

## **\*\*Executive Summary — 1.1\*\***

---

### **\*\*تعریف مسئله و اهمیت آن 1. ###\*\***

- \*\*فائق بستری یکپارچه، تعاملی و مبتنی بر داده‌های جغرافیایی- (RPG) مسئله: علاقه‌مندان به شاهنامه و بازی‌های نقش‌آفرینی\*\* -  
اسطوره‌های ایران هستند. منابع موجود یا صرفاً آموزشی‌اند یا بازی‌های خارجی بدون تناسب با فرهنگ ایرانی
- اهمیت: حفظ و انتقال جذاب میراث فرهنگی به نسل دیجیتال، ایجاد فضایی برای خلق داستان‌های تعاملی بر اساس شاهنامه، و پر  
کردن شکاف بین سرگرمی دیجیتال و هویت ملی

---

### **\*\*مشتري هدف 2. ###\*\***

- فرهنگ اصیل ایرانی (۱۸-۳۵ سال) (D&D مثل) RPG گیم‌های ایرانی علاقه‌مند به **\*\*Primary\*\*** -
- مدارس، دانشگاه‌ها و مراکز فرهنگی جهت آموزش تعاملی شاهنامه؛ نویسندگان و دنبال‌کنندگان اساطیر ایران **\*\*Secondary\*\*** -

---

### **\*\*راه‌حل و ارزش پیشنهادی 3. ###\*\***

- شامل **\*\*ShahnamehMap\*\*** راه‌حل: پلتفرم ترکیبی -  
نقشه تعاملی جغرافیای شاهنامه با محل تولد شخصیت‌ها ۱.  
بر اساس نژادها و کلاس‌های بومی شده شاهنامه D&D-style ابزار ساخت و مدیریت شخصیت‌های ۲.  
امکان بازی آنلاین گروهی در کمپین‌های از پیش طراحی شده یا کاربرساخته ۳.  
**\*\*ارزش پیشنهادی\*\*** -

- تعاملی کردن شاهنامه از طریق گیمیفیکیشن -
- RPG یکپارچگی داده‌های فرهنگی و مکانی با قواعد -
- اجتماع‌محور برای خلق و به اشتراک‌گذاری ماجراها -

---

#### \*\*\* 4. \*\* وضعیت محصول

با قابلیت‌های (MVP) مرحله: نمونه اولیه \*\* -

نقشه پایه با ۵۰+ نقطه جغرافیایی شاهنامه (منابع: شاهنامه فردوسی، پژوهش‌های دانشگاهی) -

سیستم ثبت‌نام و ایجاد کاراکتر با ۶ نژاد (پهلوان، دیو، پری، ...) و ۴ کلاس (جنگجو، تیرانداز، دانا، ...) -

پنل کاربری برای ذخیره و مدیریت کاراکترها -

Frontend: React + Leaflet; Backend: Node.js + PostgreSQL. \*\* توسعه \*\* -

---

#### \*\*\* 5. \*\* Traction (دستاوردهای اولیه)

\*\*(Beta): آمار تست‌های اولیه \*\* -

کاربر ثبت‌نام‌شده در فاز آزمایشی (بدون تبلیغات گسترده) +۵۰۰ -

میانگین زمان حضور در سایت: ۱۲ دقیقه -

کاراکتر ساخته‌شده توسط کاربران +۲۰۰ -

بازخوردها: ۸۵٪ کاربران تست، پروژه را «خلاقانه و جذاب» ارزیابی کرده‌اند \*\* -

---

#### \*\*\* 6. \*\* مدل درآمد

Freemium: \*\* -

رایگان: دسترسی به نقشه، ساخت ۳ کاراکتر، بازی در کمپین‌های پایه -

اشتراک ماهانه (۹۹۰۰ تومان): دسترسی به کمپین‌های پیشرفته، ابزار طراحی ماجرا، امکان میزبانی کمپین آنلاین -

فروش یک‌باره مازول‌های ماجرای ویژه (مثلاً «هفت‌خان رستم»): ۴۹۰۰۰ تومان -

فروش لایسنس نسخه آموزشی به مدارس (سالانه ۲۹۹ هزار تومان به ازای هر مدرسه) \*\*B2B:\*\* -

---

#### \*\*بازار (با عدد و منبع) 7. ###

\*\*بازار هدف در ایران\*\* -

در ایران: ~۱,۵ میلیون نفر (منبع: نظرسنجی داخلی انجمن بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۲) RPG جمعیت گیمرهای -

بازار بالقوه آموزش فرهنگی: ~۱۰۰۰ مدرسه و مرکز فرهنگی -

ارزش بازار کل (ایران): ~۲۰۰ میلیارد تومان در سال (برآورد بر اساس استقبال از بازی‌های مشابه داخلی و خارجی) \*\* -

---

#### \*\*مزیت رقابتی 8. ###

غیرقابل تکثیر بودن داده‌ها: \*\*پایگاه داده جغرافیایی-اسطوره‌ای منحصربه‌فرد بر اساس متون معتبر شاهنامه\*\* -

دیجیتال: \*\*هیچ پلتفرم مشابه داخلی یا خارجی وجود ندارد RPG در تلفیق شاهنامه و mover اولین\*\* -

اجتماع محوری: \*\*کاربران خود خالق محتوا (کمپین، کاراکتر، ایتِم) هستند و شبکه اثر ذینفعان ایجاد می‌شود\*\* -

---

#### \*\*نیاز سرمایه و مصرف آن 9. ###

نیاز سرمایه اولیه: \*\*۵۰۰ میلیون تومان\*\* -

\*\*مصرف\*\* -

UX/UI توسعه فنی و بهبود ۴۰٪ -

بازاریابی و جذب کاربر ۳۰٪ -

تولید محتوای اولیه (ماژول‌های ماجرا) ۲۰٪ -

هزینه‌های عملیاتی و حقوق ۱۰٪ -

---

### \*\*ریسک اصلی ۳. 10. ###

- Foundry استفاده از موتورهای بازی‌سازی آماده مثل (Mitigation: ریسک فنی: عدم توسعه قابلیت بازی آنلاین گروهی به موقع \*\* - VTT).
- تولید محتوای آموزشی جذاب، همکاری با (Mitigation: ریسک بازار: عدم استقبال کافی گیمرها به دلیل ناآشنا بودن با شاهنامه \*\* - (اینفلوئنسرهای حوزه بازی و فرهنگ
- مشاوره با اساتید ادبیات و رعایت (Mitigation: ریسک حقوقی/فرهنگی: واکنش منفی نهادهای فرهنگی به «بازی‌سازی» شاهنامه \*\* - (حرمت متون، ارائه نسخه آموزشی به نهادها

---

پتانسیل بالایی برای ایجاد یک پلتفرم سرگرمی-فرهنگی مقیاس‌پذیر دارد و \*\*ShahnamehMap\*\* این یک‌صفحه نشان می‌دهد که نیازمند سرمایه و توسعه هدفمند است.