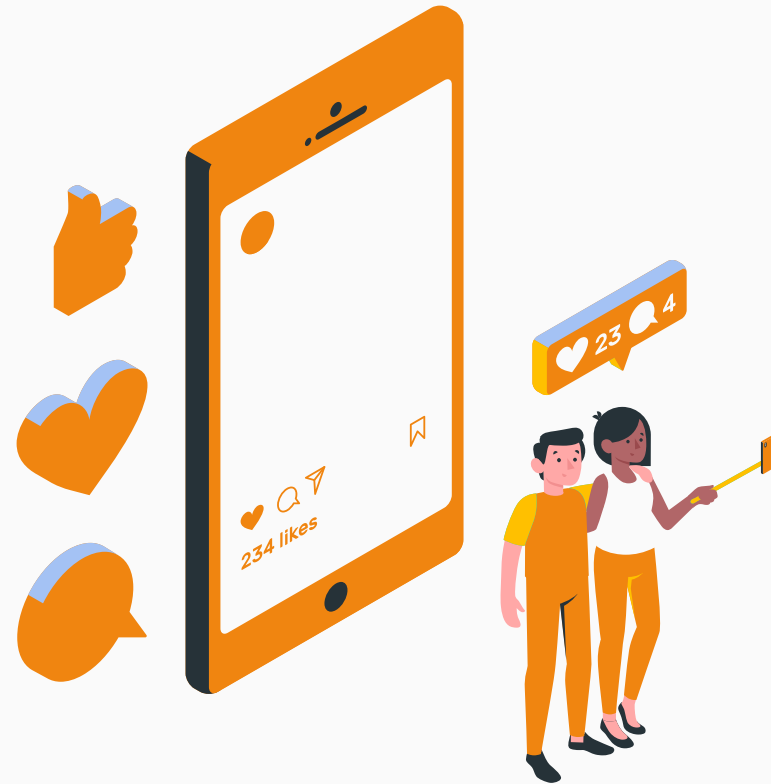


کمپین های شبکه های اجتماعی

استراتژی
بازاریابی

استریمرها

یوتیوبرها



اینستاگرام، توئیتر،
دیسکورد، ...

شرکای استراتژیکی

رایموند

گیمز

شرکت بازی سازی



ADTIMING
شرکت بازاریابی

سرویس های دیجیتال بین المللی
International Digital Services
مبین

ناشر

هاب

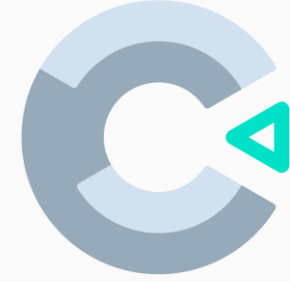
ناشر

استراتژی
بازاریابی

تکنولوژی
ما



unity



UNREAL
ENGINE



۲.۵ میلیارد دلار



۵.۱ میلیارد دلار



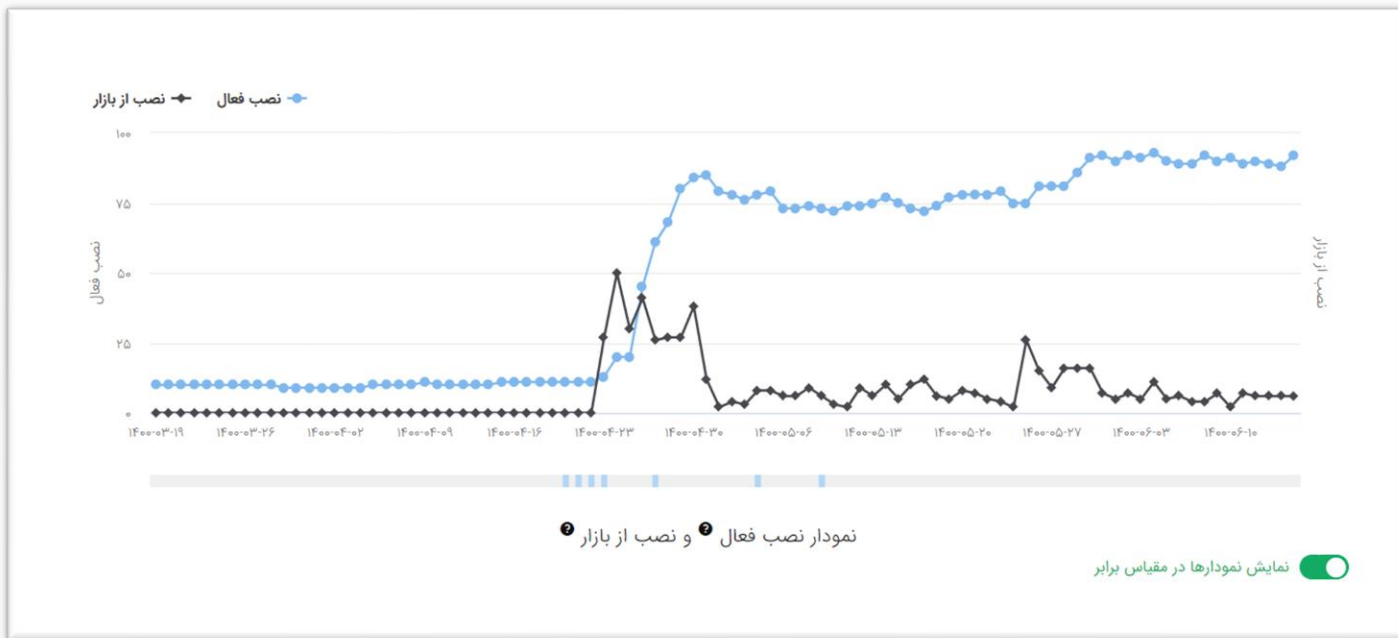
ناقوس سیاه



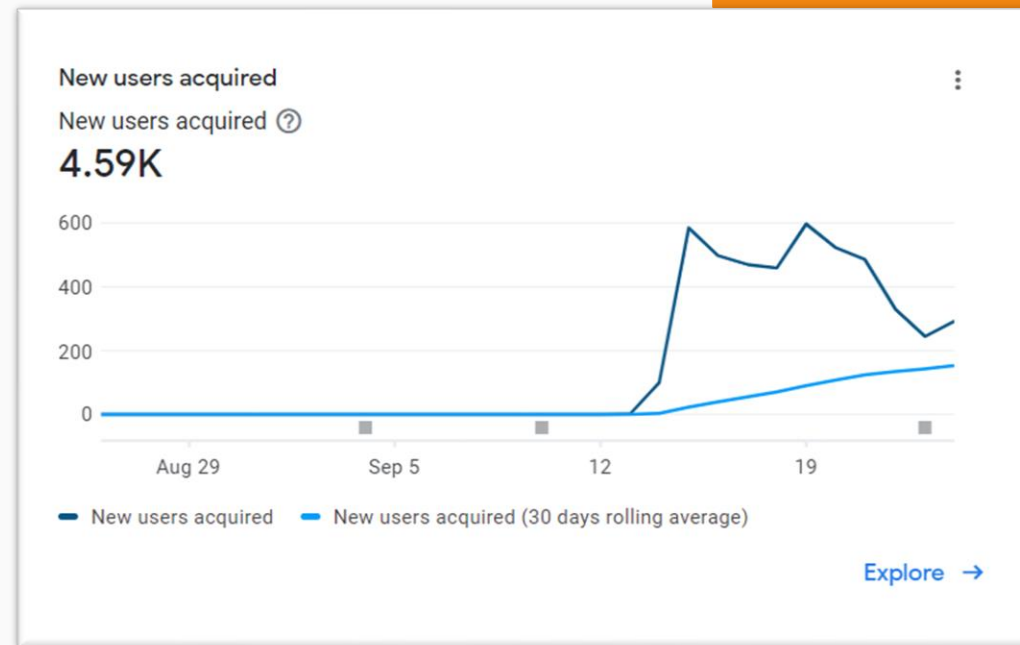
تکنولوژی
ما



دستآورد جدید ترین پروژه ما در ۱۵ روز اخیر



نمودار نصب / نصب فعال
بازی ناقوس سیاه در کافه بازار



نمودار تعداد نصب بازی ناقوس سیاه در
گوگل پلی

Google Play rating

4.474 ★

Users

97

Ratings with reviews

74

امتیاز بازی در گوگل پلی

شروع رایموند

۹۵

۹۶

نشر بازی اول،
مشارکت و رشد

جذب نیرو و شروع
پروژه های جدید

۹۷

۹۹

کرونا، دورکاری و
کژوال کمپ

۹۸

ثبت شرکت و انتشار
عناوین جدید

۱۴۰۰

انتشار دو عنوان
بزرگ، همکاری در
سطح جهانی

ADTIMING

نمودار برنامه ها در یک سال

بررسی عملکرد بازی ها
بررسی عملکرد بازی ها در بازار و تصمیم گیری در رابطه با گام های بعدی

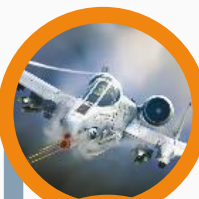
پایان سال

تابستان ۱۴۰۱

نقوس سیاه آنلاین
نشر بازی آنلاین نقوس سیاه و آغاز تولید نسخه ی VR
بازی جدید
نشر نسخه ی اولیه بازی جدید

VR

NEW!



NEW!



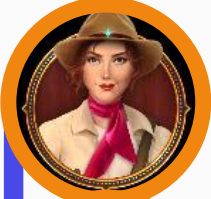
لبه ی آسمان

آغاز کار بر روی نسخه جدید لبه ی آسمان
کلید خوردن پروژه جدید
آغاز کار بر روی پروژه ی جدید
وارگوری
تکمیل و آپدیت بازی وارگوری

بهار ۱۴۰۱

زمستان ۱۴۰۰

نقوس سیاه آنلاین
شروع پروسه تولید نقوس سیاه آنلاین
وارگوری
نشر بازی وارگوری
شپردان
نشر بازی شپردان



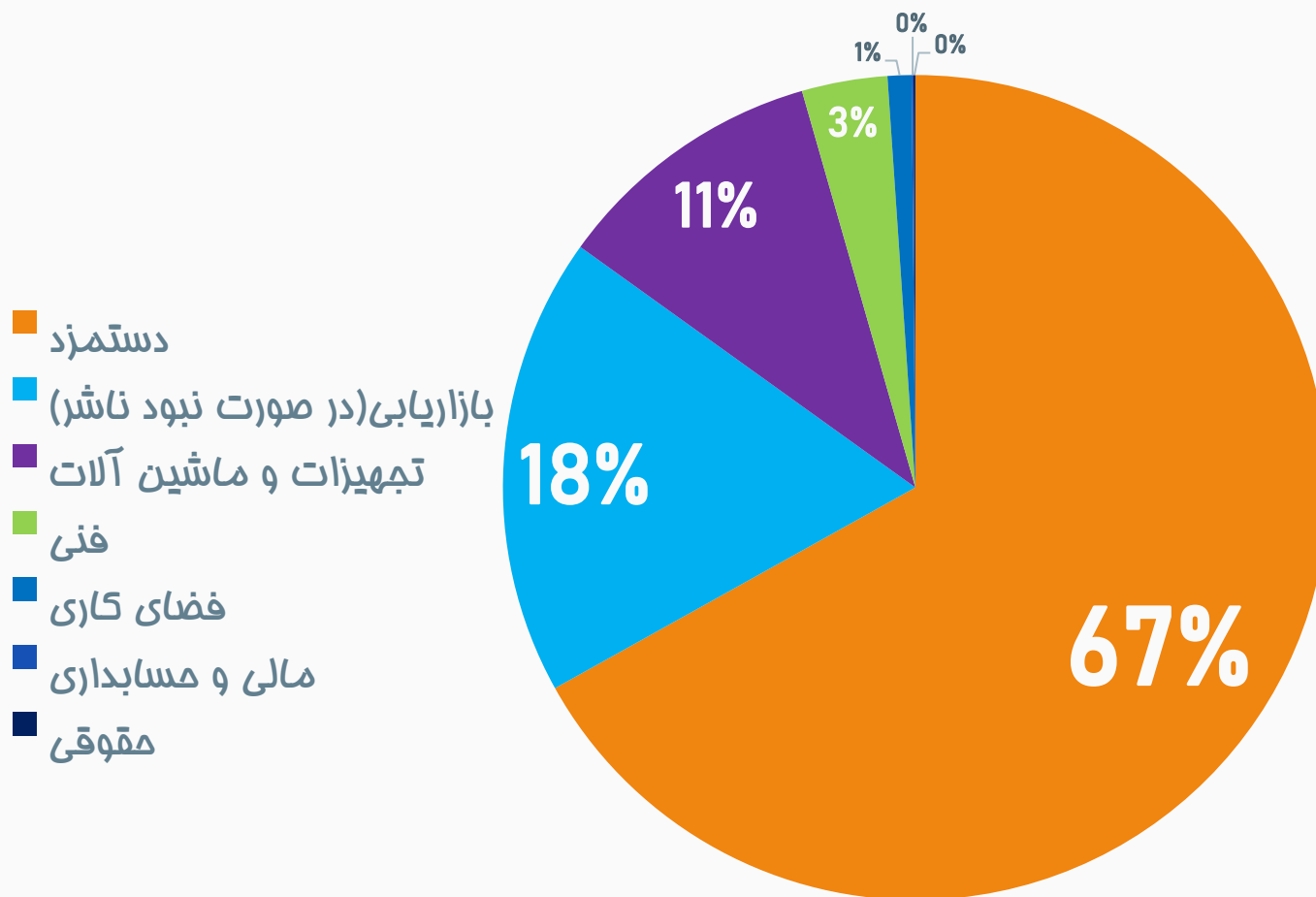
سنگ کاغذ قیچی

انتشار بر گوگل پلی
نقوس سیاه
انتشار آپدیت و تکمیل بازی
بتل الدوله
انتشار بازی بتل الدوله

پاییز ۱۴۰۰

۶ میلیارد تومان در ازای ۲۰ درصد سهام شرکت میانگین پروژه ای ۱/۲ میلیارد!

سرمایه
گذاری





تیم ما



عرفان قائمیان
طراح تکنیکال



پدراه مسینی
کارگردان هنری



آرمین هاشم زاده
مدیر عامل



رضا عطائی
کارگردان بازی



عطا مبیبی
برنامه نویس



علیرضا زمانی
مدیر پروژه

با تشکر از همراهیتان!

راه های ارتباطی:

armin.hashemzadeh49@gmail.com

contact@raymondgames.ir

09355751639



[@raymondhonar](https://twitter.com/raymondhonar)



[@raymondhonar](https://t.me/raymondhonar)



[@raymondhonar](https://www.instagram.com/raymondhonar)

بازار بازی های موبایل



بازار هدف



بررسی سبب ژانر ها

HYPER CASUAL

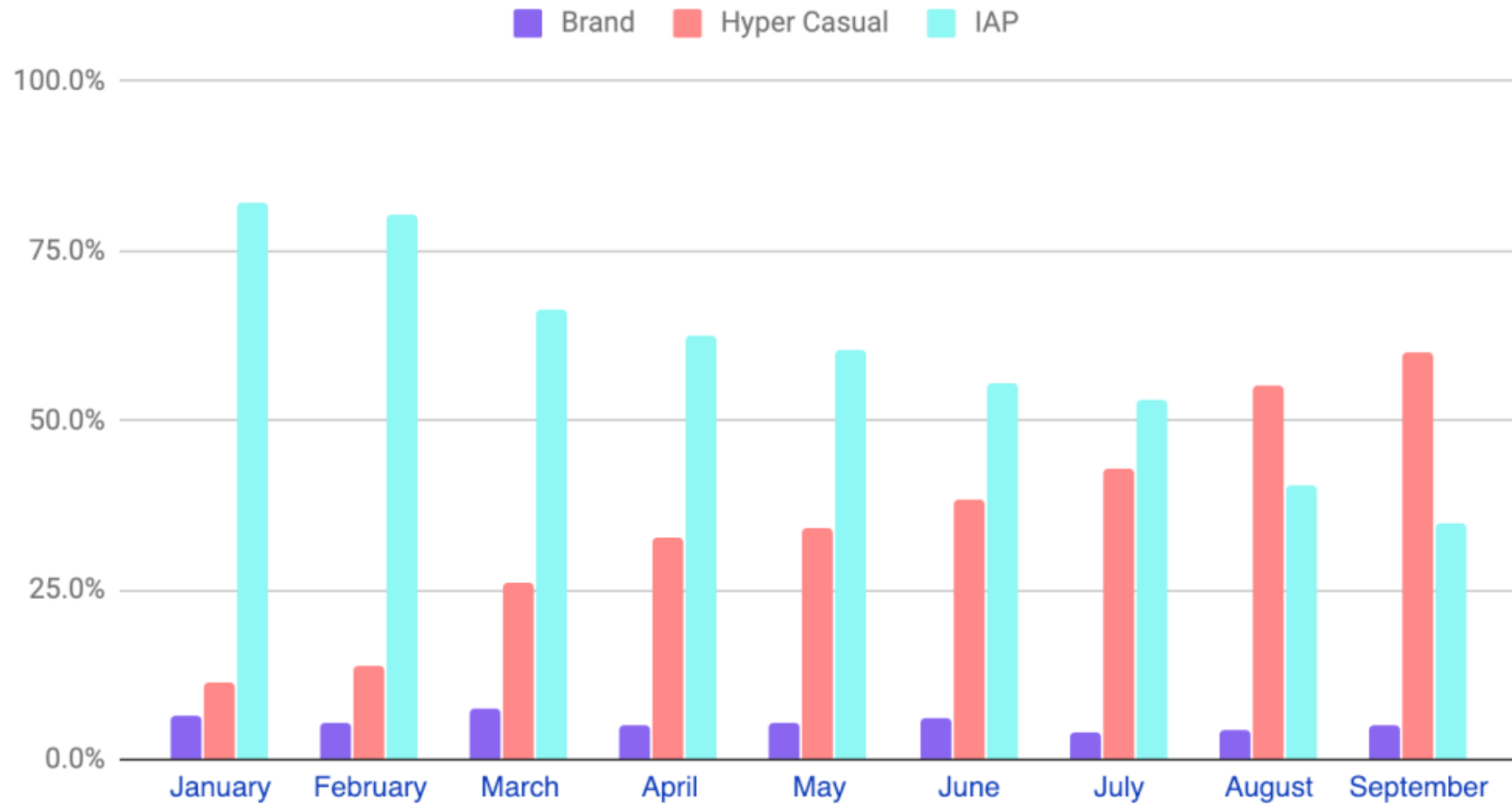
CASUAL

MID-CORE

بازار
هدف



بررسی سبب ژانرها

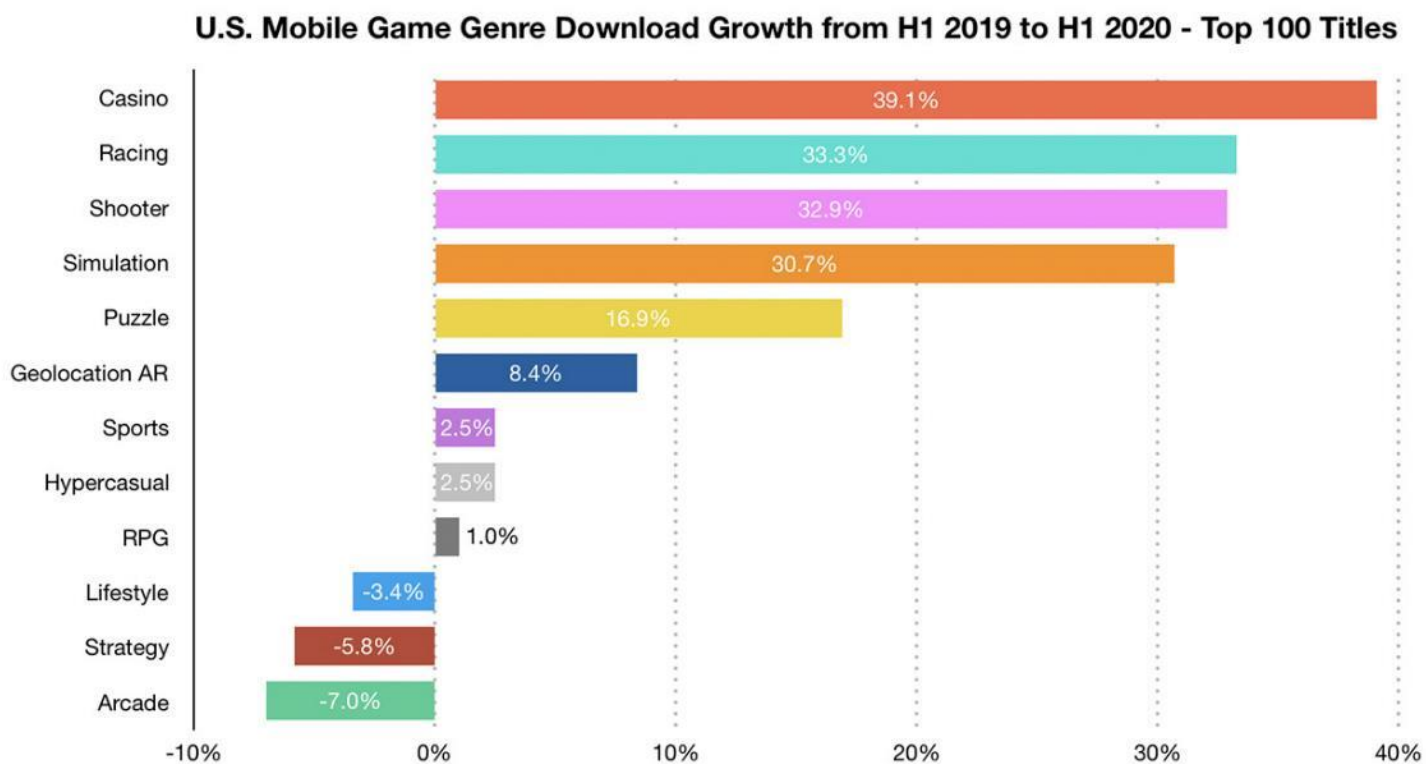


بازار
هدف



بررسی سبب ژانر ها

بازار هدف



sensorTower