



از بازی‌های موبایلی ایرانی چه خبر؟ چه جوری می‌شه بازی‌ساز بشیم؟

وطنی بازی کنیم

اگرم انتصاری-این روزها تقریبا همه، کوچک و بزرگ، پیر و جوان، زن و مرد، حتما روی تلفن همراهشان، یکی دو بازی موبایلی خارجی و ایرانی نصب کرده‌اند که یا خودشان در فرصت‌های گوناگون به سراغش می‌روند و با انجامش لذت می‌برند و یا پشت سر گذاشتن مراحلش، ذوق می‌کنند یا در دورهمی‌ها و مهمانی‌ها با آن، بچه‌ها و نوه‌ها را سرگرم می‌کنند. دنیای بازی‌های موبایلی، حالا دیگر آن قدر گسترده و متنوع و رنگارنگ و جذاب شده که به عنوان یک تجارت مهم مطرح است و علاقه‌مندان جدی دار دو نوجوانان زیادی هستند که دوست دارند این رشته را به عنوان یک تخصص پول ساز و پرطرفدار و البته با محتوایی متناسب با فرهنگ کشورمان، دنبال کنند. اگر شما هم همین الان، با یک دست، صفحات زندگی سلام را در دست دارید و مشغول مطالعه پرونده امروز هستید و با دست دیگر تان مشغول گذراندن یکی از مراحل بازی محبوب تان؛ دست نگه دارید و تا «گیم اور» نشده‌اید، بازی را متوقف کنید، چون امروز قرار است با برخی از جذاب‌ترین بازی‌های ایرانی آشنا شوید و در گفت‌وگو با یک بازی‌ساز جوان، از چم و خم ورود به دنیای بازی‌سازی سر درآورید. راستی ستاره‌های جلوی ویزگی هر بازی، امتیاز کاربران ایرانی به آن بازی است از ۱۵! اگر پرونده امروز را خواندید و خواستید بیشتر درباره بازی‌سازی شدن بدانید، صفحه دخل و خرج امروز را از دست ندهید.

۸ بازی جذاب ایرانی برای نصب روی تلفن همراه

باباپز ★★★★★

«خانوادگی»
«نصب‌های فعال ۲۰۰،۰۰۰+»
«حجم ۴۲/۶ مگابایت»

«باباپز» یکی دیگر از بازی‌های موبایلی وطنی است که سن و سال نمی‌شناسد. ماجرای یک فلافل‌چی که وسایل و امکانات محدودی دارد و شما به عنوان صاحب این فلافل‌چی باید از مشتری‌ها سفارش بگیرید، خوش برخورد باشید و البته سریع. مشتری‌مداری و دست‌پخت شما تعداد سکه‌هایتان را مشخص می‌کند و با جمع‌آوری سکه و الماس در هر مرحله می‌توانید وسایل کارتان را گسترش بدهید، مغازه‌های دیگری مثل بستنی فروشی راه بیندازید و در آن‌جا هم پیشرفت کنید. باباپز، دنیای پرهیجانی از کار و تلاش و رشد است؛ حسی که می‌تواند در دنیای واقعی هم برای شما الهام بخش باشد. این بازی را استودیو «آرنا» ساخته‌است که بازی‌هایی مثل «کیوبینگ‌بگ»، «سوپر شوت ۲» و «شوتمن» را هم در کارنامه خود دارد.

کابوس دشمن ★★★★★

«اکشن»
«نصب‌های فعال ۱۰۰،۰۰۰+»
«حجم ۹۷/۱ مگابایت»

اگر دوست دارید دفاع از امنیت کشورمان را در لباس یک مدافع امنیت وطن تجربه کنید، «کابوس دشمن» را به بازی‌های تلفن همراهتان اضافه کنید. در این بازی همان‌طور که از اسمش پیداست قرار است با انتخاب یکی از هشت شخصیت این بازی به او قدرت بدهید، دفاع از مرزهای وطن را با او تجربه کنید و مرحله به مرحله جلو بروید تا کابوس دشمن باشید. کابوس دشمن سعی کرده‌است با گرافیک خوب و اضافه کردن المان‌های ارزشی، در قدوقامت یک بازی قابل قبول ظاهر شود و در میدان نبرد بازی‌های آنلاین، حرفی برای گفتن داشته‌باشد. این بازی را شرکت «خاطره سازان» ساخته که بازی «نبرد پارسه» را هم ارائه داده‌است.

هی تاکسی ★★★★★

«اکشن»
«نصب‌های فعال ۵۸/۶ مگابایت»
«حجم ۵۸/۶ مگابایت»

یک بازی جذاب برای همه گروه‌های سنی است. در این بازی می‌توانید راننده تاکسی شوید، مسافر سوار کنید و آن‌ها را به مقصد برسانید. نکته مهم این‌جاست که باید درست رانندگی کنید، جریمه نشوید و مسافرها از رانندگی‌تان راضی باشند. غصه نخورید، پول‌تان که جمع شد می‌توانید ماشین کار کرده و تصادفی‌تان را عوض کنید، ماشین مدل بالاتر بخرید، اسپرتش کنید و راننده‌هایتان را عوض کنید. خلاصه که در این بازی می‌توانید مسافرکشی جذابی را تجربه کنید. هی تاکسی را «گلیم گیمز» ساخته‌است که با ساخت بازی‌هایی مثل «موتوری ۲»، «بقالی»، «هی تاکسی: طهران ۱۳۲۰» و «مدرسه شصتیا» نشان داده به ترکیب نوستالژی، اکشن و فانتزی علاقه بسیاری دارد.

بدو دهقان، بدو! ★★★★★

«امتیازی»
«نصب‌های فعال ۱۰،۰۰۰+»
«حجم ۵۵/۲ مگابایت»

بازی «بدو دهقان، بدو» الهام گرفته از داستان «دهقان فداکار» است. در این بازی باید دهقان را از موانع عبور دهید تا شعله‌های پراکنده را جمع‌آوری کند و مشعلش را مدت بیشتری روشن نگه دارد. هر چه قدر زمان روشن ماندن شعله بیشتر باشد، دهقان فداکار امتیاز بیشتری می‌گیرد. گرافیک قابل قبول و الهام گرفتن از یک شخصیت آشنا و محبوب، این بازی را خواستنی‌تر کرده‌است. این بازی، لیگی به نام لیگ فداکاران دارد که براساس امتیازتان در آن جای می‌گیرید. «تی تو تم» سازنده بازی «بدو دهقان، بدو»، توانسته است در بخش جوایز توسعه‌دهندگان همایش TGC ۲۰۱۷، بزرگ‌ترین همایش تجاری حوزه بازی‌های ویدئویی ایران، عنوان بهترین بازی موبایل را به دست بیاورد؛ یک جایزه پنجاه میلیون تومانی!

مزرعه رویایی ★★★★★

«شبیه‌سازی»
«نصب‌های فعال ۵۰،۰۰۰+»
«حجم ۴۰/۹ مگابایت»

اگر دلتان لک زده برای سفر و زندگی در یک جزیره آفتابی و سبز و آرام، «مزرعه رویایی» این فضا را برایتان شبیه‌سازی می‌کند. با این بازی می‌توانید یک مزرعه داشته باشید، گل و گیاه و بوته‌های کلم و چغندر و هویج و شلغم پرورش دهید، خانه و هتل بسازید و مهمان دعوت کنید، حیوانات وحشی را رام و اهلی کنید، با شیر، ماست و پنیر درست کنید، به جست‌وجو و اکتشاف در دامنه کوه تپه‌ها بپردازید و خلاصه به شکل مجازی، خوش بگذرانید و بابت تمام این‌ها، امتیاز کسب کنید. مزرعه رویایی را استودیویی ساخته که سازنده بازی «دهکده باصفا» هم هست.

زاراوان ★★★★★

«استراتژی»
«نصب‌های فعال ۱۰،۰۰۰+»
«حجم ۶۲/۵ مگابایت»

با زاراوان می‌توانید با خیال راحت Clash Of Clans را فراموش کنید و به این بازی خلاقانه ایرانی که کارنامه پرفراخی‌های هم در سال ۹۵ دارد، دل ببندید. در زاراوان که تمام مراحلش توسط جوانان خلاق ایرانی طراحی و ساخته شده‌است، می‌توانید دهکده بسازید، با استراتژی و طراحی دو نقشه جداگانه از داخل و خارج دهکده به دشمن شلیک کنید، با بومی‌ها هم پیمان شوید، آزمایشی حمله کنید و خلاصه هر چه‌قدر دوست دارید در این بازی آنلاین پیشرفت کنید و دهکده دو نفر چند سال از بازی‌سازی دور بمانم و در رشته تحصیلی خودم سرمایه‌ای لازم بود تا دست کم حقوق یک سال آن‌ها را تأمین کنم و من بعد از شکست در یکی از پروژه‌های ابتدایی، مجبور شدم چند سال از بازی‌سازی دور بمانم و در رشته تحصیلی خودم مشغول به کار شوم تا بتوانم بدهی کار قبل و هزینه پروژه بعدی را تأمین کنم. در کنار آن، برای ساختن یک بازی حرفه‌ای که بتواند حداقل پنج هزار کاربر جذب کند، باید امکاناتی مثل سیستم‌های رایانه‌ای بسیار قوی داشته‌باشد. غیر از دست‌مزد گروه و سیستم، وقتی بازی ساخته شد، باز هم برای انتشارش نیاز به پول دارید.

هشت‌خوان ★★★★★

«استراتژی»
«نصب‌های فعال ۱۰،۰۰۰+»
«حجم ۶۲/۵ مگابایت»

هشت‌خوان جزو بازی‌های کارتی و نویتی آنلاین است. هر نوبت بازی بین دو نفر تقریباً ۱۰ تا ۱۵ دقیقه طول می‌کشد و برنده بازی کسی است که بتواند راهبردی‌ترین انتخاب را داشته‌باشد و کارتهایش را به موقع و بهینه استفاده کند. طراحی ایرانی، گرافیک و فضای هشت‌خوان باعث می‌شود خیلی زود با آن هماهنگ شوید و مراحلش را پشت سر بگذارید. در هشت‌خوان، عناصر فرهنگ پهلوانی را زیاد می‌بینید و شخصیت‌هایی مثل «پشتون»، «برسام»، «گیو»، «سیمرغ»، «رستم»، «زال»، «اسفندیار» و دیگر شخصیت‌های اساطیری ایران، در آن حضور پررنگ و چشمگیری دارند. هشت‌خوان ۲ کاری از جوانان خلاق استودیو «اوید» است.

واتنی ★★★★★

«تقننی»
«نصب‌های فعال ۱۰،۰۰۰+»
«حجم ۸۳/۴ مگابایت»

نیسان آبی «واتنی» با همه نیسان‌هایی که تا به حال دیدید فرق دارد، چون با آن می‌توانید در حالی که وانت بار نیسان‌تان پر از میوه و تره‌بار است، کورس بگذارید؛ آن هم نه با خودروهای سوسول صفر کیلومتر که با نیسان گاوی بغور یا مزدا کابین کوچک لاستیک پهن. واتنی یک شوخی بزرگ، فانتزی و نوستالژیک است که تشویقتان می‌کند تمام توان‌تان را برای زودتر رساندن بار وانت بگذارید، بخندید و لذت ببرید. واتنی را بچه‌های «نوا گیمز» ساخته‌اند که کارهای قبلی‌شان مثل «Shadow Racer» و «ویراژ» نشان می‌دهد سرشان درد می‌کند برای بازی‌های ماشینی و سرعتی!

عضو تیم سازنده بازی باحال «باباپز»، از شرایط ورود به دنیای بازی‌سازی می‌گوید:

تسلط بر نرم‌افزارهای تخصصی + مهارت کار گروهی!

این روزها بسیاری از نوجوانان دوست دارند در کنار تجربه بازی موبایلی، خودشان هم دست به کار شوند و بازی‌ساز باشند. بازی‌سازی یک مسیر پرفراز و نشیب است که مثل هر حرفه دیگری، علاوه بر تخصص، به صبر و تلاش و مهارت کار گروهی نیاز دارد. «احسان کمالی» ۲۸ ساله، دانش‌آموخته مهندسی برق و یکی از اعضای تیم سازنده بازی «باباپز» است که در گفت‌وگو با زندگی‌سلام از مسیر پریچ و خم بازی‌سازی می‌گوید. باباپز، یکی از بازی‌های محبوب مارکت «کافه بازار» است که توسط کمالی و تیمش در استودیوی آرنا ساخته شده. احسان دانشگاهی. به عقیده او، بازی‌سازی در دنیا به یک صنعت تبدیل شده‌است که اگر در ایران جدی گرفته شود به راحتی ارزش‌آور است. اگر دوست دارید به دنیای بازی‌سازی قدم بگذارید، این گفت‌وگو را از دست ندهید.

+ خودت بازی‌سازی را از کجا شروع کردی؟

از حدود ۹ سال پیش، آن هم به‌عنوان تفریح. با دوستانم دورهم می‌نشستیم و بازی‌های ساده‌ای می‌ساختیم. بعد از آن در یک مسابقه بازی‌سازی شرکت کردیم. تیم تشکیل دادیم و برای تکمیل توانمندی‌هایی که لازم بود نداشتیم، چند نفر متخصص استخدام کردیم اما بی‌تجربه بودیم و پروژه‌مان موفق نشد. چند

سال از بازی‌سازی دور شدم تا درسم تمام شود و پولی پس‌انداز کنم و سه سال پیش دوباره بازی‌سازی را این بار به صورت جدی و حرفه‌ای شروع کردم.

+ برای شروع بازی‌سازی باید چه تخصصی داشته باشیم؟ قبل از هر چیز باید زمینه کاری و علاقه‌مندی فرد مشخص شود و در ادامه، کار با نرم‌افزارهای مربوطه را بلد باشد و روی آن مسلط

شود. به‌طور مثال نیروی فنی بازی‌ساز دست‌کم باید

بر یک زبان برنامه نویسی مثل «سی شارپ» تسلط داشته‌باشد. نیروی بخش هنری، باید در طراحی دستی و کار با فتوشاپ توانمند و در استفاده از نرم‌افزارهای «مایا» و «3D Max» ماهر باشد. البته مسیر ورود به بازی‌سازی چندان ساده نیست و تازه بعد از انجام چند پروژه متوجه می

شوید در کدام زمینه می‌توانید موفق شوید و حرفی برای گفتن داشته‌باشد. «انجمن ملی بازی‌های رایانه‌ای» کلاس‌هایی برگزار می‌کند که برای افرادی که اول راه هستند مناسب است. ضعف بزرگ بازی‌سازی در ایران، کمبود نیروی متخصص مانگ‌دار است. پیشنهادم این است اگر کسی به این حرفه علاقه‌مند است در یک زمینه آموزش ببیند، تجربه کسب کند و در آن تخصصی تبحر یابد؛ چه در شاخه‌های فنی و چه در شاخه‌های هنری بازی‌سازی. بعد از آن می‌تواند خیالش راحت باشد که در همه استودیوهای بازی‌سازی به روی او باز است.

+ این طور که پیداست بازی ساختن بیشتر یک کار تیمی است تا فردی...

ساخت یک بازی، مراحل زیادی دارد و نیازمند استفاده از تخصص‌های گوناگون است و این یعنی باید مهارت کار تیمی



منتها اگر بازی در جذب کاربر موفق باشد و با استقبال ناشران روبه‌رو شود، سرمایه با سود خوبی به بازی‌ساز برمی‌گردد.

روم‌آهون، شرایط بازی در ایران چگونه است؟

طی چند سال گذشته با توجه به موفقیت تعدادی از بازی‌ها در کافه بازار که درآمد قابل توجهی نصیب سازندگانشان کرد، حجم زیادی از سرمایه به سمت دنیای بازی‌سازی روانه شده و تعداد تیم‌ها و شرکت‌های بازی‌سازی ایرانی در سال‌های اخیر، در حال رشد بوده و پیش‌بینی این است که این روند پیشرفت در سال‌های آینده هم ادامه داشته‌باشد. اما مشکل اساسی بازی‌سازی در ایران این است که تعداد نیروهای متخصص و خبره و توانمندمان کم است و بیشتر تیم‌ها، با دانش کافی ندارند یا تجربه لازم. تجربه، یکی از مهم‌ترین مولفه‌های دنیای بازی‌سازی است. به‌طور کلی بازی‌سازی صنعتی با آمار شکست خیلی بالا، هم در ایران و هم در دنیا است. ولی شاید بشود گفت آمار شکست در ایران بیشتر است. چون این صنعت در ایران، هنوز جوان است و کاربران‌ش تجربه کمی دارند. اما نکته امیدوارکننده برای بازی‌سازان ایرانی، نرخ سنگین تبدیل دلار به ریال است؛ این طوری، کسب یک در آمد کوچک دلاری به معنی یک در آمد خوب ریالی است. منتها لازم‌ه محقق شدن این درآمد، تولید یک محصول با کیفیت جهانی است.

داشته‌باشید. باید یک گروه با زمینه‌های کاری متفاوت، دور هم جمع شوند و همکاری موثر داشته‌باشند تا یک بازی شکل بگیرد. یکی از سختی‌های بازی‌سازی همین کار گروهی و تعامل با تک تک متخصصان یک تیم است. ناگفته‌پیداست فضای فکری و نوع نگاه یک هنرمند با یک برنامه‌نویس بسیار متفاوت است و حالا این دو نفر باید با همه این اختلاف‌نظرها، بر سر یک موضوع مشترک تعامل کنند و به توافق برسند.

+ ساخت یک بازی به چه میزان سرمایه مالی نیاز دارد؟

بستگی دارد. اگر همه اعضای گروه فقط برای تجربه کردن دور هم جمع شوند و از هم توقع مالی نداشته‌باشند، سرمایه آن چنانی نمی‌خواهد. به‌طور مثال ما در یکی از پروژه‌هایی که به آن اشاره کردم، نیروهای متخصص استخدام کردیم. خبر برای این کار سرمایه‌ای لازم بود تا دست کم حقوق یک سال آن‌ها را تأمین کنیم و من بعد از شکست در یکی از پروژه‌های ابتدایی، مجبور شدم چند سال از بازی‌سازی دور بمانم و در رشته تحصیلی خودم مشغول به کار شوم تا بتوانم بدهی کار قبل و هزینه پروژه بعدی را تأمین کنم. در کنار آن، برای ساختن یک بازی حرفه‌ای که بتواند حداقل پنج هزار کاربر جذب کند، باید امکاناتی مثل سیستم‌های رایانه‌ای بسیار قوی داشته‌باشد. غیر از دست‌مزد گروه و سیستم، وقتی بازی ساخته شد، باز هم برای انتشارش نیاز به پول دارید.