

سفرنامه

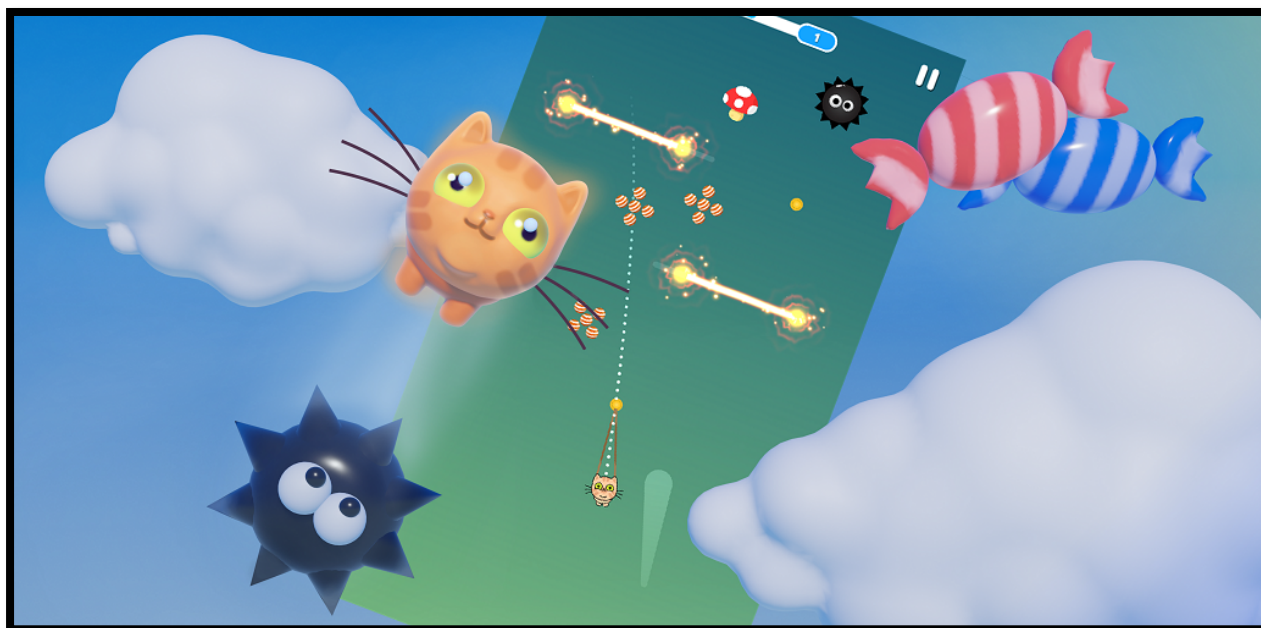
منشور گستران آوات

آوات با "طراحی ذهن خلاق، آینده‌ای نوآور" خلق می کند!

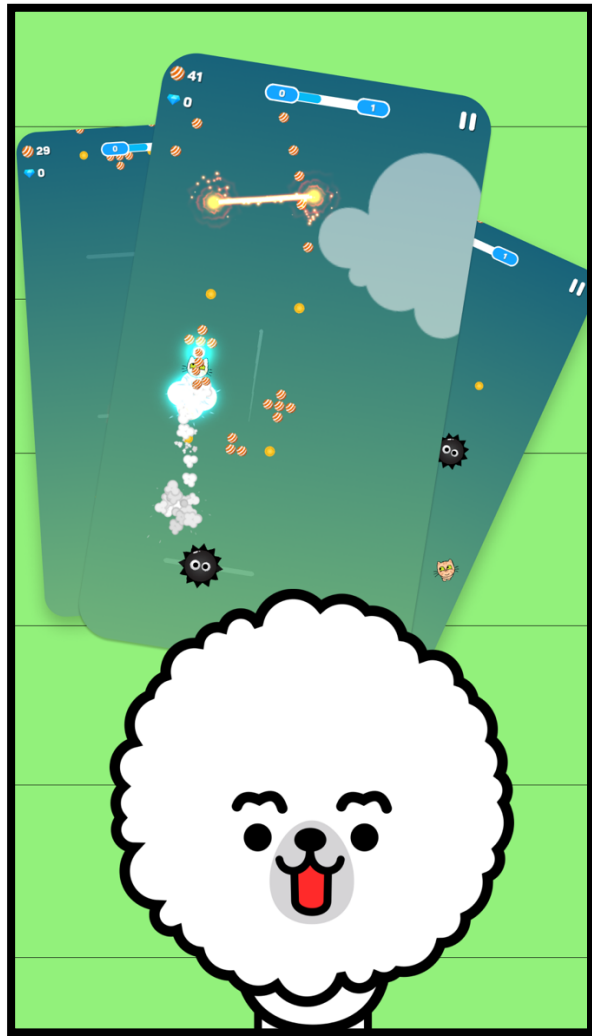
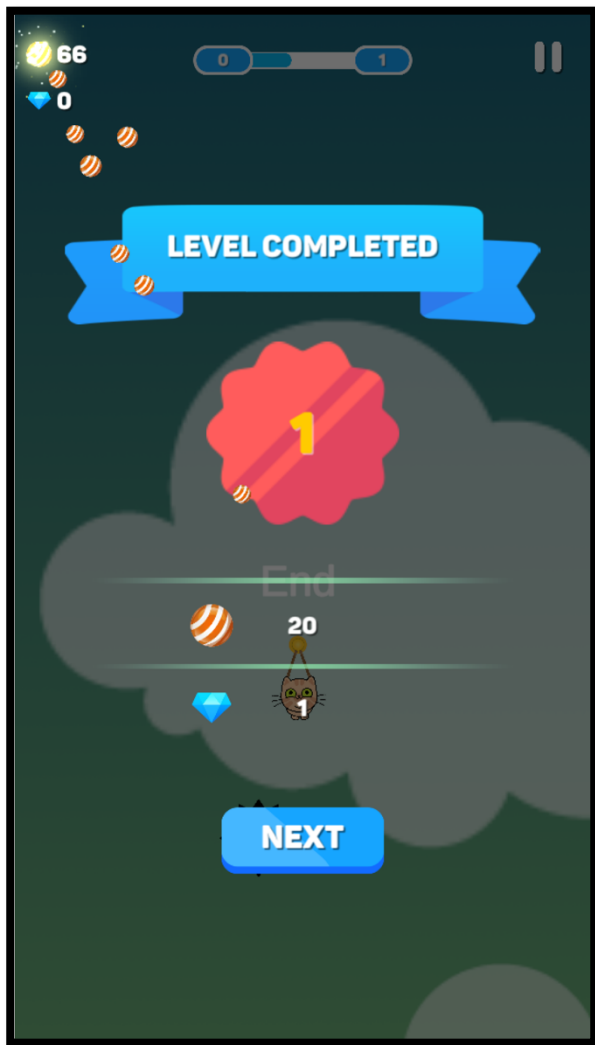
خوشحالیم که توی سفرنامه آوات همراه ما هستی، توی این سفر نامه درباره خودمون و کارهایی که انجام دادیم توضیح میدیم. امیدوارم داستان ما الهام بخش و انگیزه دهنده برای تمام کسانی باشه که در حوزه خلاقیت و نوآوری فعالیت می کنند یا دوست دارن این مسیر رو شروع کنن و توی اون موفق بشن.

شروع سفر آوات

اگر بخوام دقیق بگم ما از تابستون سال ۱۴۰۱ ساخت بازی های ویدئویی رو شروع کردیم. اون موقع یه تیمه سه نفره با یه عالمه ایده های باحال و ساده بودیم، به همین خاطر تصمیم گرفتیم اولین بازی رو برای بچه ها بسازیم (خودمون هم دوست داشتیم برگردیم به دوران بچگیمون و توی اون حس و حال باشیم 😊). اولین بازی که ساختیم، بازی grab release بود که خروجی اون یه بازی مرفه و شاد برای بچه های ۵ تا ۹ ساله شد. اینجا چندتا عکس ازش میذارم که ببینی اگر دوست داشتی بازی هم تست کنی کافیه یه خبر به ما بدی! 😊



تصاویر 1 بازی grab release



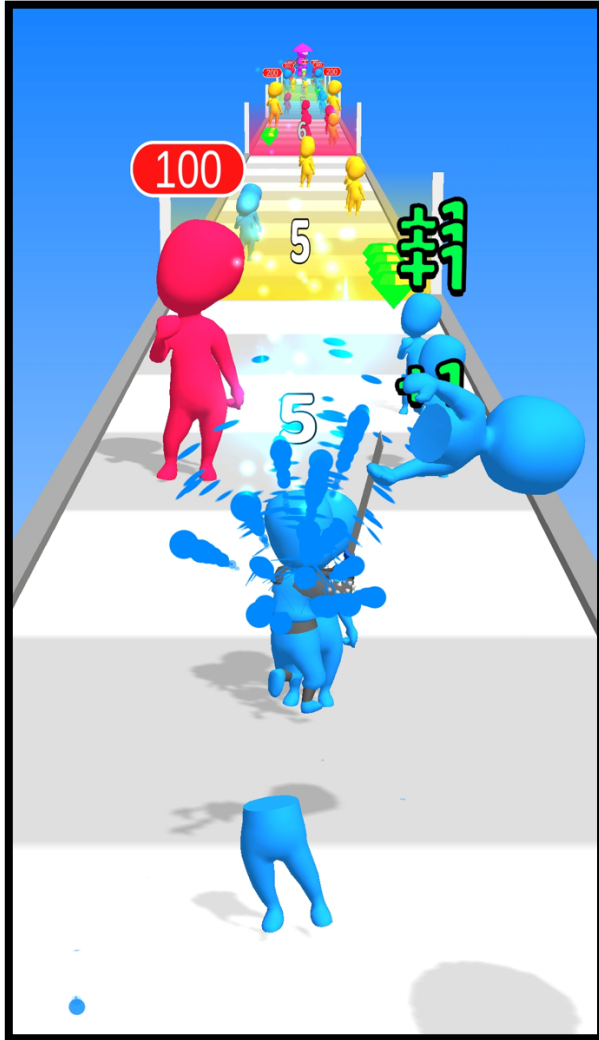
تصاویر 2 بازی grab release

بعد از ساخت بازی grab release متوجه شدیم که علاقه ما ساخت بازی های ساده، باحال و سرگرم کننده هست. همون روزا متوجه شدیم برای ساخت این بازی ها باید بریم سراغ بازی های تفننی یا (هایپرکژوال) چون هم خیلی باحال و جمع و جور هستن و هم مخاطب های زیادی دارن به خصوص کودک و نوجوان های عزیزzzzzzzz 😊.

آوات در مسیر ساخت بازی های تفننی

از اینجا به بعد سفرمون خیلی جدی مطالعه این سبک بازی رو شروع کردیم. کارمون رسمیت پیدا کرد؛ چون یک هدف مشخص داشتیم و حرفه ای تر شده بودیم. یکی از کارهایی که انجام دادیم و تحقیق تیمی بود حالا این یعنی چی؟ همه ی تیم (اینجا ما ۴ نفر شده بودیم و یک توسعه جدید به تیم اضافه شده بود) شروع کردیم به بررسی بازی های موفق توی این سبک؛ حالا چرا این کارو انجام دادیم؟ چون میخواستیم مخاطبمون رو خوب بشناسیم و بازی بسازیم که مخاطب دوستش داشته باشه و وقتی با اون بازی میکنه به خودش بگه ایییووللل این همون بازی هست که دنبالش بودم 😊. میدونستیم وقتی میتونیم به این هدف برسیم که همه تیم به درک و آگاهی خوبی توی این زمینه برسن؛ پس همه با هم مشغول شدیم حسابی هم کیف داشت چون هر روز بیشتر و بیشتر یاد میگرفتیم. این یکی از بهترین تجربه هایی هست که به همه تیم ها توصیه می کنیم 😊.

تقریبا یک ماهی بود که در حال بررسی بودیم تا به این نتیجه رسیدیم که دیگه وقت عمله! باید بریم توی دل ماجرا و ببینیم چیا یاد گرفتیم. اینجا ما وارد گیم هایپ کافه بازار شدیم و بازی محبوب نینجا دونده رو ساختیم. خدایییی خیلی بازایی خوبی شد و ما با افتخار مقام ۶ ام رو توی گیم هایپ کسب کردیم 😊. خدا قوت بهمون با این نتیجه ای که به دست آوردیم 😊. جا داره اینجا هم براتون عکس بذارم و هم لینک بازی جذابی نینجا دونده که برید بازی کنید. لذتشوووو ببرید 😊.



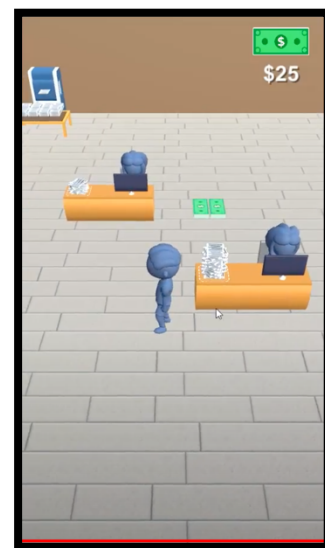
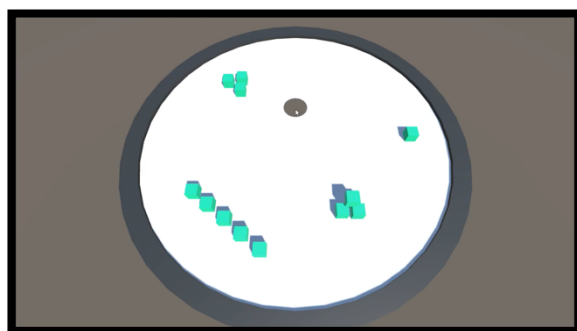
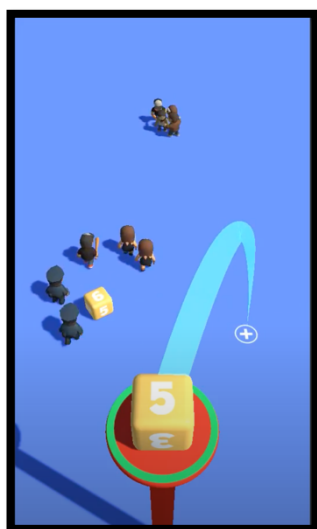
تصاویر 3 بازی نینجا دونده

📌 لینک بازی هم اینجا هست

<https://cafebazaar.ir/app/com.AvatTech.NinjaRunner>

همکاری با کافه بازار

آغاز سفر حرفه ای ما بعد از کسب این مقام بود چون توی گیم هایپ با آدم های با تجربه توی صنعت ساخت بازی های ویدیویی به خصوص بازی های تفننی آشنا شدیم و پیشنهادهای همکاری جدی داشتیم که بهترین اونها همکاری با کافه بازار برای ساخت نمونه های اولیه بازی (mvp) بود. آبان ۱۴۰۱ به صورت رسمی با کافه بازار شروع به کار کردیم و براساس جلسات و سناریوهای بازی که بهمون میدادن بازی ها رو می ساختیم. بازی ها رو برای تست توی بازار واقعی آماده میکردیم و نتیجه تست ها رو آنالیز می کردیم. حالا این آنالیزها بود که باعث شده من چند پله توی شناخت مخاطب پیشرفت کنیم. ما توی این مدت تقریباً ۳ بازی ساختیم که تصاویر اون ها رو اینجا میذارم که ببینید اما به خاطر یه سری دلایل نمیتونم لینک بذارم ببخشید 🙏🌹



تصاویر 4 نمونه های اولیه بازی های آوات

همکاری با کافه بازار ما روی توی کار تیمی، تجربه ساخت بازی و چالش های این کسب و کار حسابی جلو برد و میتونم بگم خودباوری و جسارت زیادی توی کسب و کار بهمون داد چون تیم تجربه های واقعی کسب کرده بود و الان دیگه بالا و پایین کار رو خوب بلد بود. یه نکته هم اینجا بگم داستانهای بازی های موفق رو بخونید ببینید اونهایی که یه بازی که چند میلیون بار دانلود شده ساختن چه پیشنه ای داشتن! یعنی میخوام بگم که هیچ بازی سازی با بازی اولی که

ساخت به یه موفقیت چشم گیر نرسیده کلی تجربه و چالش رو رد کرده تا تونسته اون بازی خفن که شما می شناسید رو بسازه. خوب حالا که خیالم از بابت این نکته هم راحت شد بریم ادامه سفرنامه آوات 😊.

آکادمی آوات

تجربه خیلی خوبی به دست آوردیم از طرفی خیلی راه ها رو تست کرده بودیم و میدونستیم الان چه طور یه تیم بازی سازی میتونه مسیر بسازه و حرکت کنه. پس تصمیم گرفتیم این تجربه و دانش رو با بقیه سهیم بشیم و آکادمی آوات اردیبهشت ۱۴۰۲ به وجود اومد. یه نکته خیلی خیلی مهم رو فراموش کردم بگم ما توی چند ماه گذشته بزرگتر و قوی تر شدیم 😊.

هوش مصنوعی در آوات

ما دی ماه ۱۴۰۱ متوجه شدیم هوش مصنوعی، واقعیت افزوده و مجازی خیلی مطرح هست و چه کارهای با ارزشی میشه باهاش انجام داد. ما رو هم که میشناسید دیگه، اهل دست روی دست گذاشتن نیستیم فوری رفتیم و آموزش های خفن دیدیم. از فروردین ۱۴۰۲ تا مرداد ماه ۱۴۰۲ سه تا مشتری باحال اومدن سراغمون و سه تا پروژه استارت آپی براشون ساختیم. البته چون بهشون قول دادیم فعلا ایده هاشون رو جایی منتشر نکنیم؛ اما هر وقت دوست داشته باشی میتونیم ویدیوهایش رو باهات به اشتراک بذاریم.

تولید محتوای دیجیتال در آوات

خوب حالا یه چیزی مونده که مطمئنم توی ذهنت علامت سوال هست یعنی اینجوری **!?** سوالت خیلی به جا هست و میدونم اینه که یه همچین تیم خلاقى چه طور داره تولید محتوا انجام میده. خوب جا داره بگم ما توی این زمینه خیلی خفن عمل کردیم و تمام کارهای موشن گرافیک، تدوین تیزر، لوگوموشن و هر چیزی که واسه تولید محتوا نیاز هست کاملا اورجینال و با امضای آوات هست که خودمون میسازیم

😊. بعد از این همه تعریف جا داره آدرس سایت و اینستاگراممون رو اینجا برات بذارم، مطمئنم که بهت حس خوبی میده 😊.

سایت آوات: Avatinc.com
اینستا گرام آوات: [instagram.com/avat_tech](https://www.instagram.com/avat_tech)

ادامه سفر آوات

این سفرنامه برخلاف سفرنامه های دیگه پایان نداره چون اینجا شروع کار آوات هست و ما یه عالمه ایده و نقشه واسه ادامه مسیرمون داریم. یکی از مهمترین اهدافمون هم توانمند سازی دانش آموزان و آگاهی دادن بهشون درباره **خلاقیت** و **استعداد نهفته** بی نهایت وجودشون هست. ممنونم که تا این جای سفرنامه باهامون بودی و دوست داریم در ادامه سفر آوات همراهمون باشی. راستی هر نظری و پیشنهادی داری هر جایی که برات راحتتر هست بهمون پیام بدی؛ ما تقریباً توی همه شبکه های اجتماعی فعالیت داریم. توی سایت همه ی پل های ارتباطی رو برات گذاشتیم.
با ما راحت باش دوست من 😊.

من سعیده حسینی اقبال
مدیر اجرایی منشور گستران آوات هستم.

