

****ShahnamehMap — سند ۳,۴: چشم‌انداز رقابتی و جایگاه‌یابی** #**

****نسخه: ۱,۰****

****تاریخ: ۰۵/۰۷/۱۴۰۳****

****مقدمه: تعریف جامع رقابت** ##**

نه تنها استارت‌آپ‌های مشابه (که در حال ShahnamehMap رقابت برای حاضر وجود ندارند)، بلکه ****تمام راه‌حل‌های موجودی است که مشتری هدف ما برای انجام "کار"های خود از آنها استفاده می‌کند.**** این شامل محصولات دیجیتال، آنالوگ و حتی "هیچ کاری نکردن" می‌شود.

****بخش ۱: تحلیل رقبا و جایگزین‌ها** ##**

رسمی و جهانی (رقیب غیرمستقیم RPG دسته ۱: سیستم‌های *********)
****اصلی****

رقابت** | **قیمت/هزینه** | **ارزش پیشنهادی** | **کانال** ** |
دسترسی** | **نقاط قوت** | **نقاط ضعف** | **دلیل مهاجرت به
ShahnamehMap** |

| :--- | :--- | :--- | :--- | :--- | :--- |

| **Dungeons & Dragons (D&D 5e)** | میلیون تومان ۲-۳ ~
TTRPG. (کتاب‌های قانون به فارسی) + زمان آموزش. | استاندارد طلایی
عمق بی‌نهایت، جامعه جهانی، محتوای انبوه. | فروشگاه‌های کتاب تخصصی،

پیام‌رسان‌ها. | **عمق و انعطاف:** سیستم قواعد کامل و تست‌شده
اعتبار برند: شناخته‌شده‌ترین. | **مانع زبانی:** منابع اصلی انگلیسی**
فقدان تم آشنا: **
 پیچیدگی: ** برای تازه‌کارها سنگین**
جهان‌سازی غربی محور. | کاربر می‌خواهد **بدون دردسر زبان و قواعد
پیچیده**، در یک **جهان آشنا (ایرانی)** با دوستانش بازی کند. ما
| **راحتی و هویت** را جایگزین **عمق و پیچیدگی** می‌کنیم
رایگان تا \$۱۰۰ برای ویژگی‌های | **Roll20 / Foundry VTT** |
ابزارهای غنی برای D&D. پیشرفته. | پلتفرم دیجیتال کامل برای بازی آنلاین
گیم‌مستر. | وبسایت مستقیم. | **ابزارهای قدرتمند:** مدیریت کمپین،
UI: پیچیدگی | **D&D یکپارچگی با**
 .ماپینگ، تاس‌ریزی
نیاز به سرور/هوستینگ
 .برای غیرحرفه‌ها ترسناک است
فقدان محتوای ازپیش‌ساخته ایرانی. | کاربر از**
 (Foundry).

شلوغ و پیچیده** خسته شده و می‌خواهد** ظرف ۱۰ دقیقه بازی UI**
را شروع کند**. ما یک** تجربه کاربری ساده‌شده و متمرکز بر محتوای
| آماده ایرانی** ارائه می‌دهیم

دسته ۲: محصولات فرهنگی-آموزشی (رقیب غیرمستقیم برای بخش**
*** آموزش)

رقابت** | **قیمت/هزینه** | **ارزش پیشنهادی** | **کانال** |
دسترسی** | **نقاط قوت** | **نقاط ضعف** | **دلیل مهاجرت به
ShahnamehMap** |

| :--- | :--- | :--- | :--- | :--- | :--- |

های شاهنامه** | ۵۰ تا ۳۰۰ هزار PDF کتاب‌های کمک‌آموزشی و** |
تومان. | ارائه محتوای معتبر و ساختاریافته برای آموزش. | کتابفروشی‌ها،
قیمت پایین**. | **
**.سایت‌های آموزشی. | **اعتبار علمی
جذابیت**
. **غیرتعاملی و ایستا: ** مشارکت دانش‌آموز صفر است
بصری کم**. | معلم می‌خواهد دانش‌آموزان **فعالانه درگیر** شوند و
مفاهیم را **از طریق تجربه** بیاموزند، نه حفظ کردن. ما **تعامل و
| گیمیفیکیشن** را به محتوای معتبر اضافه می‌کنیم

انیمیشن‌ها/فیلم‌های شاهنامه** | رایگان (در یوتیوب) یا هزینه** |
اشتراک. | روایت بصری جذاب و حرفه‌ای. | آپارات، یوتیوب، نماوا. | **جذابیت

در دسترس.*** | ***منفعلا نه:*** کاربر تماشاکننده **
 **.احساسی
کاربر می خواهد ***خودش | agency.** فاقد انتخاب و **
 .است
در داستان تصمیم بگیرد*** و نتیجه انتخاب هایش را ببیند، نه فقط شاهد آن
| .و نتیجه تصمیمات*** را ارائه می دهیم (Agency) باشد. ما ***عاملیت

دسته ۳: جایگزین های آنالوگ و فرآیند دستی (رقیب اصلی از نظر ** ###
***"هیچ کاری نکردن")

رقابت*** | ***قیمت/هزینه*** | ***ارزش پیشنهادی*** | ***کانال*** |
دسترسی*** | ***نقاط قوت*** | ***نقاط ضعف*** | ***دلیل مهاجرت به
ShahnamehMap*** |

| :--- | :--- | :--- | :--- | :--- | :--- |

هیچ کاری نکردن " / بازی نکردن*** | ***هزینه فرصت:*** از دست ***" |
دادن زمان باکیفیت با دوستان، عدم کشف فرهنگ. | صرفه جویی در انرژی و
وقت برای یادگیری سیستم های پیچیده. | - | ***هیچ دردسری ندارد.*** |
ارزش خلق شده صفر: هیچ تجربه اجتماعی یا فرهنگی عمیقی شکل
نمی گیرد. | کاربر از سردرگمی بین گزینه های پیچیده ***خسته*** شده است.
که ** (Turnkey Solution) ما با ارائه یک ***راه حل همه در-یک آماده
|. شروع آن آسان است، این بی عملی را شکست می دهیم

ایرانی** | **هزینه زمانی بسیار بالا** D&D ساخت دستی کمپین** |
(ده‌ها ساعت برای ترجمه، طراحی نقشه، بالانس کردن). | رضایت شخصی از
**خلق، کنترل کامل. | ذهن خلاق گیم‌مستر. | **سفارشی‌سازی ۱۰۰٪
مالکیت کامل. | **مقیاس‌ناپذیر: فقط برای یک گروه قابل**

غیرقابل اشتراک‌گذاری آسان. | **خالق از** تلف**
 استفاده است
شدن وقت برای کارهای تکراری** (طراحی مپ، محاسبات) خسته شده و
می‌خواهد اثرش **دیده و استفاده شود**. ما **ابزارهای کارا و یک جامعه
| هدفمند** برای دیده شدن ارائه می‌دهیم

استفاده از اکسل + واتساپ** | رایگان. | انعطاف کامل، استفاده از** |
هزینه صفر**
 **ابزارهای آشنا. | نرم‌افزارهای عمومی. | **انعطاف

 مالی. | **پراکندگی: داده‌ها بین چند ابزار پخش می‌شود
تجربه ضعیف بصری. | **
 فاقد اتوماسیون و قواعد درونی
کاربر از **ناکارآمدی و شلوغی مدیریت بازی در چند نرم‌افزار** خسته شده
و به دنبال **یک فضای متمرکز و طراحی شده** برای این تجربه خاص
| است.

دسته ۴: استارت‌آپ‌های بالقوه داخلی (رقبای آتی)*

دیجیتال متمرکز RPG پلتفرم) **در حال حاضر** هیچ رقیب مستقیم*
وجود ندارد (بر محتوای ایرانی

****رقبای احتمالی آینده ** ***

استودیوهای بازی سازی:** ممکن است یک **بازی ویدیویی ** ۱۰. خطی** بر اساس شاهنامه بسازند. **تفاوت:** محصول آنها یک **تجربه منفرد و از پیش تعیین شده** است، در حالی که ما یک **پلتفرم اجتماعی برای خلق داستان های نامتناهی** هستیم

پلتفرم های آموزش آنلاین:** ممکن است یک دوره گیمیفای شده ** ۲. شاهنامه ارائه دهند. **تفاوت:** تمرکز آنها بر **آموزش و آزمون** است، در حالی که تمرکز ما بر **داستان سرایی، خلاقیت و سرگرمی اجتماعی** است.

**** (Positioning) بخش ۲: جایگاه یابی ** ##**

**** (Positioning Statement): جمله جایگاه یابی ** ###**

برای ** گیمر های ایرانی و علاقه مندان به فرهنگ که از پیچیدگی ** بازی های نقش آفرینی خارجی و ایستایی منابع فرهنگی سنتی خسته شده اند، یک **پلتفرم بازی-محور تعاملی** است که ****ShahnamehMap****

تجربه اجتماعی و داستان‌سرایی بر اساس شاهنامه را ممکن می‌سازد.
 یا منابع آموزشی غیرتعاملی، RPG **برخلاف** پلتفرم‌های عمومی
 محصول ما با ارائه **محتوای آماده بومی، ابزارهای ساخت ساده و یک
 جامعه هم‌فکر**، یک راه‌حل یکپارچه و جذاب برای کشف و خلق اساطیر
 ایران ارائه می‌دهد.

**:ماتریس جایگاه‌یابی (بر اساس دو محور کلیدی) **###

* ** (Passive Consumption) سطح تعامل و عاملیت کاربر: X محور ** *
 ** (Active Creation) ↔

تمرکز محتوایی (محتوای جهانی/غربی ← → محتوای Y: محور ** *
 ** (بومی/ایرانی)

...

محتوای بومی/ایرانی

↑

جایگاه مطلوب -> [ShahnamehMap] کتاب‌های آموزشی |
 ما

| منفعل، بومی (تعاملی، بومی)

|
|-----> سطح تعامل

| عمومی RPG انیمیشن‌ها پلتفرم‌های

| منفعل، جهانی (تعاملی، جهانی)

|
محتوای جهانی/غربی

...

در **ربع منحصربه‌فرد "تعاملی- ShahnamehMap **نتیجه**
بومی" **قرار می‌گیرد. این جایگاه خالی در بازار است

**بیانیه ارزش (مشتري محور) **###

برای گیمر (آرمان): ** "دیگه مجبور نیستی بین هویت و بازی مورد ** *
بازی می‌کنی، هم قهرمان داستان‌های D&D علاقت انتخاب کنی. اینجا هم
خودت می‌شی

برای معلم (فریبا): ** "شاهنامه رو از روی کتاب بلند نکن؛ بذار ** *
"دانش‌آموزا توی داستان‌ش زندگی کنن و انتخاب‌هاشون رو ببینن

برای خالق (کاوه):** "ایده‌ها در باره اسطوره‌های ایران رو با ** *

"ابزارهای آسان به یک بازی واقعی تبدیل کن و با هزاران نفر به اشتراک بذار

**بخش ۳: دفاع‌پذیری و امکان برنده شدن ** ##

**دفاع‌پذیری بلندمدت ما بر سه ستون استوار است ** ###

** (Uncopyable Data Asset) دارایی فکری غیرقابل تکثیر ** ۱.

چیست: ** پایگاه داده ساختاریافته ** "جغرافیا + شخصیت + ** *

روابط" ** شاهنامه که با زحمت و مشورت با متخصصان گردآوری و

صححه‌گذاری شده است.

چرا دفاع‌پذیر است: ** یک رقیب برای ساختن معادل این پایگاه ** *

داده، نیاز به ** صرف سال‌ها زمان تحقیق و همکاری با متخصصان ** دارد.

واقعی ایجاد می‌کند ** (Barrier to Entry) این یک ** مانع ورود

۲. ** (Intra-Platform Network اثر شبکه درون‌اکوسیستمی ** *

Effects): **

چگونه کار می‌کند: هر چه کاربر-بازیکن بیشتر باشد، ** *

** خالقان محتوا: انگیزه بیشتری برای ساخت کمپین‌های جذاب دارند. هر چه کمپین‌های کاربرساخته بیشتر و باکیفیت‌تر باشد، کاربر-بازیکنان بیشتری جذب می‌شوند. هر دو گروه در یک پلتفرم واحد فعالند.

چرا دفاع‌پذیر است: مهاجرت یک جامعه خالق محتوا به یک پلتفرم جدید دشوار است. این اثر شبکه، با رشد پلتفرم، هزینه تغییر را برای همه کاربران افزایش می‌دهد (** Switching Cost).

** : "برند به عنوان "خانه دیجیتال اساطیر ایران" ۳.

چگونه ساخته می‌شود: با تمرکز بلندمدت بر این حوزه، انتشار ** *

محتوای معتبر و میزبانی بزرگترین جامعه علاقه‌مند به تلفیق فرهنگ و بازی به عنوان ShahnamehMap چرا دفاع‌پذیر است: وقتی ** *

** مرجع و مرکزیت: این فضای نوین شناخته شود، حتی اگر رقیبی با فناوری برتر ظاهر شود، غلبه بر اعتماد و عادت جامعه شکل گرفته حول برند ما دشوار خواهد بود.

** چرا ما می‌توانیم در این بازار برنده شویم؟ ** ###

در یک جایگاه خالی: ** ما اولین کسی هستیم که این mover اولین ** ۱.
را به صورت یک پلتفرم (هویت فرهنگی + RPG سرگرمی) نیاز ترکیبی
دیجیتال یکپارچه پاسخ می‌دهیم

تمرکز بر موانع واقعی: ** ما به جای رقابت روی "عمق قواعد" با ** 2.
یک جنگ باخته)، روی ** کاهش موانع ** (زبان، پیچیدگی، فقدان) D&D
محتوای بومی) تمرکز کرده‌ایم که ** درد واقعی بیشتری ** ایجاد می‌کند

و هم (B2C) مدل درآمدی چندلایه: ** درآمد هم از کاربران شخصی ** 3.
تأمین (Marketplace کمیسیون) و هم از خالقان (B2B) از مؤسسات
می‌شود. این تنوع، ریسک وابستگی به یک جریان درآمدی را کاهش می‌دهد

تیم ترکیبی مناسب: ** ترکیب تخصص ** فنی، داستان‌سرایی و ** 4.
کسب‌وکار ** در تیم بنیان‌گذاران، ما را قادر می‌سازد هم محصول فنی قابل
قبولی بسازیم، هم محتوای معتبری تولید کنیم، و هم آن را به بازار عرضه
کنیم.

جمع‌بندی: ** ما وارد یک بازار ** بدون رقیب مستقیم ** اما با **
** جایگزین‌های قوی و ریشه‌دار ** می‌شویم. استراتژی ما ** جذب کاربران از
حاشیه‌های ناراضی آن جایگزین‌ها ** (گیم‌های خسته از پیچیدگی، معلمان
خسته از روش‌های قدیمی، خالقان تنها) و ارائه یک ** تجربه برتر در یک بعد
خاص (سهولت + هویت) ** است. دفاع‌پذیری ما نه از طریق ثبت اختراع فنی،

که از طریق **ساخت دارایی‌های فکری- فرهنگی، ایجاد اثر شبکه و ساختن
برند در یک نیچ خاص** ایجاد خواهد شد. این یک مسیر قابل دفاع و
واقع‌بینانه برای برنده شدن است.