

رویافروشی با «همستر کامبت»



یکی از اتفاقات عجیب سال ۱۴۰۳ در دنیای فناوری را می‌توان ظهور بازی «همستر کامبت» دانست؛ یک بازی تلگرامی که با رویاافروشی، ماه‌ها تعداد زیادی از کاربران جهان را با خود همراه کرد، اما با اعلام قیمت هر واحد توکن همستر کامبت در ۵ مهرماه و تقسیم توکن‌ها و لیست شدن آنها به صورت رسمی در صرافی‌های معتبر، در نهایت پول چندانی نصیب کاربران نشد و این رویا فرو ریخت.

درآمدزایی حتمی «همستر کامبت» نیست، اما کاربران بی‌توجه به این هشدارها راه خود را در پیش گرفتند و تبدیل به مبلغان و کارگران بدون حقوق و مزایای توسعه‌دهندگان این بازی بر بستر تلگرام شدند.

علاوه بر «نات کوین»، از دیگر پروژه‌های موفق سال گذشته می‌توان به یونی سواپ (Uniswap) و پروژه‌های سولانا اشاره کرد که ایردراپ آنها بسیار سودآور بود. البته ایردراپ برخی پروژه‌ها نیز هیچ سودی نداشت و البته برخی هم برای کلاهبرداری، سرقت داده یا نقض حریم خصوصی کاربر ایجاد شده بودند.

گیم‌های اینفلوئنسر

سهیل نیکزاد، کارشناس ارز دیجیتال در این باره گفت: «پارسال دو کوین شبیه همدیگر وارد بازار شدند که با وجود شباهت به یکدیگر، رفتارهای بسیار جدیدی داشتند. هرچند «نات کوین» و «همستر کامبت» از نظر حقوقی و قانونی، تیم‌هایی مستقل هستند، ولی اخبار و روایات نشان می‌دهد که این دو تیم وابستگی سهامی و حمایتی به تلگرام دارند.

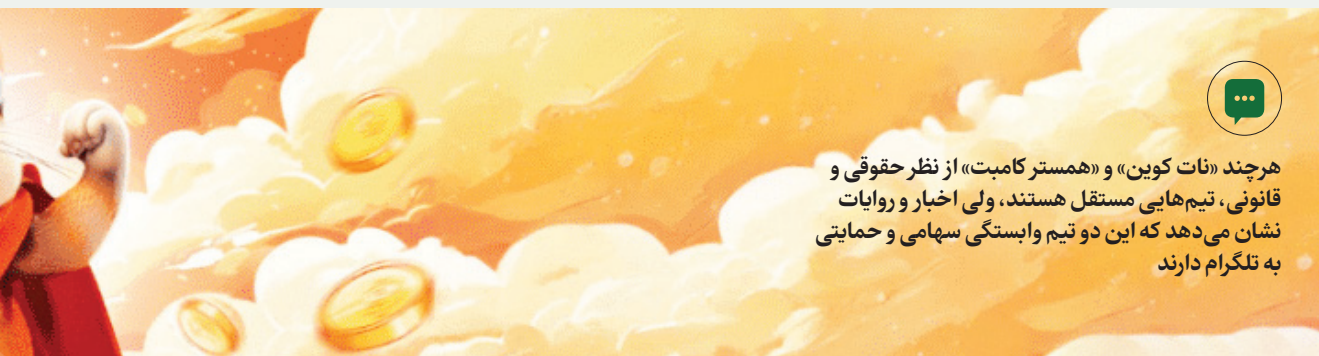
«نات کوین»، دردسر کاربران

«همستر کامبت»

بسیاری از کارشناسان، یکی از دلایل استقبال بالای کاربران از «همستر کامبت» را موفقیت بازی تلگرامی قبل از آن یعنی «نات کوین» می‌دانستند که بموقع در صرافی‌ها لیست شد و گیم‌ها از آن سود مناسبی به جیب زدند. با ظهور «همستر کامبت» کاربرانی که از «نات کوین» عقب مانده بودند، برای عقب نماندن از قافله، به سمت «همستر کامبت» روانه شدند و البته در نهایت دریافتند که این بازی تلگرامی، سرابی بیش نیست. در همان زمان برخی کارشناسان هشدار دادند که موفقیت «نات کوین»، دلیلی برای

سود ۵۰۰ هزار تومانی

درحالی که بسیاری از کاربران بی‌صبرانه در انتظار پاداش ماه‌ها تلاش خود برای جمع‌آوری سکه در بازی «همستر کامبت» بودند، اما در عمل این بازی، بزرگترین کلاهبرداری تاریخ ایردراپ‌ها لقب گرفت، چراکه در نهایت قیمت توکن همستر (HMSTR)، کمتر از یک سنت اعلام شد که البته آن هم با نوسانات بسیار همراه بود. به این ترتیب در آن زمان با توجه به قیمت روز دلار، حداکثر درآمد کاربران ایرانی دارای بیشترین پشتکار، بین ۵۰۰ هزار تومان تا یک و نیم میلیون تومان شد که این رقم در برابر ماه‌ها زحمت، هزینه اینترنت و فیلترشکن و همچنین استهلاک گوشی، بسیار ناچیز بود.



هرچند «نات کوین» و «همستر کامبت» از نظر حقوقی و قانونی، تیم‌هایی مستقل هستند، ولی اخبار و روایات نشان می‌دهد که این دو تیم وابستگی سهامی و حمایتی به تلگرام دارند

با وجود ناکامی گسترده کاربران، توسعه‌دهندگان این بازی پس از ماه‌ها انتظار و سکوت، از بازگشت قدرتمندتر آن خبر داده‌اند و حتی ظاهراً قرار است این بازی، شبکه بلاکچینی خودش را داشته باشد. فصل دوم «همستر کامبت» قرار است چیزی فراتر از یک بازی باشد. این بار «همستر کامبت» نه با یک بازی، بلکه با ۳ بازی که پایه‌های همسترورس (HamsterVerse) خواهند بود، شروع می‌شود و البته همه این بازی‌ها از توکن‌های همستر که در فصل قبل جمع‌آوری شده، استفاده خواهند کرد.

نیکزاد با اشاره به اینکه «همستر کامبت» موفق به جذب حدود ۳۰۰ میلیون کاربر در جهان شد، آن را آماری بسیار تکان‌دهنده دانست و افزود: «تا قبل از ظهور این بازی تلگرامی، تخمین زده می‌شد در طول حدود ۱۶ سال یعنی از زمان معرفی بیت‌کوین به عنوان یک رمزارز توسط «ساتوشی ناکاموتو»، در کل جهان، حدود ۴۲۰ میلیون نفر رمزارز و بیت‌کوین را می‌شناختند. مقایسه ۴۲۰ میلیون نفر در ۱۶ سال و حدود ۳۰۰ میلیون کاربر «همستر کامبت» در طول چندماه، موضوع را بسیار جالب‌تر می‌کند. موضوع جالب‌ترین است که بیشتر این کاربران هیچ شناخت قبلی از «بیت‌کوین»، «نات کوین» و بازار کریپتو نداشتند و جزو آن ۴۲۰ میلیون نفر نبودند. این بدان معناست که در یک بازه زمانی کوتاه، ۳۰۰ میلیون نفر به تعداد فعالان حوزه رمزارز اضافه شده است که عدد عجیبی به شمار می‌رود.»