



# بازی نون و آبدار

به مدت ۹ سال در تیم‌های ملی نوجوانان، جوانان و بزرگسالان بودم. دو مدال آسیایی و دو مدال دانشجویان جهان هم در کارنامه‌ام دارم. ولی در سیستم مدرن اولین بازی رومیزی که انجام دادم، بازی «ریسک» بود.

**۹۰ان تاریخچه بازی‌های رومیزی در دنیا چیست؟**  
اولین بازی رومیزی به صورت مدرن، بازی «مونوپولی» بود که در سال ۱۹۸۰ ارائه شد. بازی‌های رومیزی طراحی و تولید می‌شدند تا اینکه در سال ۲۰۰۵ بازی‌های ویدیویی (ویدیوگیم‌ها) گوی سبقت را از بازی‌های رومیزی (بردگیم‌ها) ربودند. سال ۲۰۱۵ بود که خانواده‌ها کم‌کم احساس کردند با بازی‌های رایانه‌ای بچه‌ها جامعه‌گریز شده‌اند و با دوستان و همسالانشان معاشرت ندارند. برای همین در سال ۲۰۱۶ دوباره تعداد تولید بازی‌های رومیزی در یک سال از بازی‌های ویدیویی سبقت گرفت.

**۹۰ان چطور شد که کسب و کارتان بازی شد؟**  
من کارشناسی مکانیک و کارشناسی ارشد مکانیک گرایش «سیستم‌های انرژی» داشتم. برای ادامه تحصیل در دوره دکتری به آمریکا رفتم. در آنجا با مجموعه‌ای آشنا شدم که بازی‌های فکری تولید می‌کرد. یک روز که به یکی از شعبه‌های این مجموعه رفته بودم، به طور اتفاقی با مؤسس مجموعه وارد گفت‌وگو شدم. همانجا این ایده به ذهنم رسید که این بازی‌ها را وارد ایران کنم و کافه بازی‌های رومیزی یا همان «بردگیم کافه» راه‌اندازی کنم. با این ایده به ایران برگشتم و کسب‌وکار جدیدی را راه‌اندازی کردم. در نهایت دکترایم را هم در ایران و در «دانشگاه آزاد تهران شمال» در همان رشته خودم ادامه دادم.

**۹۰ان کسی نگفت «فکر نان کن که خربزه آبه» و با بازی کردن هیچ کس پول در نمی‌آورد؟**  
چرا. در دو ماه اول شروع کار ما حتی یک نفر مشتری هم نداشتیم، ولی من مطمئن بودم که کارمان کار درستی است و به نتیجه می‌رسد. کم‌کم کارمان جا افتاد و ظرف یک ماه و نیم بعد به طور معجزه‌آسایی کل سالن ما پر از مشتری‌های علاقه‌مند به بازی شد.

**۹۰ان مجموعه شما چه کاری انجام می‌داد؟**  
در ابتدای راه‌اندازی، فکر کرده شامل دو قسمت بود: یک قسمت کافه بازی‌های رومیزی بود. یعنی کافه‌ای که مشتری‌ها به آنجا می‌آمدند و ساعتی را به بازی در کنار بقیه افراد می‌گذراندند. کارشناسانی هم آنجا بودند که به مشتری‌ها کمک می‌کردند و بر اساس سن، جنس، سلیقه و تعداد نفراتشان، بازی مناسب را برایشان انتخاب می‌کردند. یک قسمت هم پرورش ذهن توسط بازی‌های فکری بود.

اگر از آن دسته آدم‌های عاشق بازی هستید و تصور اینکه باید به دانشگاه و سرکار بروید و در زندگی واقعی بازی کردن را کنار بگذارید، حسابی شما را می‌ترساند، گفت‌وگوی این شماره ما را از دست ندهید. امروز نشانتان می‌دهیم با بازی کردن هم می‌توان پولدار شد.

**۹۰ان خودتان را معرفی بفرمایید.**  
امین نصیری متولد اسفند سال ۱۳۶۵، مؤسس-مدیرعامل شرکت «فکرکده» هستم. یک شاخه از کارم طراحی و تولید بازی‌های رومیزی است.

**۹۰ان اولین بار چه زمانی با بازی‌های رومیزی (بردگیم) آشنا شدید؟**

اولین بازی رومیزی من شطرنج بود. در سن پنج سالگی شطرنج را یاد گرفتم و در سن ۱۰ سالگی شروع به شرکت در کلاس‌های فدراسیون کردم. تا سن ۱۱ سالگی دو مدال کشوری داشتم.





مالی هستند و مدیریت پول را به بچه‌ها آموزش می‌دهند.

### جوان چرا بازی کردن را دوست دارید؟

در زندگی واقعی اگر تصمیمی بگیریم ممکن است سال‌ها زمان ببرد تا نتیجه تصمیم خودمان را ببینیم و درستی یا غلطی آن مشخص شود. ولی در بازی‌ها یک نقطه شروع و یک نقطه پایان وجود دارد و شما هر تصمیمی که بگیرید ظرف ۴۵ دقیقه مدت زمان بازی، به یک نتیجه قطعی می‌رسد. در بازی کردن می‌توان بارها و بارها زندگی را تجربه کرد.

### جوان یک نکته جالب از شغلتان بگویید.

اسم مجموعه ما فکر کرده است و کارمان بازی‌های فکری است، ولی نود درصد مشتریان وقتی وارد مجموعه می‌شوند، اولین سوالی که می‌پرسند این است که: «آیا بازی‌ای دارید که فکر کردن زیادی نخواهد؟»

### جوان برای مخاطبان مجله ما که

سنشان بین ۱۵ تا ۱۸ سال است، چه پیشنهاد کاری دارید؟

مخاطبان مجله شما می‌توانند برای کارآموزی به مجموعه ما بیایند. این دوره کارآموزی باعث تقویت زبان انگلیسی‌شان، روابط اجتماعی‌شان، توانایی بیانیشان و سرعت پردازششان خواهد شد.

### جوان ممنون از شما.



این قسمت ابتدا از شرکت‌کنندگان کلاس‌ها آزمونی گرفته می‌شد تا ضعف‌های آن‌ها مشخص شود و بر اساس این ضعف‌ها بازی‌هایی برای آن‌ها در نظر گرفته می‌شد. ولی بعد از چند ماه تصمیم گرفته شد که قسمت پرورش ذهن بسته و فضای آن هم به کافه بازی‌های رومیزی اختصاص داده شود. چون استقبال از این قسمت خیلی بیشتر بود و تعداد جوان‌ها و نوجوان‌هایی که از این طریق جذب فعالیت فکری می‌شدند، خیلی بیشتر بود.

### جوان در زمینه تولید بازی چه کاری انجام می‌دهید؟

ما به کمک شرکت «همپایه» که زیرمجموعه فکر کرده است، کار تولید بازی‌های ایرانی را به دو صورت انجام می‌دهیم: در حالت اول بازی‌های خارجی را ایرانیز می‌کنیم. یعنی شخصیت‌ها، نام‌ها و تصویرهایشان متناسب با فرهنگ ایرانی از نو طراحی می‌شوند و دستورالعمل‌ها و کارت‌های بازی هم به فارسی برگردانده می‌شوند. در حالت دوم بازی را از ابتدا طراحی و سپس تولید می‌کنیم.

از بین بازی‌هایی که من تاکنون طراحی و تولید کرده‌ام سه تای آن‌ها به تولید انبوه رسیده‌اند: «بازار» (۱۳۹۵)، «دان» و «شف» (به معنای سراسپز). این بازی‌ها ابتدا برای شرکت در یک نمایشگاه بازی در آلمان طراحی شدند. در این نمایشگاه نکته جالبی که برایمان پیش آمد این بود که از بین این سه بازی، بازی بازار که شخصیت‌هایی ایرانی داشت و محیط بازی آن بازار شهر تهران در سال ۱۳۹۵ هجری شمسی بود، به شدت بیشتر از دو بازی دیگر مورد توجه قرار گرفت.

### جوان چطور موفق به طراحی بازی شدید؟

من دوره‌های برخط طراحی بازی را گذرانده بودم و روزی ۱۲ ساعت کار می‌کردم؛ بازی می‌خواندم و آموزش می‌دادم.

### جوان بازی جدید چی دارید؟

نام بازی جدید ما «درفش کاویانی» است که بر اساس شخصیت‌ها و داستان‌های شاهنامه طراحی شده است. در این بازی توانمندی شخصیت‌ها از خود شاهنامه گرفته شده است. برای مثال، اسفندیار همان‌طور که در شاهنامه روپین تن است، در بازی هم این توانایی را دارد. یا رستم چون در داستان فردی نیرومند و قوی بود، در بازی اگر به کسی ضربه بزند، دو تا زخم محسوب می‌شود. یا از آنجا که در داستان شاهنامه، زال پر سیمرغ را داشت و می‌توانست کمک دریافت کند و از حقایق با خبر شود، در بازی می‌تواند کارت دو نفر دیگر را نگاه کند و از دستشان با خبر شود.

در دفترچه این بازی خلاصه‌ای از زندگی شخصیت‌های آن نوشته شده است. تمام این‌ها بهانه‌ای است تا کسانی که این بازی را انجام می‌دهند، با داستان‌های شاهنامه آشنا شوند. بازی‌های دیگری که در دست تولید داریم بازی‌های مدیریت