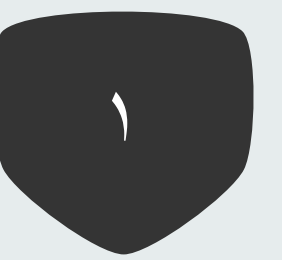


بنام خدا

موسسه نوآوران بازی ساز
(نوباز استودیو)
بازی موبایلی بادیگارد

حسین حجتی سبحان

دی ۱۴۰۰



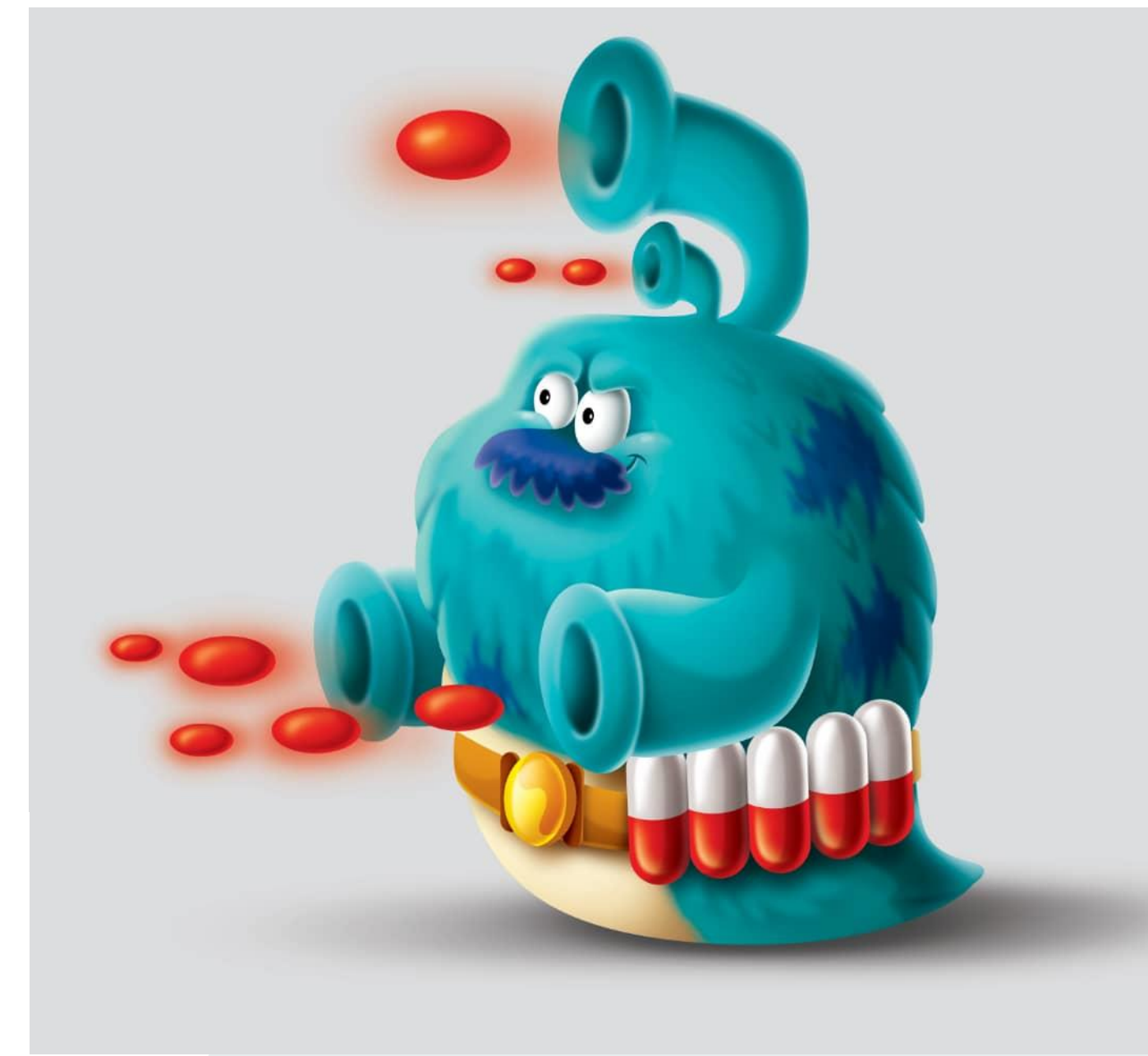
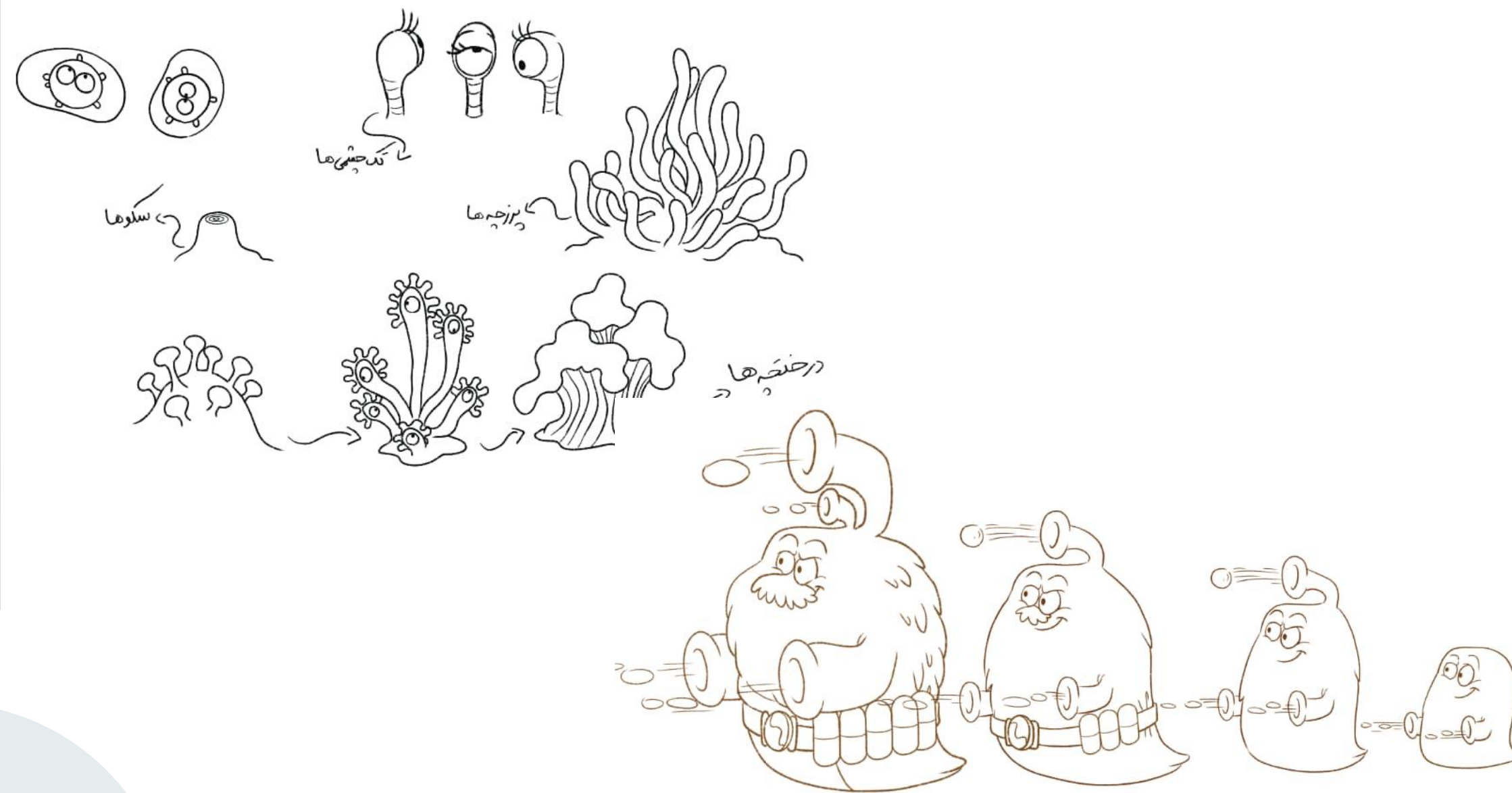
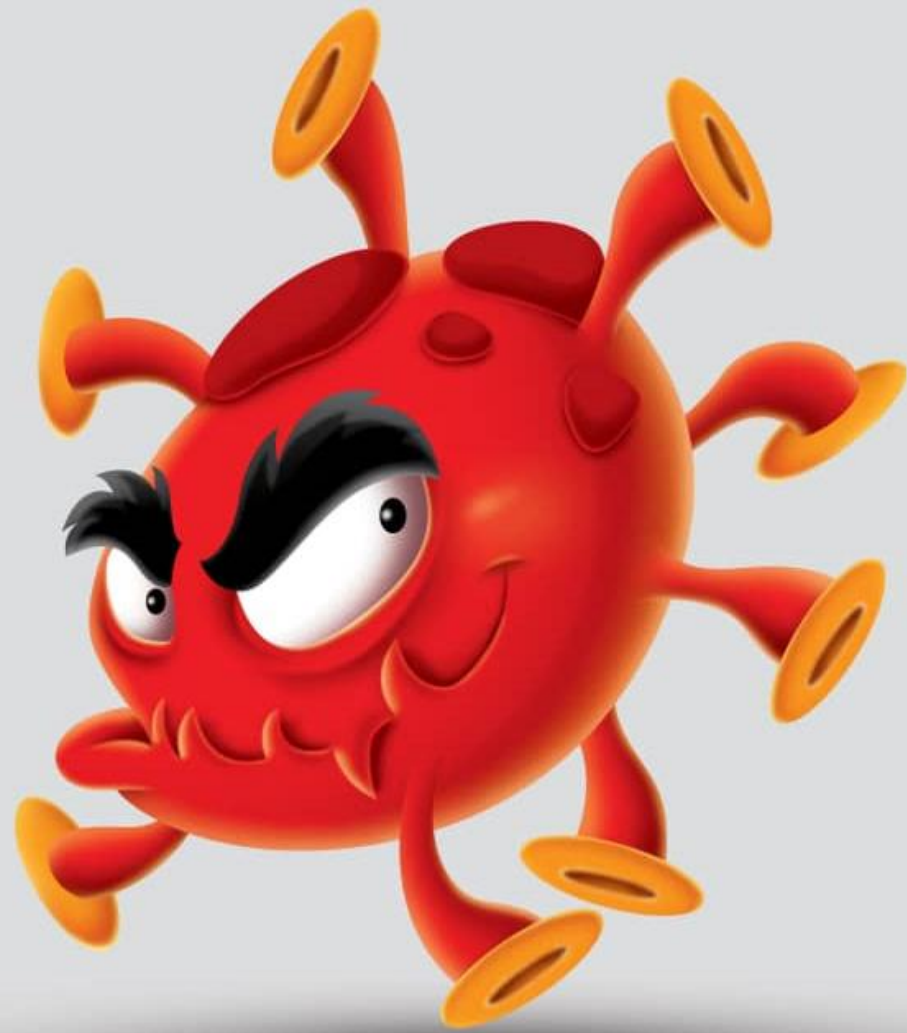
خلا یا کمبود بازی های **پرمخاطب** ، **جذاب** و در عین حال **سالم** و **آموزش محور**

کمبود بازی های جذاب و با کیفیتی که در عین حال مفید باشند و خالی از هر گونه مسائل غیر اخلاقی باشند.

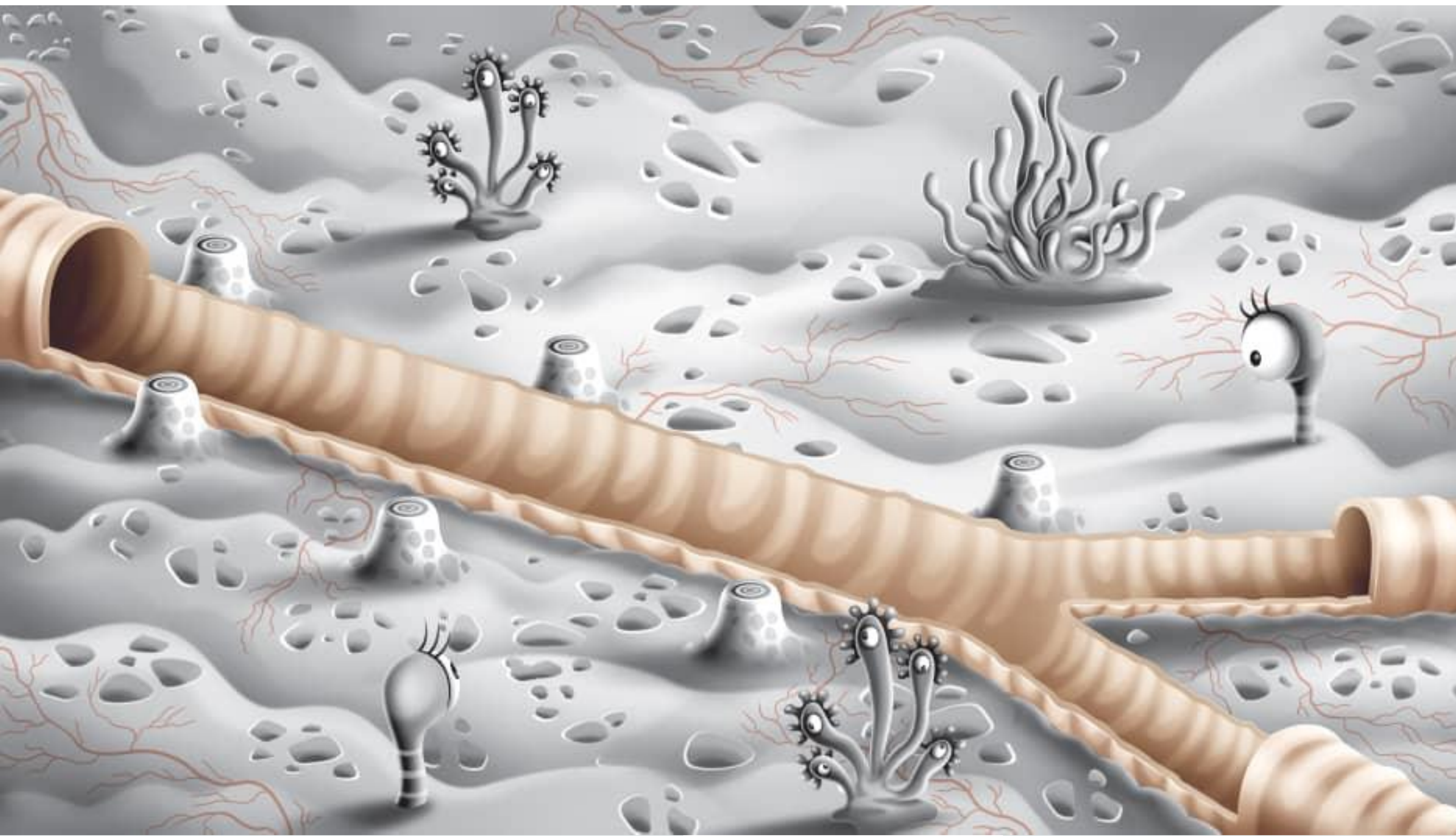
بتوان بازی را با اطمینان از محتوای سالم آن در اختیار دیگران گذاشت.

طراحی و تولید بازی موبایلی بادیگارد

- نشر بازی در بازار بین الملل با هدف معرفی بازی موفق همراه با سناریو جذاب و واقعی)
- ارائه آموزش به جامعه هدف با معرفی ارگان های حیاتی بدن



درباره محصول



محیط بازی: بدن انسان (۹ ارگان
حیاتی در بدن)

ژانر بازی: تاور دیفنس

ابزارهای دفاعی: سیستم ایمنی

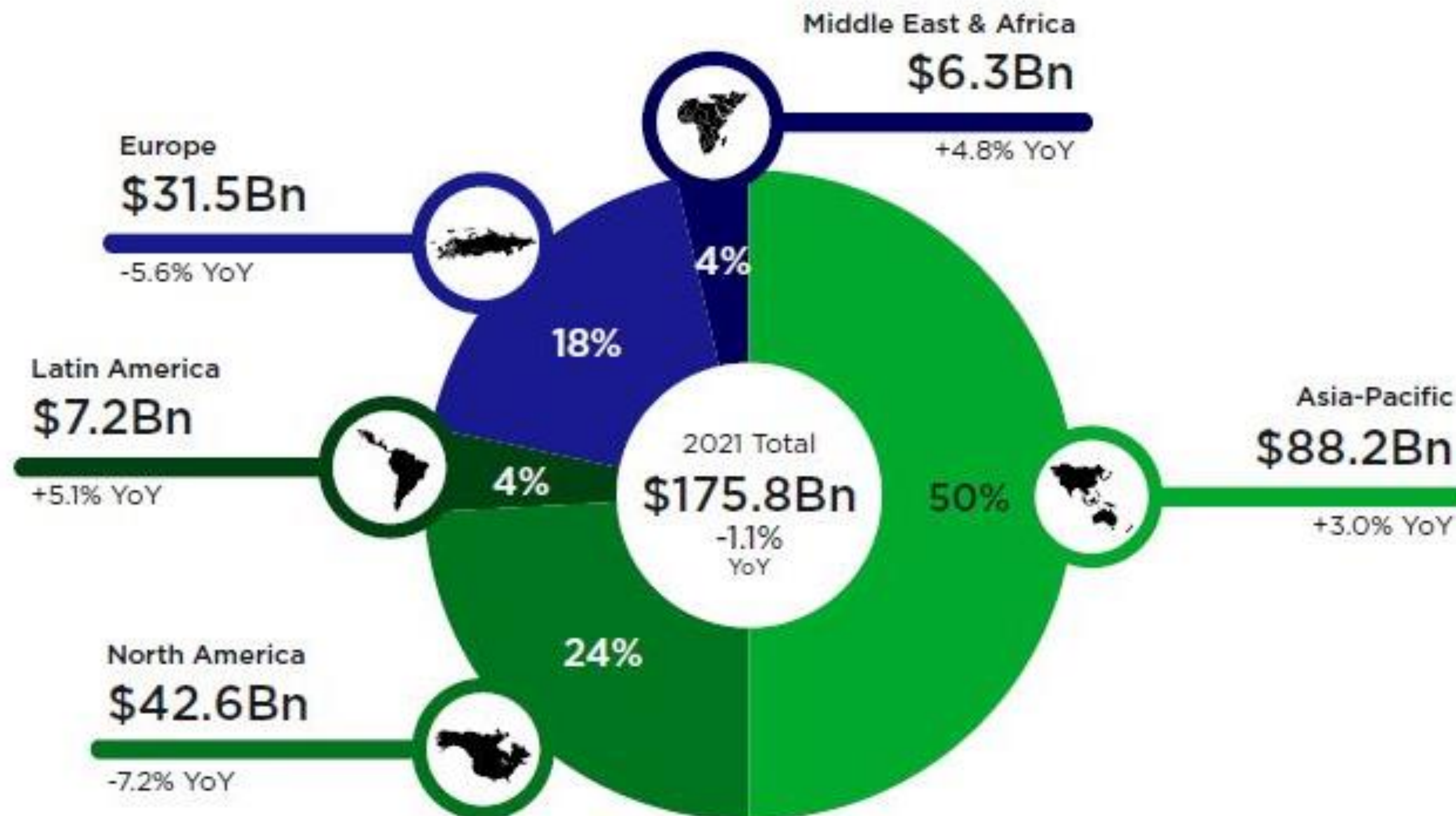
بدن (عطسه، موکوس، پرزچه ها

و ... سلولها،

مهاجمین: ویروس ها

فرصت بازار بین الملل

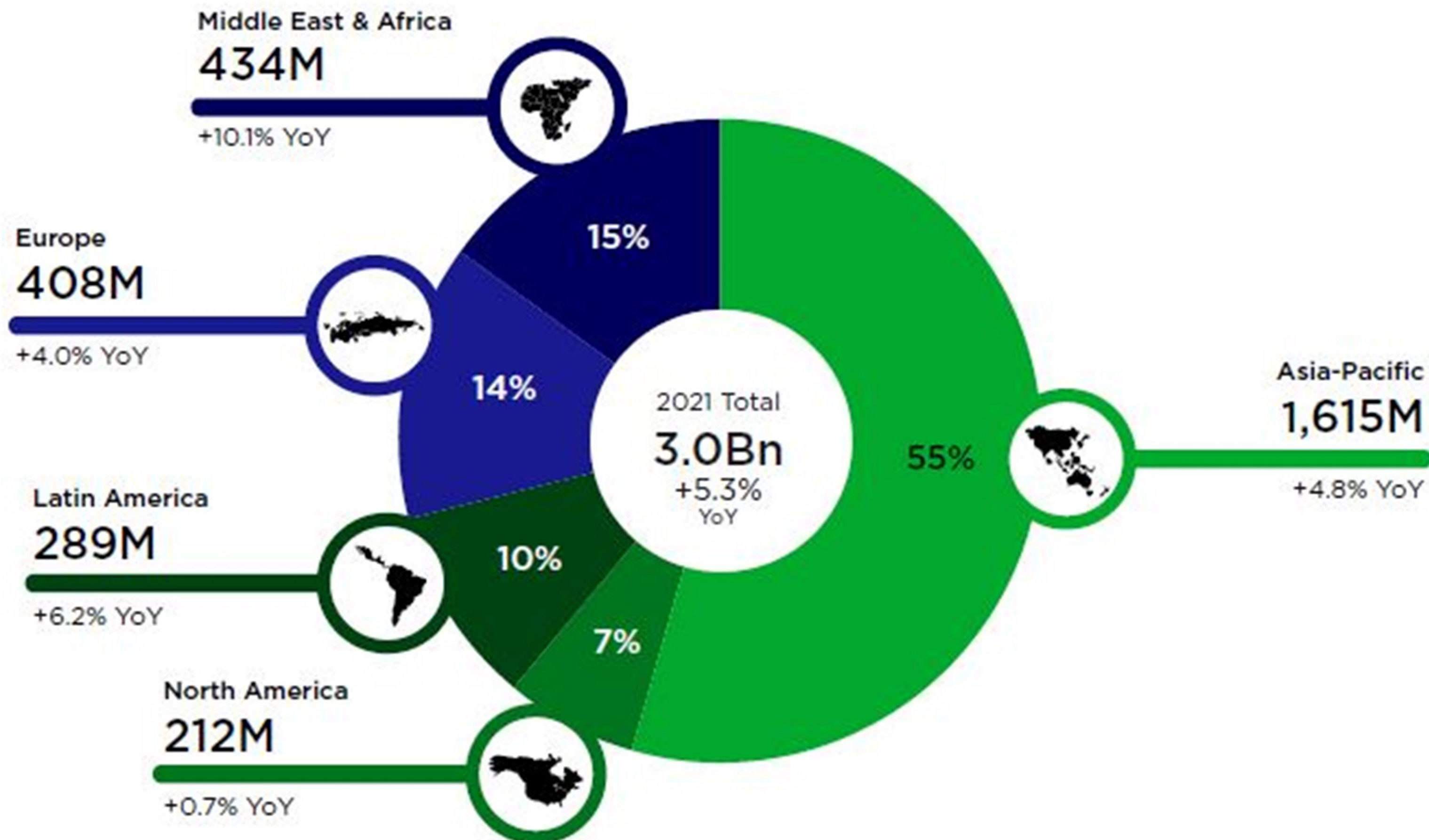
2021 Global Games Market Per Region



بیش از ۸۰ میلیارد دلار درآمد
در بازار انگلیسی زبان ها

فرصت بازار بین الملل

2021 Global Players Per Region

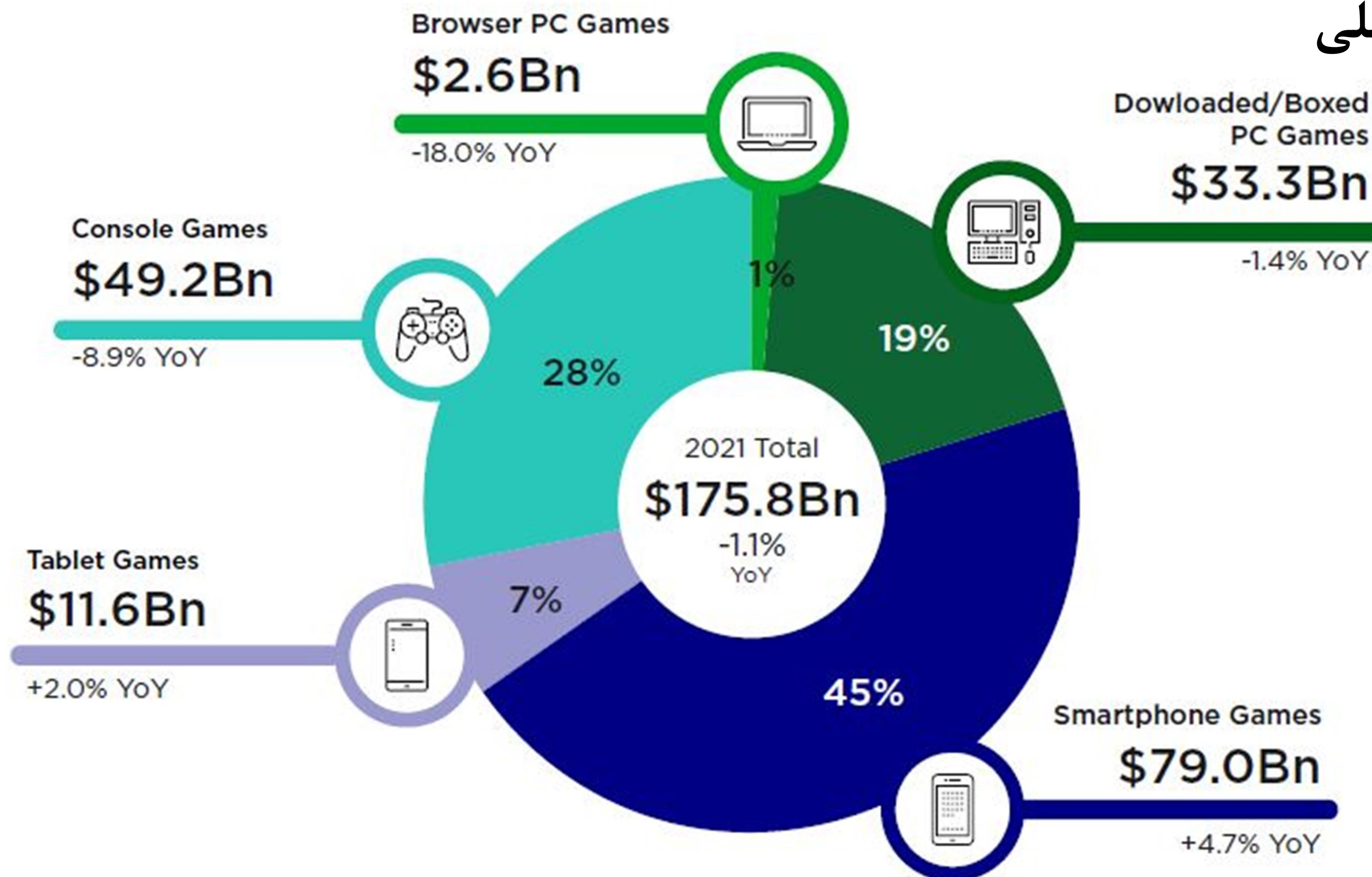


بیش از ۹۰۰ میلیون بازیکن انگلیسی زبان

فرصت بازار بین الملل

2021 Global Games Market

Per Segment



بیش از ۷۹ میلیارد دلار بازار بازی های موبایلی

فرصت بازار داخلی

براساس برآوردهای پژوهش حاضر، در سال ۱۳۹۸ مجموع هزینه‌کرد بازیکنان پلتفرم موبایل، مجموعاً

۲۹۰ میلیارد تومان

۳۲

میلیون نفر بازیکن در ایران

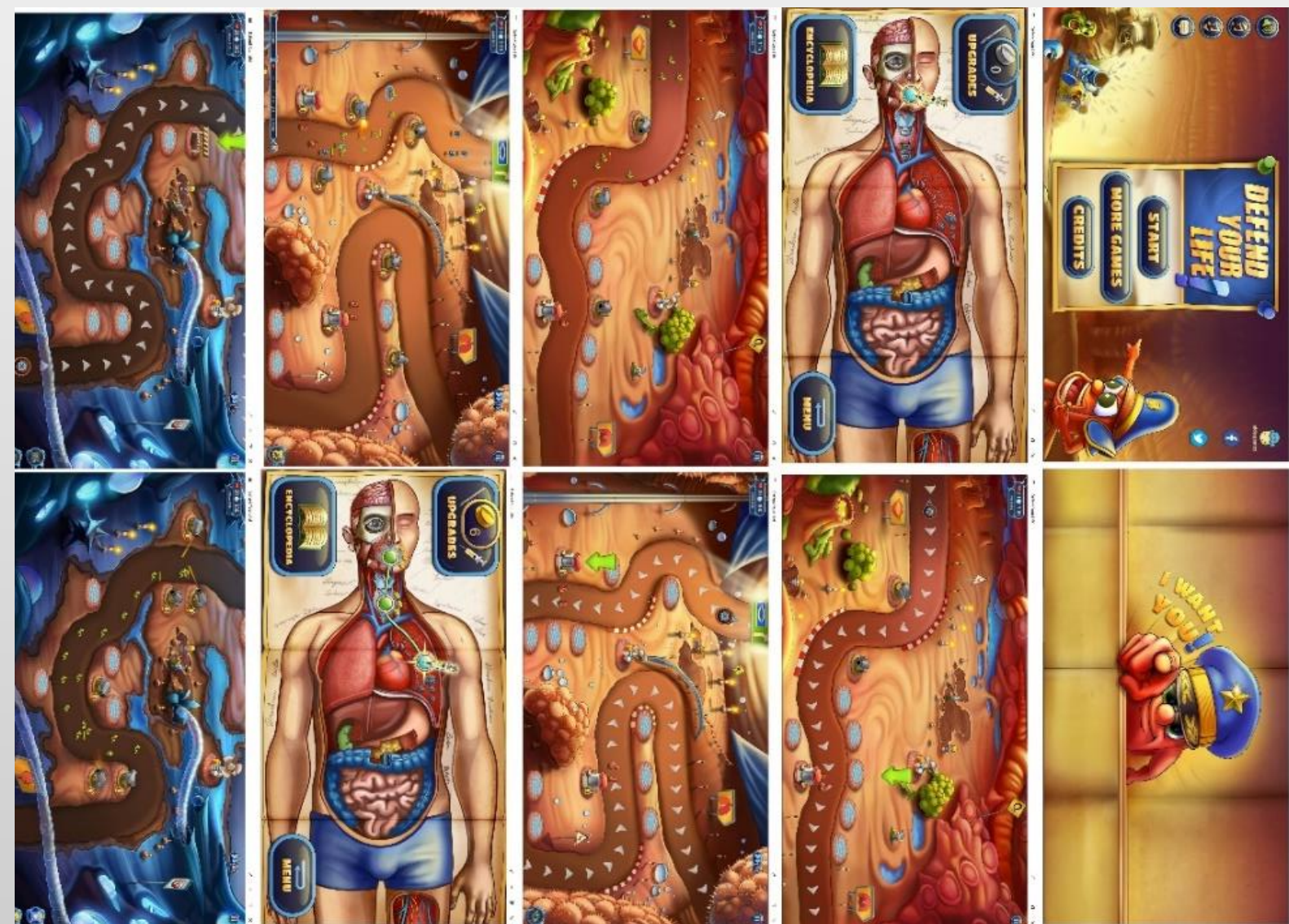


مرد ۶۲٪

زن ۳۸٪



انتشار در بازار بین الملل برای افراد بالای ۱۸ سال انگلیسی زبان
اما با توجه به جنبه آموزشی بازی، سنین ۷ الی ۱۸ سال نیز بخشی از بازار هدف در
فاز دوم هستند.



بازی Body Defense

گرافیک بسیار ضعیف و تعداد مراحل محدود (هر ارگان حیاتی یک مرحله دارد و جمعاً ۱۰ مرحله دارد) صرفاً برای کامپیوتر ارائه شده



بازی Jelly Defense

صرفاً تفریحی است و فاقد آموزش



بازی سرزمین دندان ها

ایرانی

صرفاً در محیط دهان
فاقد آموزش (بدلیل عدم معرفی سیستم دفاعی بدن)

مزیت های رقابتی

- توجه به دو جنبه **سرگرمی** و **آموزش محور** بودن (آشنایی با ارگانهای حیاتی سیستم دفاعی بدن)
- درآمد بالاتر بخاطر **فروش دلاری** و **بازار هدف بزرگتر**
- افزایش ماندگاری مخاطب در بازی (با استفاده از **سناریو جذاب** و **محیط واقعی بدن**)



استراتژی بازاریابی

- تبلیغات در تپسل
- صفحات مختلف اینستاگرام و شبکه های اجتماعی

تبلیغات گسترده و کم هزینه

رصد کاربران

یافتن بهترین بستر برای تبلیغ با ترک کردن کاربران (استفاده از ابزار متریکس یا ...)

تمرکز بر بهترین روش

تمرکز تبلیغات بر بهترین بسترهای یافت شده

روش پرداخت درون برنامه ای

تبلیغات (روش معمول در بازی های پلتفرم موبایل)

با استفاده از بسته های مختلف خرید سکه ، پاورآپ ، قلب و زمان، ابزار دفاعی و ... در درون بازی

نقشه راه

انتشار محصول (سافت لانچ)
اسفند ۱۴۰۰

A

شروع تبلیغات
اردیبهشت ۱۴۰۱

B

رسیدن به نقطه سر به سر (۹۰۰۰ یوزر)
آبان ۱۴۰۱

C

۲۹۵ میلیون سودخالص (۱۸۰۰۰ یوزر)
فروردین ۱۴۰۲

D



- عضویت در پارک علم و فناوری استان قم به عنوان استارت‌آپ
- اخذ مجوز از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



فاطمه روزبهانی

گرافیکست و طراح کاراکتر و محیط



فاطمه عبدلی

مدلساز



سید مهدی شمس الدینی

طراح مراحل بازی و هم بنیان گذار



حسین حجتی سبحان

مدیر پروژه و بنیان گذار

ظرفیت های فرهنگی طرح



توجه ویژه به آموزش کاربردی
ارگانهای حیاتی بدن و معرفی
ویروس ها و سیستم دفاعی بدن

توجه به معضلات اجتماعی
و ارائه در قالب بازی به منظور فرهنگ
سازی

مجموعه سرمایه درخواستی
۶۲۰ میلیون تومان برای یک سال

مبلغ ۳۲۰ میلیون تومان هزینه بازاریابی

مبلغ ۳۰۰ میلیون تومان هزینه توسعه محصول

با تشکر از توجه شما



NobazStudio