

SHAHNAMEH MAP

نقشه‌ی شاهنامه

PRESENTED BY: امیرعباس خاکسار

بازآفرینی شاهنامه
به عنوان یک جهان
تعاملی بازی محور

TABLE OF CONTENT

- چشم‌انداز و معرفی
- مشکل / راه حل
- تحلیل بازار و هدف
- مزیت رقابتی
- تیم و ساختار اجرایی
- نقشه‌های موردنیاز
- مدل درآمد و سرمایه‌گذاری

راه حل حرفه‌ای برای تبدیل شاهنامه به تجربه‌ای تعاملی و بازی‌محور

نقشه‌ای جامع از اساطیر
شامل توضیحات و محل تولد

دسترسی ساخت‌یافته
شخصیت‌ها، نژادها و روایت‌های شاهنامه را به صورت منظم و
قابل استفاده پیدا کنید.

کاراکتر قابل بازی
و RPG شخصیت‌های شاهنامه را به کرکترهای آماده برای
تبدیل کنید.



VISION & MISSION

چشم انداز:

تبدیل شدن به مرجع دیجیتال شاهنامه برای
بازی‌محورها (RPG / D&D)

ماموریت:

ایجاد پل بین

• میراث اسطوره‌ای ایران

• فرم مصرف مدرن (interaction, play, system)

مسئله چیست؟

نسل جدید ارتباط فعالی با شاهنامه ندارد

شاهنامه = متن سنگین، غیرتعاملی، مصرف‌پذیر نیست

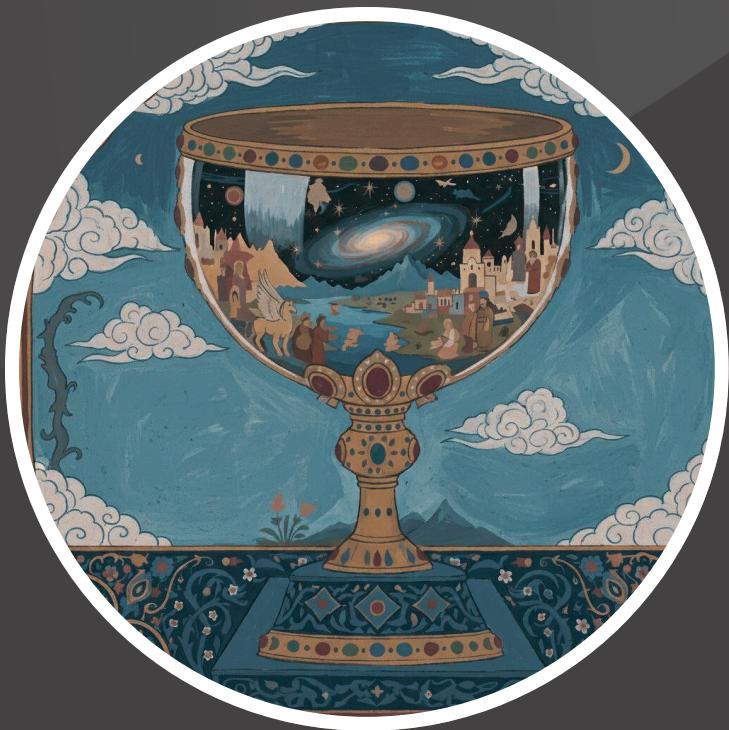
محتوای D&D / RPG

کاملاً غرب‌محور است

شکاف بین میراث فرهنگی و فرم مصرف مدرن

راحل: SHAHNAMEH MAP

یک پلتفرم واحد که:
قابل Character شخصیت‌های شاهنامه را به
بازی تبدیل می‌کند
نژاد، آیتم، نبرد، نقشه و روابط را سیستم‌مند
می‌کند
هم برای کاربر عادی، هم حرفه‌ای قابل استفاده
است



بازار هدف

B2C - 90%

- بازیکنان RPG و D&D
- نوجوانان و جوانان علاقهمند به اسطوره
- کاربران Edutainment

B2B - 10%

- مدارس و مراکز آموزشی
- تولیدکنندگان محتوا
- GM‌ها و بازیسازهای مستقل

اندازه بازار SHAHNAMEH MAP



بازار هدف اولیه
جامعه فارسی زبان (ایران + خارج از کشور)
تمرکز اولیه: کاربران علاقه مند بازی های نقش آفرینی، شاهنامه و اساطیر

فرضیهای پایه (شفاف، قابل دفاع)
جمعیت فارسی زبان: ~ 85 میلیون
کاربران بالقوه علاقه مند به بازی / محتوای تعاملی: ~ 5%
کاربران متمایل به پرداخت: ~ 0.5%

TAM - بازار کل بالقوه
تمام کاربران فارسی زبان علاقه مند به محتوای فرهنگی و تعاملی
 \approx 30 میلیون نفر
(کل بازار بالقوه، بدون فیلتر)

بازار قابل تصاحب - SOM
کاربران فعال و حاضر به پرداخت در ۳-۲ سال اول
تا ۳۰۰ هزار کاربر \approx ۱۰۰
(نیش، اما واقعی)

SAM - بازار قابل ارائه خدمت
کاربران علاقه مند به بازی / RPG
آموزش تعاملی
اسطوره و فرهنگ
 \approx ۸-۱۰ میلیون نفر
(بازاری که واقعاً می توان به آن سرویس داد)

چرا الان؟ - WHY NOW

چرا این ایده الان معنا دارد؟

- رشد RPG‌های رومیزی و آنلاین
- عادی شدن LEARNING THROUGH PLAY
- بحران هویت فرهنگی در نسل جدید
- ابزارهای WORLD-BUILDING LOW-COST برای آنلاین

مدل درآمد

مدل اصلی درآمد
اشتراک ماهانه (SUBSCRIPTION)
کاربران با پرداخت اشتراک به این‌ها دسترسی دارند:

- شخصیت‌های شاهنامه (PLAYABLE CHARACTER)
- نژادها، آیتم‌ها، نقشه و LORE
- ابزار ساخت کاراکتر و کمپین

فروش سناریو و داستان‌های (D&D (ONE-TIME PURCHASE)
CAMPAIGN •
داستان‌ها و ماجراجویی‌های مستقل •
های موضوعی (مثلًاً رسم محور، ضحاک محور) •PACK

مزیت رقابتی

رقابت در بازار

رقبای غیرمستقیم:

- کتاب شاهنامه

WIKI •

- پلتفرم‌های RPG غربی

رقیب مستقیم:

وجود ندارد (FIRST MOVER)

نقش‌های موردنیاز

GAME / SYSTEM DESIGNER (RPG)

تبدیل روایت به مکانیک بازی
بالанс کاراکترها، نژادها و آیتمها
و سیستم‌های مشابه D&D سازگار با

FRONT-END DEVELOPER

پیاده‌سازی پلتفرم
تجربه کاربری ساده و سریع
نمایش ساخت‌یافته محتوا

STORYTELLER / NARRATIVE DESIGNER

تبدیل شاهنامه به سناریو و روایت قابل بازی
CAMPAIGN و QUEST طراحی

RPG حفظ وفاداری به متن + جذابیت
GRAPHIC DESIGNER / ILLUSTRATOR

طراحی شخصیت‌ها، آیتم‌ها و نقشه‌ها
ساخت هویت بصری یکپارچه
RPG مناسب استفاده در

میزان سرمایه مورد نیاز

میزان کل سرمایه: $\approx 700 \text{ m}$

توسعه محصول (%)
 $\approx 200 \text{ M}$

پلتفرم FRONT-END توسعه
پیاده‌سازی سیستم اشتراک
زیرساخت فروش سناریوها

تولید محتوا (%)
 $\approx 200 \text{ M}$

D&D و سناریوهای STORYTELLING
طراحی گرافیک شخصیت‌ها، آیتم‌ها و نقشه
های اولیه قابل فروش PACK آماده‌سازی

طراحی تجربه کاربری و برنده (%)
 $\approx 100 \text{ M}$
UI/UX

هویت بصری
آماده‌سازی نسخه ارائه‌پذیر برای کاربر نهایی

مارکتینگ و جذب کاربر اولیه (%)
 $\approx 100 \text{ M}$

(آموزش / RPG) جذب کاربران اولیه
اولیه COMMUNITY ساخت
 تست کانال‌های جذب

هزینه‌های عملیاتی و ذخیره ریسک (%)
 $\approx 100 \text{ M}$

سرور
ابزارها
هزینه‌های پیش‌بینی‌نشده

استراتژی خروج (EXIT)

توسط: Acquisition
پلتفرم‌های آموزشی
استودیوهای بازی

Licensing IP

در صورت سوددهی عملیاتی Buyback

THANKS