



بازگوشی مرکز بازی آنلاین موبایل و وب

| بازی به هر جهت |

B A A Z I G O O S H I . C O M



## چگونه در هر زمان آنلاین بازیگوشی کنیم؟

بازیگوشی ... بازی‌واری سرگرم‌کننده برای کاربران در زندگی دیجیتال  
(زمان‌های انتظار، نصب، دانلود، تبلیغات و سرویس‌گیری)

**Play** What: sometimes Hypercasual/casual Game

---

**In** When: waiting times in Digital life style

---

**Any** Why: ontime/realtime with Online Game

Who: any time for All Taste

---

**Direction** Where: all time for Web/Mobile Users

How: waiting times Gamification



PLAY IN ANY DIRECTION!





**BAAZIGOOSHI**  
GAMECENTER  
PLAY IN ANY DIRECTION!

## چشم انداز

جذابترین مرکز بازی آنلاین موبایل و وب  
در سال ۱۴۰۲ در منطقه خاورمیانه

## مأموریت

یکپارچه‌سازی (Integration)  
بازی‌واری (Gamification) و امتیازدهی (Pontifications)  
در زندگی دیجیتال (Digital Life-style)  
کاربران وفادار (Loyal Users) موبایل و وب (Web/Mobile)  
با راهکار (Solution) بازیگوشی (Baazigooshi)









**BAAZIGOOSHI**  
GAMECENTER  
PLAY IN ANY DIRECTION!

# چرا بازیگوشی (بازی‌های آنلاین موبایل و وب)



+ قابل پیاده سازی  
و اجرا در وبسایت  
و اپلیکیشن به صورت B2B



+ اضافه شدن آسان بازی‌ها  
به اپلیکیشن‌های دیگر  
به صورت B2G و B2B



+ قابل اجرا در اکثر پلتفرم‌ها  
و سامانه‌های  
کاربر محور



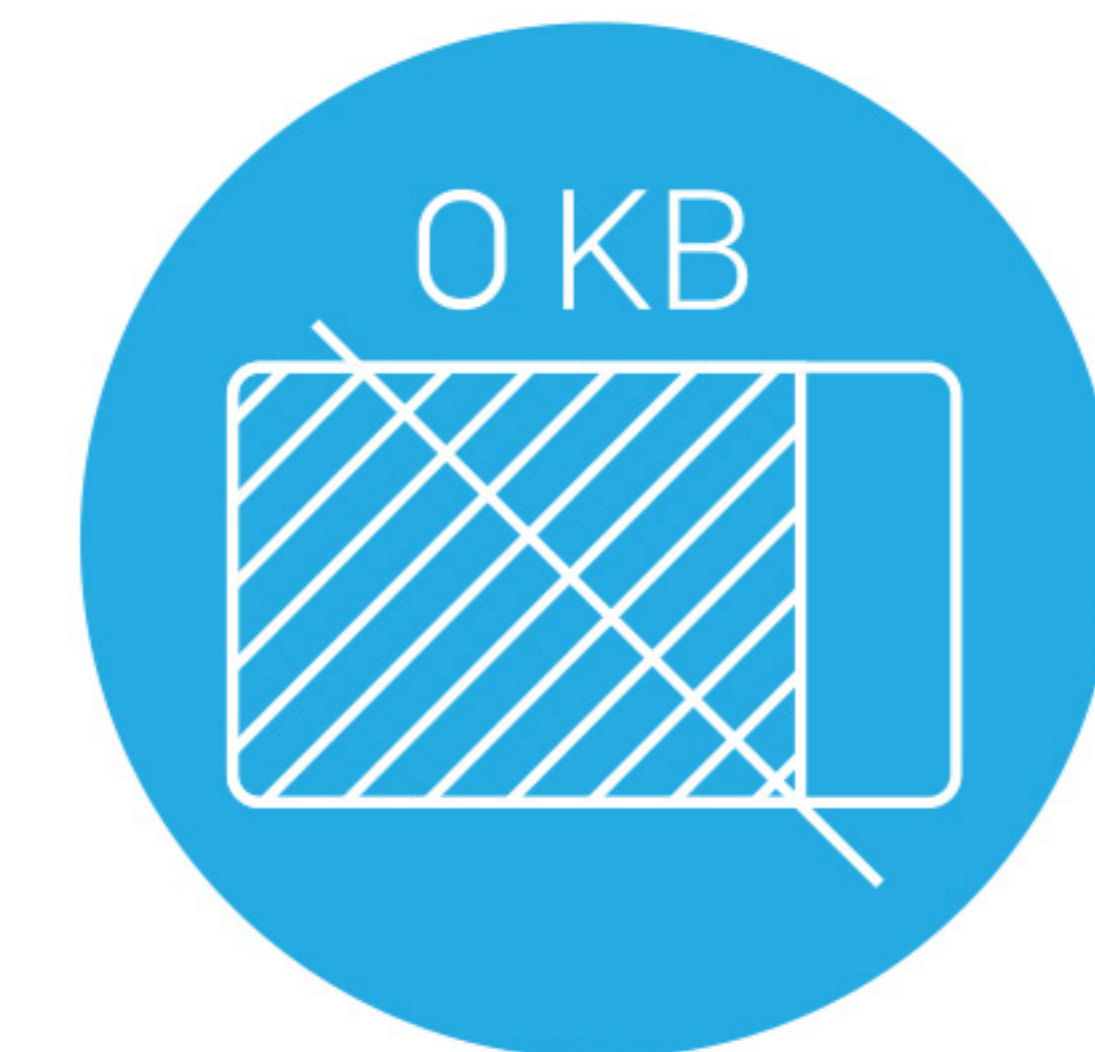
+ راه‌اندازی سریع  
و بدون نیاز  
به نصب



+ برگزاری کمپین  
و کسب درآمد  
از بازی کردن



+ اضافه نشدن حجم اپلیکیشن  
بعد از اضافه شدن  
بازی‌ها

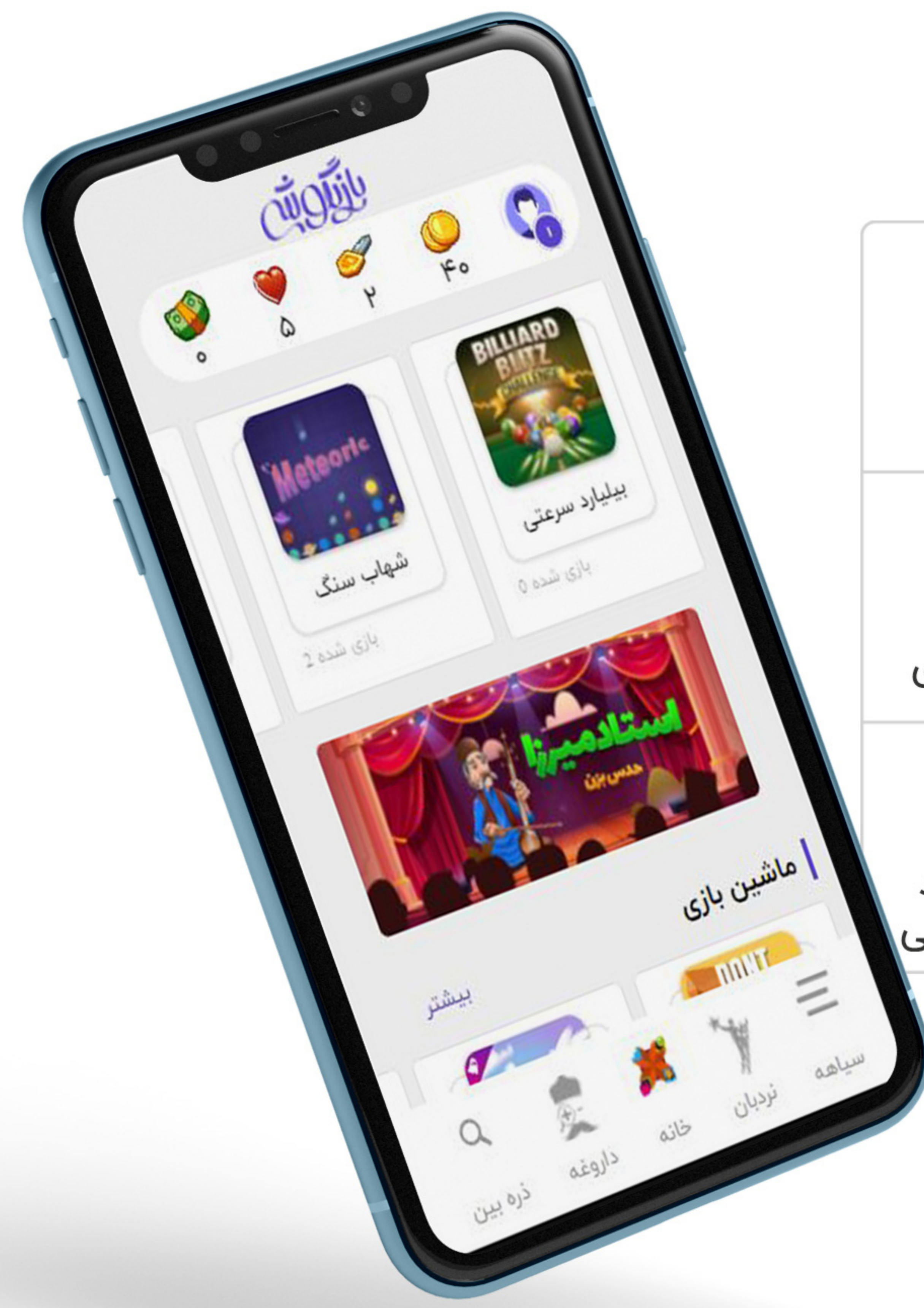






**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

**بازیگوشی**  
 بازی به هر جهت



ژانرهای بازی

اکشن	ورزشی	امتیازی	معمایی
استراتژی	کودک	حدس کلمات	ماشین بازی
پیشنهاد بازیگوشی	جدیدترین	مینی گیم	رایگان

Phyton  
 Django  
 Back-end

React  
 Html/Css  
 Front-end

تکنولوژی‌های  
 فنی

HA Server  
 Cluster Server  
 Main Server  
 Server

Potgres  
 Mongo DB  
 Database

سبک‌های بازی

چند نفره

- + مبارزه
- + پیکار
- + اتحاد
- + دوئل

تک نفره

- + چالش
- + رکورد
- + مینی گیم
- + دست گرمی





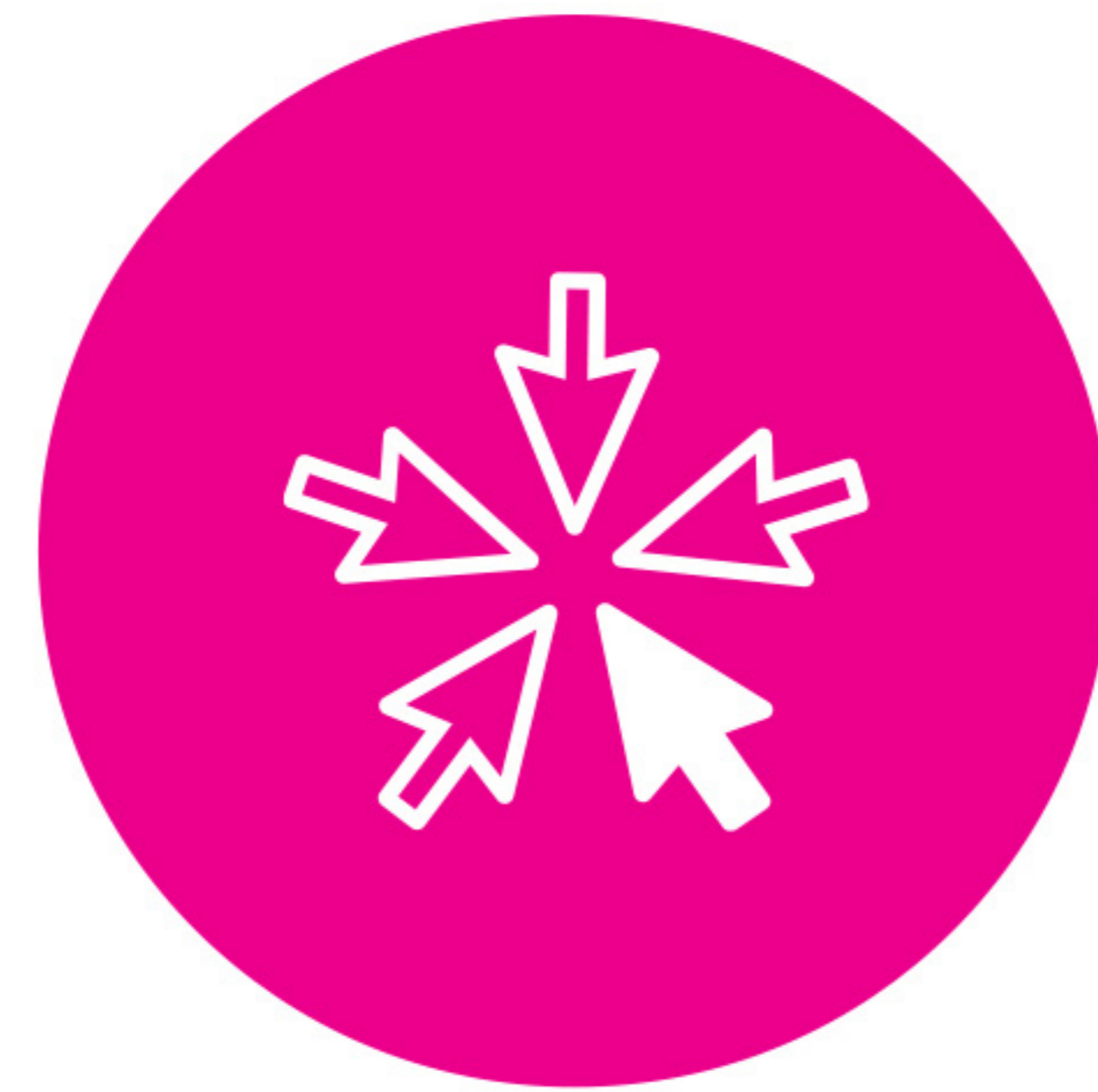
**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

## خدمات پایه اصلی بازیگوشی (Main Micro Services)



جیب

(Income & Wallet)



کلیک

(Ad Service & Advertisement)



پله

(Achievement & Leveling)



داروغه

(Payment & Exchange)



نردبان

(Leaderboard & Ranking)

## دسته بندی خدمات پایه (Micro Services Grouping)



شخصی سازی

+ شناسنامه  
 + سیاهه

فروشگاه

+ دکان  
 + ترازو  
 + دکمه  
 + کادو  
 + کیف

انگیزشی

+ جیب  
 + نردبان  
 + دعوت  
 + پله  
 + جایزه

تبلیغات

+ کلیک  
 + پیشنهاد





**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

# نما نما (نمایش سرویس‌های بازیگوشی)



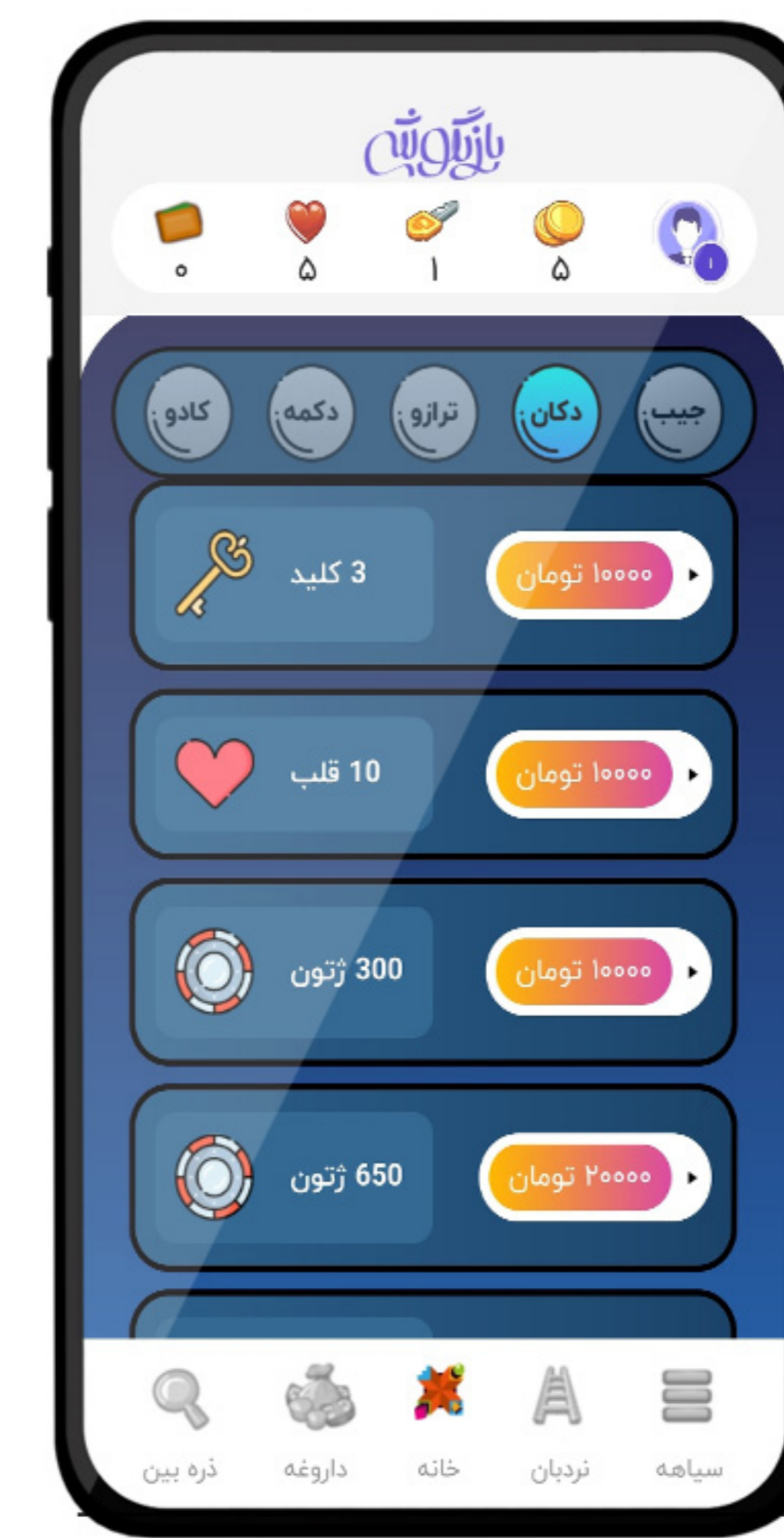
کادو



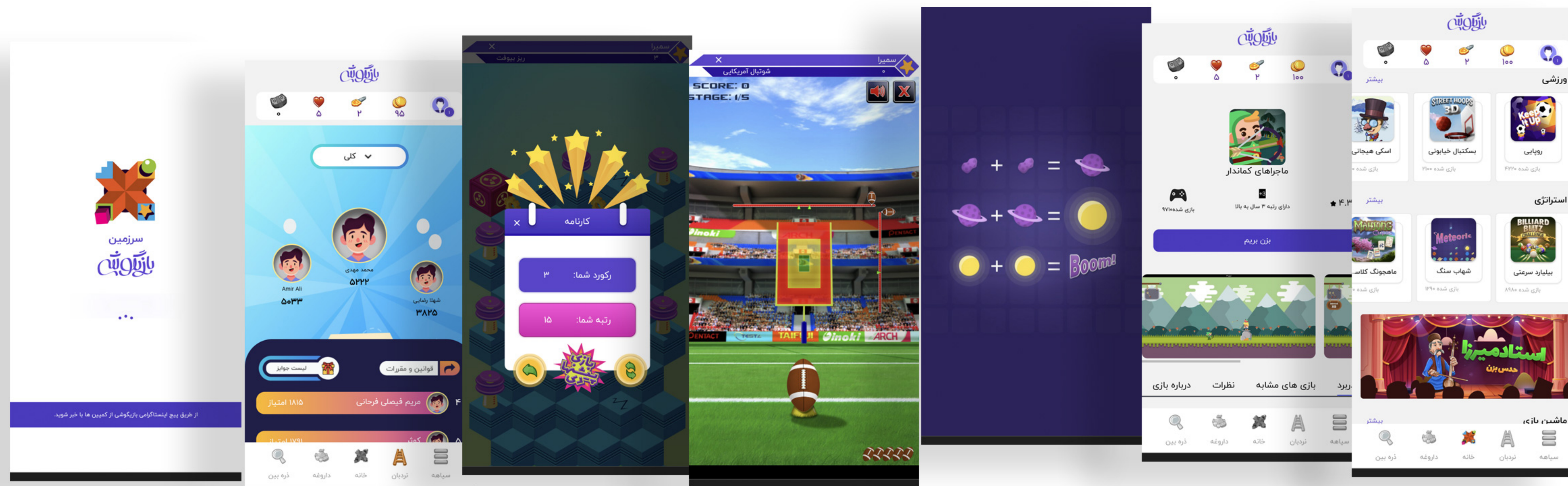
دکمه



ترازو



دکان







**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

## فرصت‌ها



اندازه بازار بازی‌های موبایل و وب  
 حدود ۲۰۰۰ میلیارد تومانی  
 با رشد سالانه بالا

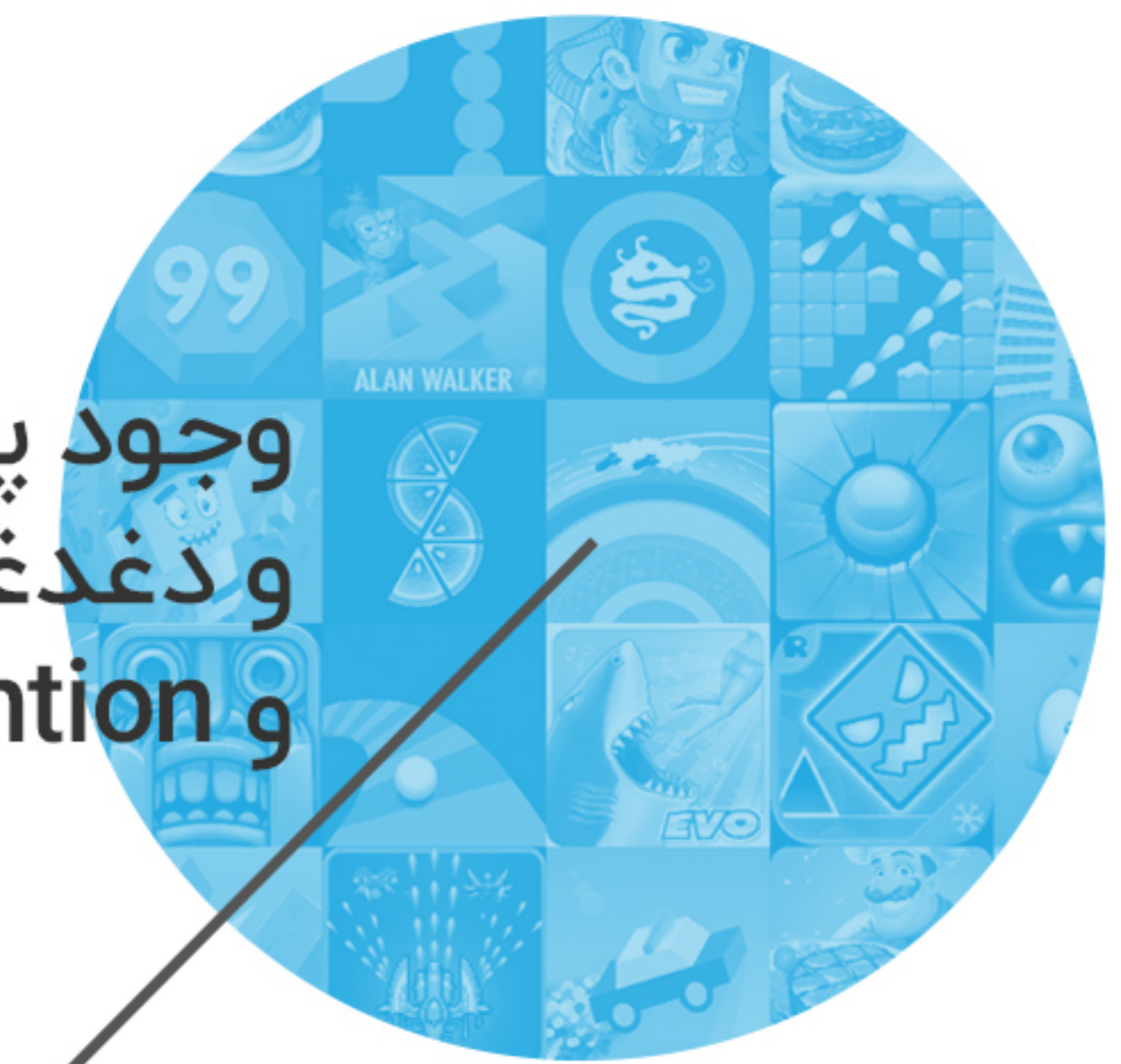
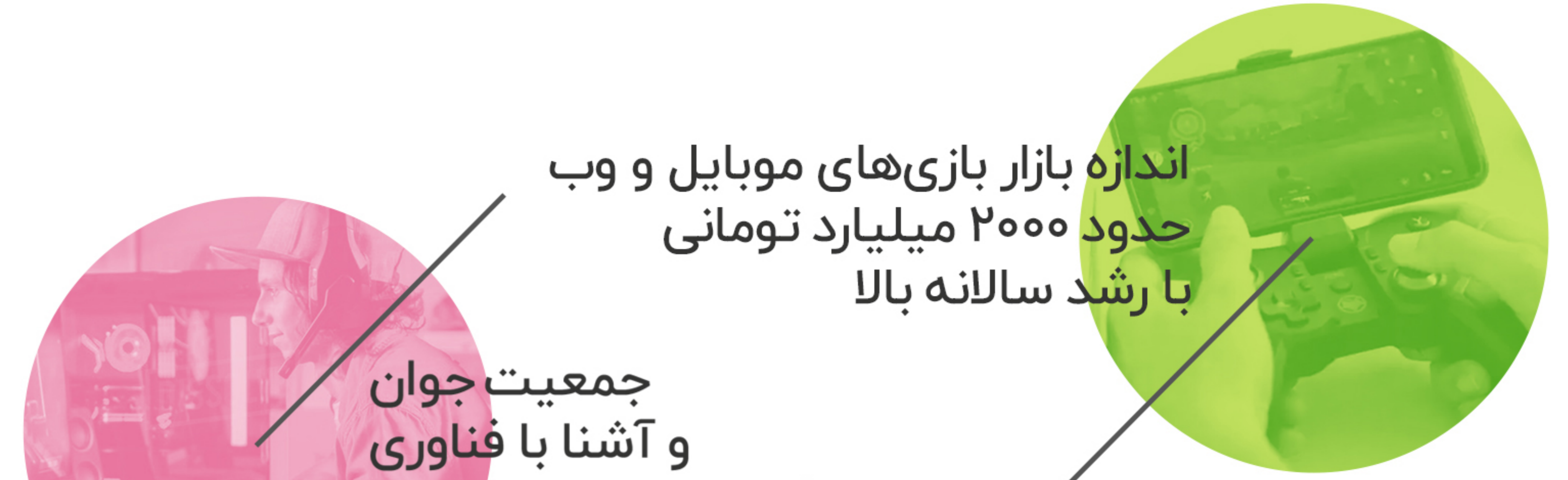
جمعیت جوان  
 و آشنا با فناوری  
 و علاقه‌مند به بازی در ایران

## خطرپذیری‌ها



وجود پلتفرم‌ها و اپلیکیشن‌های با نصب بالا  
 و دغدغه‌مند برای افزایش Engagement (درگیرکردن/مشغول کردن)  
 و Retention (بازگشت هدفمند) و خلق ارزش برای کاربر

- + افزایش ناگهانی حجم کاربران استفاده کننده
- + کپی کردن محصول و انتشار در بازارهای مشابه
- + ورود محصول رقیب خارجی به بازار داخلی
- + چند لایه کردن فضای داخلی (طرح صیانت)
- + نابرابری در دسترسی به فناوری‌های روز جهان
- + تاکید بر شناسایی هویت کاربران و کم رنگ شدن حریم خصوصی
- + انتشار بازی مغایر با قوانین (اتفاقی)







اندازه بازار  
Market Size



مجموع بازار در دسترس

Total Available Market (TAM)



بازار در دسترس قابل خدمات‌دهی

Serviceable Available Market (SAM)



سهم بازار

Market Share (MS)

Play Casual/Hyper casual Games With Baazigooshi





**BAAZIGOOSHI**  
GAMECENTER  
PLAY IN ANY DIRECTION!

# بازارهای هدف بازیگوشی



کاربر نهایی بازی  
به صورت مستقیم



اپلیکیشن‌ها  
و پلتفرم‌هایی تحت وب  
با تعداد یوزر بالا  
B2G , B2B

ا بازارهای هدف :

- پیام رسان‌ها
- اپراتورهای تلفن همراه
- سایت‌های مرجع
- فروشگاه‌های اینترنتی
- سوپر اپلیکیشن
- سلامت الکترونیک
- آژانس‌های تبلیغاتی
- IPTV
- استورها
- FINTECH





**BAAZIGOOSHI**  
GAMECENTER  
PLAY IN ANY DIRECTION!

الگوهای بازاریابی رشد بازیگوشی  
(هک رشد)



### کانال‌های جذب یوزر

رشد ارگانیک

Training Animation, Content, SEO/ASO, New Games, Blog, Social Media/Network, Referral

بازاریابی سازمانی

Partnership, Contract, Service, Campaign, Event

شبکه‌های اجتماعی

Streamers, Youtubers, Bloggers, winners, Twitterers, Face bookers

فروش

In-app, Sub, FTA, ADS, Viral, Prizing

تبلیغات هدفمند

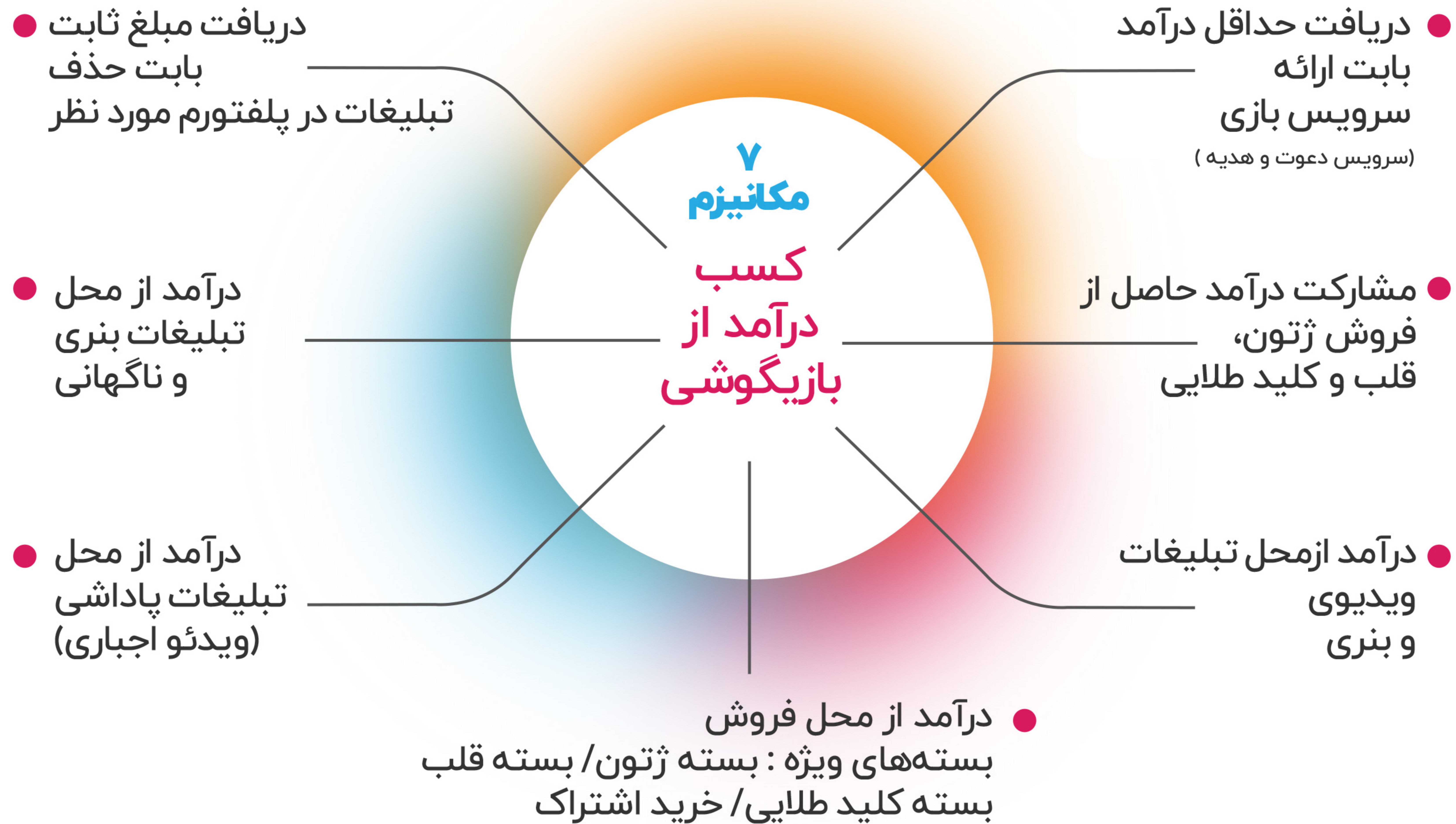
Pre-Roll, Push notification, Email, SMS, Landing Banner, Affiliation





**BAAZIGOOSHI**  
GAMECENTER  
PLAY IN ANY DIRECTION!

# مدل‌های درآمدی برای مشتریان (B2C و B2B)







**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

# داستان های موفقیت بازیگوشی



Success Story

- مشتریان سازمانی
- مشتریان جدید
- توسعه دهندگان بازی





**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

# رکوردهای بازیگوشی



## شاخص کلیدی عملکرد KPI (Performance)

## شاخص کلیدی هدف KGI (Goal)

## شاخص کلیدی نتیجه‌ای KRI (Result)

بیش از ۳ میلیون و ۵۰۰ هزار کاربر ثبت شده (مهمان بازیگوشی)

۳/۵۰۰/۰۰۰

بیش از ۲ میلیون و ۸۰۰ هزار شماره موبایل ثبت شده

۲/۸۰۰/۰۰۰

بیش از ۷۰ میلیون تومان درآمد ماهانه

۷۰/۰۰۰/۰۰۰

بیش از ۱۰ میلیون بازی دو نفره انجام شده

۱۰/۰۰۰/۰۰۰

بیش از ۱۰۰ هزار کاربر فعال روزانه

۱۰۰/۰۰۰

۲۵ درصد سهم بازار (hyper casual game)

۲۵

بیش از ۱۵۰ هزار نصب فعال (مستقیم و share)

۱۵۰/۰۰۰

۱۰ قرارداد مالکیت (صاحبان اثر)

۱۰

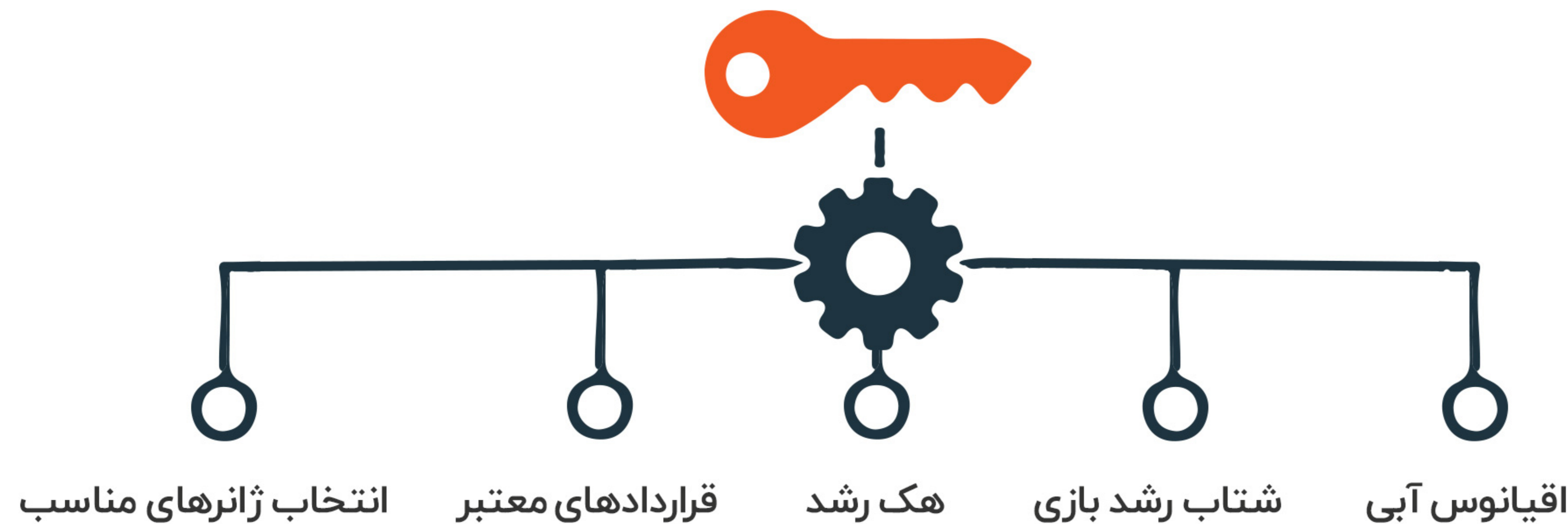
۴ مشتری سازمانی

۴

## عوامل کلیدی موفقیت (CSF)



Critical Success Factors







**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

# مزیت‌های رقابتی پایدار



شکار لحظات انتظار  
و احساس بازی‌واری  
(Game Sense)

تیم کوچک اما چابک  
(Flat)

وفاداری به مشتریان  
وفادار

مناسب عموم کاربران  
موبایل و وب

قراردادهای سازمانی  
معتبر

# تحلیل رقبای بازیگوشی



سطح‌بندی کاربر	درآمد/جایزه	باشگاه وفاداری	لیدربرد مرکزی	امتیاز	تعداد نصب	تعداد بازی	دکمه
دارد	+ جایزه دارد + بخش درآمد در نسخه بعدي فعال می‌شود	دارد	دارد	۴/۱	+۱۵۰k	بیش از ۱۵۰ بازی	بازی‌گوشی
ندارد	+ بخش درآمد دارد	ندارد	دارد	۴/۴	+۵۰ k	بیش از ۲۰ بازی	اسنپ‌کیو
دارد	ندارد	ندارد	دارد	۴/۵	+۳۰۰ k	۵ بازی	بازم‌بازی
ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	۳/۳	+۲۰ k	بیش از ۵۰ بازی	گیم‌لند
ندارد	+ بخش درآمد دارد	ندارد	دارد	۳/۶	+۲۰ k	بیش از ۱۲۰ بازی	تاتامی
ندارد	جایزه	ندارد	دارد	۳	+۶۰ k	۱۳ بازی	آرکیديوم
بازیلی به صورت گیم استور بازی‌های اندرویدی فعالیت می‌کند و یکپارچگی بین بازی‌ها ندارد.							بازیلی
ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	به صورت وس بوده و در کافه‌بازار منتشر نشده است		بیش از ۱۰۰ بازی	ایکس‌بازی

تنها شرکت همکار در این حوزه **تاتامی** است که بازی‌گوشی با این مجموعه قرارداد انحصاری عقد نموده است. (۹۰ درصد سهام تاتامی متعلق به بازیگوشی می‌باشد)





**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

# چرخه عمر بازیگوشی



## Road Map

افزایش تبلیغات Ad Mob و سایر Ad Network های بین المللی تا پایان سال



رسیدن به نصب فعال ۲۰۰+ هزار تا پایان سال



رسیدن به نصب فعال ۵۰۰+ هزار تا شهریور ماه سال آینده



نهایی سازی قراردادهای جدید بازی، توسعه و قرارگیری ۱۰۰ بازی جدید در بازیگوشی تا پایان سال



همکاری با ۴ مشتری سازمانی جدید در ۱۲ ماه آینده و ارائه API در سامانه های معتبر



رسیدن به ۱۰۰K کاربر فعال در اینستاگرام تا پایان سال



پابلیش نسخه عربی و انگلیسی در گوگل پلی تا پایان سال



جذب پرداخت های مستقیم از اپراتورهای ایرانسل، رایتل و همراه اول تا پایان سال



## بلوغ نسبی Later-Stage

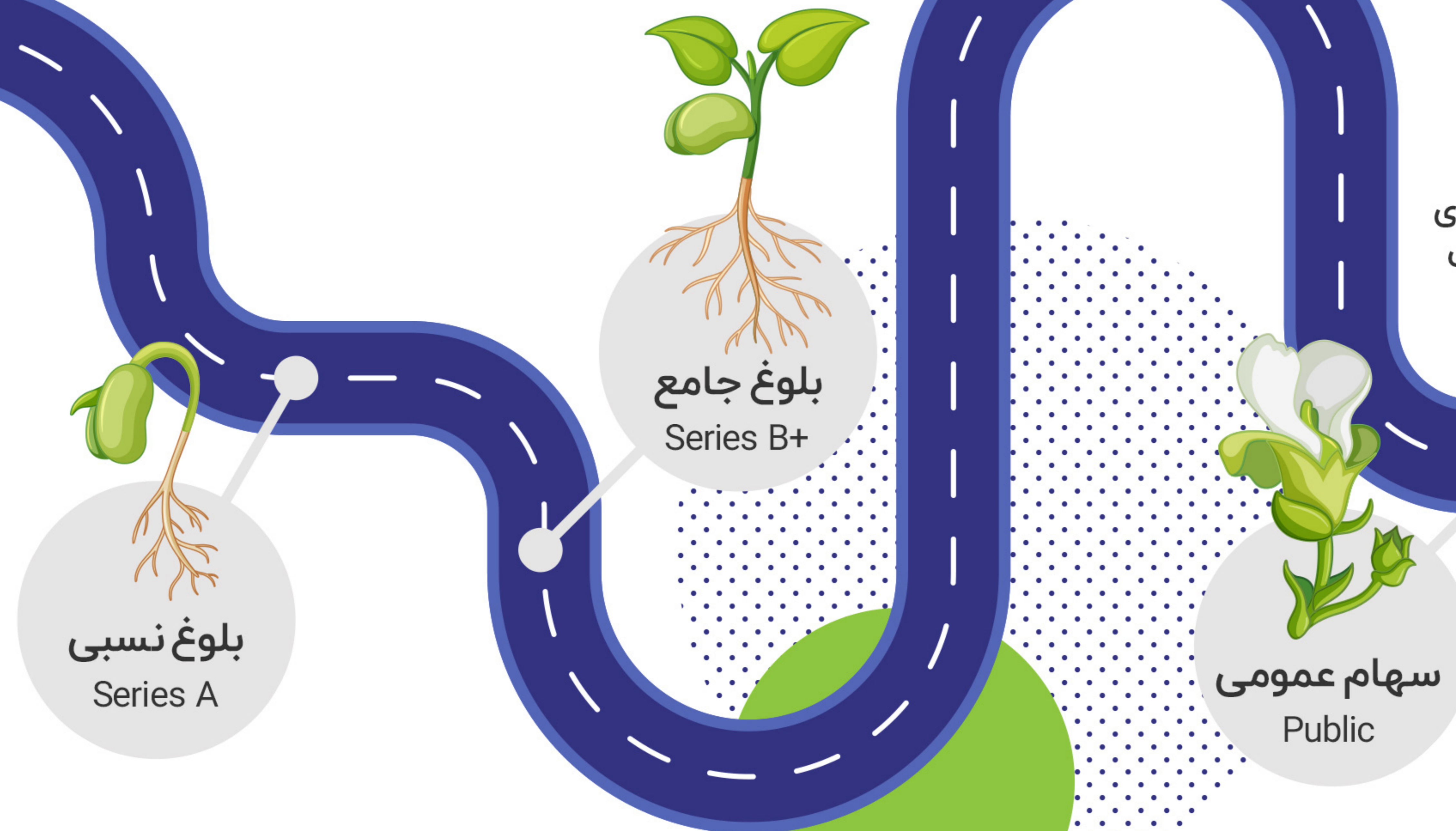
بهمن ماه ۱۳۹۸ تا شهریور ۱۴۰۱

- + نمونه سازی محصول موبایل و وب
- + برنامه تبلیغات و بازاریابی B2B/B2C
- + اضافه کردن بازی های جدید (تعاملی، ابری، گروهی)
- + بکارگیری تکنیک های سئو (Seo / ASO / Blog)
- + عقد قرارداد و NDA با مشتریان سازمانی معتبر
- + انتشار در استورهای ایرانی و بین المللی (Android / ios)
- + نسخه سازی PWA در بستر وب
- + برنامه ریزی هک رشد محصول بازیگوشی
- + طراحی مدل های درآمدی (درون خرید، اشتراک، تبلیغات)

## مرحله آغازین Early-Stage

آبان ۱۳۹۷ تا دی ماه ۱۳۹۸



- + تحقیقات میدانی
- + نسخه مدادی (sketch)
- + تیم سازی اولیه
- + طراحی نقشه راه فنی
- + نسخه MVP محصول
- + ارزیابی و محک زنی ایده
- + تحلیل رقبا و مشتریان سازمانی
- + برنامه کسب و کار
- + بازاریابی و برند سازی اولیه





# تیم چابک بازیگوشی



 Spin-off from   
کلید طلایی جهان معاصر



موسی زمان زاده  
مدیر ارشد کسب و کار (CEO)



محمد حسین خدادوستان  
مدیر فنی (CTO)



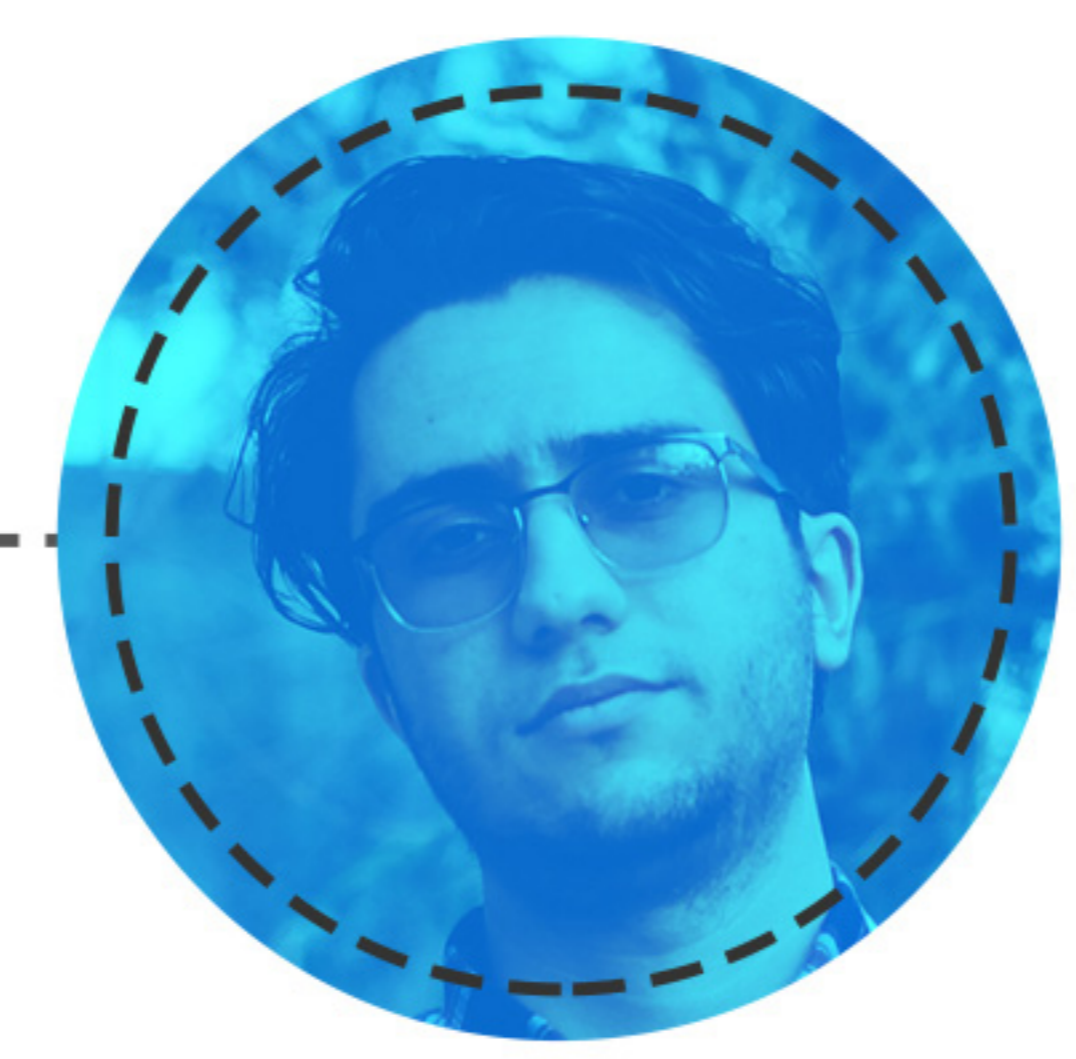
نیلوفر مراداف  
مدیر محصول (PM)



حسن بندبنی  
مشاور فنی و mentor



حسن سلمانزاده  
مدیر گرافیک



امیر کارگرفرد  
گیم دیزاینر



سعید سالاری  
توسعه دهنده انتشار بازی

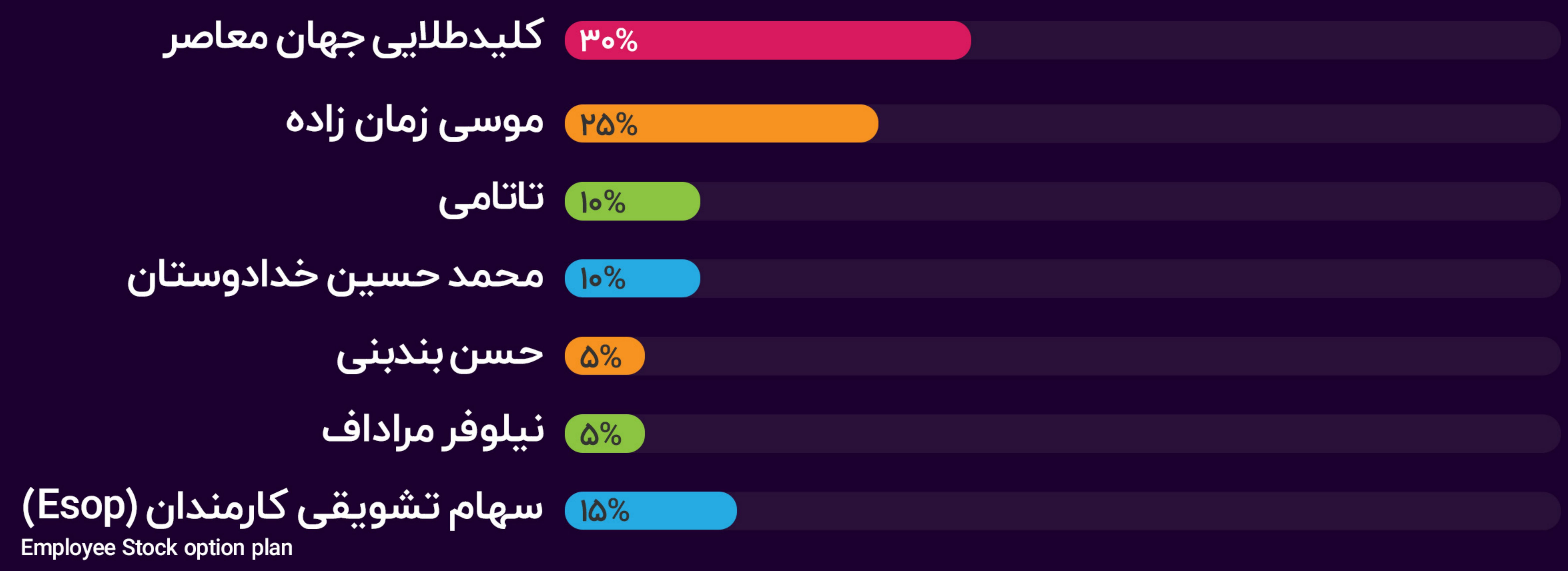


حامد شفیعی ماسوله  
مشاور فنی Backend  
تاتامی



محمد امین کتابچی  
مشاور فنی Frontend و SEO  
تاتامی

## ساختار سهامی



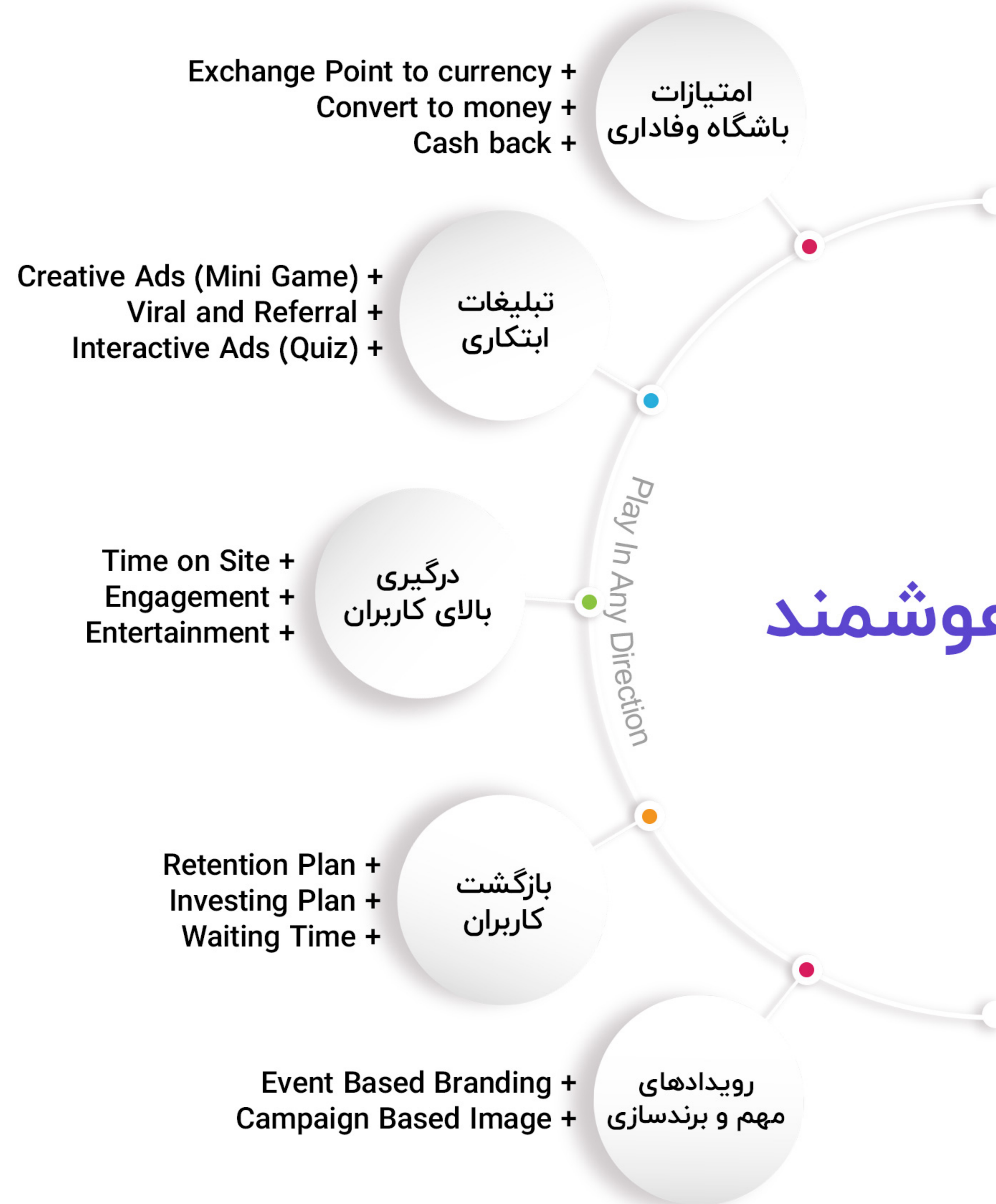




**BAAZIGOOSHI**  
GAMECENTER  
PLAY IN ANY DIRECTION!

پیشنهاد راهکار بازیگوشی

Baazigooshi Solution



New Entertainment Company

سرگرمی سازان فناوری هوشمند





**BAAZIGOOSHI**  
**GAMECENTER**  
 PLAY IN ANY DIRECTION!

# درخواست سرمایه



## مهمترین اهداف جذب سرمایه

- + اضافه کردن بازی
- + بازی ابری
- + باشگاه مشتریان
- + مدل اشتراک شهر بازی
- + انتشار بین المللی به زبان انگلیسی و عربی
- + تبلیغات و بازاریابی
- + SEO
- + تیم سازی
- + شبکه های اجتماعی
- + بازی واری اجتماعی





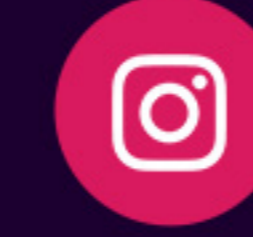


BAAZIGOOSHI

بازیگوشی بدون انتظار درمان می‌کند!



Baazigooshi.com



Baazigooshi



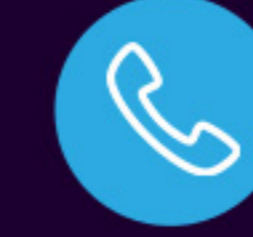
info@baazigooshi.com



تهران | قیطریه | بلوار صبا



خیابان کریمی | کوچه داور | پلاک ۱



۰۲۱۸۸۷۳۶۰۶۴