

Executive Summary — 1.1

***تعریف مسئله و اهمیت آن 1. ***

- فاقد بسترهای یکپارچه، تعاملی و مبتنی بر داده‌های جغرافیایی - (RPG) مسئله: علاقه‌مندان به شاهنامه و بازی‌های نقش‌آفرینی ** - اسطوره‌ای 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

***مشتری هدف 2. ***

- RPG گیمرهای ایرانی (۱۸-۳۵ سال) مدل Primary: و فرهنگ اصیل ایرانی (D&D مثل)
- مدارس، دانشگاه‌ها و مراکز فرهنگی جهت آموزش تعاملی شاهنامه؛ نویسنده‌گان و دنبال‌کننده‌گان اساطیر ایران Secondary:

***راحل و ارزش پیشنهادی 3. ***

- شامل ** ShahnamehMap را حل:** 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 آنلین 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 **

- اجتماع محور ** برای خلق و به اشتراک گذاری ماجراهای *

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 -

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

5. **Traction (دستاوردهای اولیه)**

- آمار تست‌های اولیه (Beta):**

کاربر ثبت‌نام شده در فاز آزمایشی (بدون تبلیغات گستردگی) + ۵۰۰+

- میانگین زمان حضور در سایت: ۱۲ دقیقه -

- کاراکتر ساخته شده توسط کاربران + ۲۰۰+

- بازخوردهای: ۸۵٪ کاربران تست، پرژه 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 مأذول‌های ماجرا ویژه (مثلًا «هفت‌خان رستم»): ۴۹۰۰۰ تومان -

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

* 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 منحصر به فرد 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، ایتم) هستند و شبکه اثر ذینفعان ایجاد می‌شود *

* نیاز سرمایه و مصرف آن ### 9. **

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

- ***: مصرف *

- ۴۰٪ توسعه فنی و بهبود UX/UI.

- ۳۰٪ بازاریابی و جذب کاربر.

- ۲۰٪ تولید محتوای اولیه (ماژول‌های ماجرا).

- ۱۰٪ هزینه‌های عملیاتی و حقوق.

*** ۱۰. *** ریسک اصلی *

- استفاده از موتورهای بازی‌سازی آماده مثل: **Mitigation**: ریسک فنی: عدم توسعه قابلیت بازی آنلین گروهی به موقع * - **Foundry VTT**.

- تولید محتوای آموزشی جذاب، همکاری با: **Mitigation**: ریسک بازار: عدم استقبال کافی گیرها 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 یک صفحه نشان می‌دهد که نیازمند سرمایه و توسعه هدفمند است.