

# معرفی یک نوآفرین بازی سازی از تابه تا نورولند



اگر از فردی چهل یا پنجاه ساله درباره بازی های زمان خودش پرسید، احتمالاً بازی هایی مثل «آتری» و مدل های «سگا» را به شما معرفی می کند. این بازی ها به نسل یک تا پنج بازی سازی مربوط هستند و امکاناتی محدود داشتند و غالباً دوبعدی بودند. با شروع قرن ۲۱، یکی از چیزهایی که با سرعت بالا به سمت پیشرفت تخت گاز حرکت کرد و بعد از چند سال به درآمدزایی بسیار و تصاحب بخشی از شرکت های عظیم مثل مایکروسافت و سونی رسید، صنعت بازی سازی بود. در سال های اخیر، طراحی های پویانمایی و بازی سازی در کشور ما نیز پیشرفت های بسیار زیادی داشته اند. برخی از بازی های معروف ایرانی که روی تلفن همراه بسیاری از افراد نصب هستند، «آمیرزا» و «کوییز آف کینگ» هستند که به دست جوانان خلاق و کوشا ساخته شده اند. در این شماره می خواهیم یک شرکت نوآفرین (استارتاپ) بازی سازی به نام «نورولند» را به شما معرفی کنیم.

## ← تشکیل گروه اولیه

سال ۱۳۹۱ چند جوان دانشجو در دانشگاه گیلان با همدیگر گروهی تشکیل دادند. آن ها تصمیم گرفتند برای ورود به بازار کار و درآمدزایی، بازی های رایانه ای بسازند. پس از چند ماه تلاش موفق شدند پروژه های گوناگونی را در دست بگیرند و بازی هایشان را در فروشگاه هایی مثل کافه بازار و مایکت در اختیار کاربران بگذارند. همان زمان بود که یک زوج از اعضای همان گروه به نام های **لیلا کشاورز افشار** و **علیرضا پیر** یک بازی فکری را برای کودکان طراحی و راه اندازی کردند که نام آن را «تابه تا» گذاشتند.

این دو نفر به فعالیت های خود ادامه دادند و بازی های آموزشی دیجیتال را برای مدرسه ها و مراکز آموزشی طراحی کردند.

## ← نقل مکان به تهران

آن دو نفر بازی های متعددی ساخته بودند و کارنامکی (رزومه ای) قوی داشتند. این سابقه به آن ها کمک کرد بتوانند در سال ۱۳۹۳ در شهر رشت شرکت نوآفرینی به نام «نوین اندیشه پردازان آمولای» را تأسیس کنند.

حدود سه سال بعد، در سال ۱۳۹۶، زمانی که کیفیت کارشان به مدرسه ها و مراکز فرهنگی ثابت شده بود و برای توسعه دادن شرکت نوآفرینشان برنامه داشتند، از شهر رشت به شهر تهران نقل مکان کردند. در کنار کار، به تحصیل در دانشگاه های تهران و علامه طباطبایی هم ادامه دادند و با جوانانی خلاق و علاقه مند به بازی سازی آشنا شدند.

## ← تولد نورولند

سال ۱۳۹۷، گروهی از هم کلاسی های علیرضا و لیلا در حیاط دانشگاه تهران نشستند و برای یک پرسش به دنبال پاسخ می گشتند: «حالا می خواهیم چه کار کنیم؟»

آن هادی دانستند که تخصصشان در بازی سازی است و علاقه مندی شان به بازی سازی برای کودکان، اما نمی دانستند چه نوع بازی ای و برای چه گروه سنی در اولویت کار است؟

پس از مدتی مطالعه در زمینه روان شناسی و علاقه مندی های کودکان و گروه بندی های بازی ها، متوجه شدند بیشترین گروهی که



پویش کنید

تحویل دادند و توانستند با قانع کردن سرمایه‌گذاران آن شتاب‌دهنده و اطمینان‌بخشی به آن‌ها، از آن محل سرمایه‌ای را برای ادامه کار تهیه کنند.

بعد از اینکه بازی‌ها وارد بازار شدند، سه بسته (پکیج) بازی علمی آموزشی ارائه شدند که کاربران با پرداخت مبلغی می‌توانستند از آن استفاده کنند. کاربران باید اشتراک‌های موجود در سایت نورولند را می‌خریدند تا به بسته‌ها دسترسی داشته باشند.

#### ← چالش اصلی

شرکت نوآفرین نورولند بعد از ساختن بازی‌های گوناگون، دامنه کاری‌اش را برای تمام کودکان ۳ تا ۸ سال، چه دارای اختلال یادگیری و چه سایرین، گسترش داد. اما با این چالش مواجه شدند که بخش روان‌شناسی و متخصصان حوزه کودک با ایجاد بازی برای تلفن همراه (موبایلی) و تشویق کودکان به استفاده از ابزارهای دیجیتال مخالفت کردند. اعضای گروه نورولند شروع کردند به تحقیق و ارائه مقالات علمی تا هم بتوانند روان‌شناسان گروهشان را قانع کنند و هم خودشان بازی‌های کم‌آسیب و مفید برای کودکان بسازند.

#### ← نورولند در کتاب‌های درسی

اعضای گروه نورولند بعد از اینکه بازی‌هایشان را در زمینه‌های گوناگون سنجیدند و برای محک‌زدن به دست متخصصان و روان‌شناسان سپردند، در اواسط سال ۱۴۰۰ موفق شدند از سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی تأییدیه دریافت کنند و بازی‌های خود را به صورت «مرزینه» در کتاب نگارش دوم ابتدایی ارائه دهند.

#### ← امروز و چشم‌انداز نورولند

نورولند موفق شد در سال ۱۳۹۸ دومین مقام در رویداد «چالش سرمایه‌شناختی» را کسب کند و مقالات علمی‌شان جزو برترین مقالات هم‌نشست (سمپوزیوم) بازی‌های جدی قرار گرفتند. در سال ۱۴۰۰ بازی‌های آن‌ها به‌عنوان منتخب بازی‌های به‌روز شده معرفی شدند.

نورولند قصد دارد در سال‌های آینده برای کودکان زیر هفت‌سالگی که هنوز وارد مدرسه نشده‌اند، بازی‌هایی ارائه دهد که بتوانند با آمادگی بیشتر وارد دبستان شوند و مهارت‌های اجتماعی را بهتر بیاموزند. نورولند در تلاش است برای سالمندان نیز بازی‌هایی تهیه کند و به بهترین نرم‌افزار آموزشی تبدیل شود.

به بازی‌های علمی و کمک‌آموزشی برای یادگیری نیاز دارد، گروه کودکانی است که مشکل یادگیری دارند. آن‌ها کارشان را روی همین طرح و ساختن بازی برای این گروه از کودکان شروع کردند. این اقدام شروعی شد برای انتخاب یک نام برای محصولاتشان: نورولند.

#### ← تأمین سرمایه

لیلا و علیرضا برای شروع کار به سرمایه‌نیاز داشتند. آن‌ها هزینه اولیه را با کمک اقوام، خانواده و دوستان تأمین کردند. پس از اینکه توانستند با نام تجاری‌شان چند بازی بسازند، نمونه کارها و مدارک شرکت نوآفرینشان را به شتاب‌دهنده‌ای به نام «۱۰۰ شرکت نوآفرین»

