

# گیم‌اکو



همراه با پوستر بازی



مصاحبه با مقام نخست گیم جم  
انجمن Game دانشگاه فردوسی  
نظریه سرگرمی برای طراحی بازی

رویداد بزرگ  
گیم جم مشهد

- \* شناسنامه
- \* فصل نامه علمی، فرهنگی، خبری گیم‌آور / شماره اول / سال اول / زمستان ۹۶
- \* صاحب امتیاز: انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
- \* شماره مجوز: ۹۶۲۳۳۳
- \* مدیر مسئول: علی گلندانی
- \* مدیر: آیدین توری
- \* سردبیر: سید پوریا کاظمی
- \* صفحه آرا و گرافیک: سید پوریا کاظمی
- \* همکاران این شماره: اسماعیل احسان منش، سروش حسین پور
- \* همکاران این شماره: حسن چناری
- \* سپهر تزاری، علی فخار، حسن چناری
- \* ویراستار: آیدین توری
- \* باسپاس فراوان از محمد حاجی میرزایی، کامیار محبوبیان و دکتر سعید ابریشمی
- \* ارتباط با ما: [gameover@um.ac.ir](mailto:gameover@um.ac.ir)

## فهرست

- ۱ سخنان مدیرمسئول و سردبیر
- ۲ اخبار بازی‌های ایرانی
- ۳ اخبار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- ۴ گیم جم
- ۵ درباره گیم جم
- ۶ اپوستر
- ۷ مصاحبه
- ۸ انجمن Game دانشگاه فردوسی در سال ۹۶
- ۹ سه تیم برتر انجمن در گیم جم
- ۱۰ مقاله آموزشی
- ۱۱ خاطرات گیم جم
- ۱۲ دعوت به همکاری
- ۱۳
- ۱۴
- ۱۵
- ۱۶
- ۱۷





به نام خدا

روزگاری بازی‌های ویدیویی را

صرفاً ابزاری جهت سرگرمی می‌دیدند ولی با

تغییر نگرش به دنیای بازی‌های ویدیویی در میان جوامع،

امروزه بازی‌ها را غذای روح جوانان و نوجوانان تلقی می‌کنند و این

فرضیات کمی پرورش یافت تا حدی که چند سالی هست که به عنوان

ابزاری موثر در جهت آموزش غیر مستقیم و البته یک کالای فرهنگی به کار

گرفته می‌شود. از همین رو می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های ویدیویی دیگر

نام‌شان بازی نیست بلکه کالایی برای ترویج فرهنگ یک منطقه و کشور است و

این مهم، نیازمند توجهات بسیار زیادی است. لذا در نشریه علمی، فرهنگی و خبری

گیم آور دست به آن زدیم تا با بهره‌گیری از دانش آکادمیک دانشگاهی، قدم موثری در

صنعت روبه رشد بازی در کشورمان داشته باشیم. ولی همان‌طور که می‌دانید ابتدای هر

کاری سخت و پر از مشکلات است که از همین رو به عنوان مدیر مسئول اولین نشریه‌ی

دانشجویی چاپی و تخصصی بازی‌های ویدیویی در کشور پیشاپیش به جهت اشکالات

احتمالی از شما مخاطبین دقیق، کمال عذرخواهی و تشکر بابت نکته سنجی‌تان را

دارم و امیدوارم همسو با آغاز بهار طبیعت و با کمک و یاری خداوند و البته علم و

تجربه‌ی استادان و صاحب نظران در دنیای بازی‌های ویدیویی نقشی موثر را

ادا کنیم و بتوانیم مفید باشیم.

خدایا چنان کن سرانجام کار / که تو خوشنود باشی و ما رستگار

علی گلدانی



همیشه

آغاز راه دشوار است! عقاب در آغاز

پر کشیدن، پر می‌ریزد... اما در اوج، حتی از بال

زدن هم بی‌نیاز است.

سلام به خوانندگان محترم نشریه گیم آور

بسیار خوشحالیم که برای اولین بار در دانشگاه فردوسی مشهد، پس از کش و

قوس و تلاش‌های فراوان انجمن علمی گیم این دانشگاه و همکاری برخی از اعضای

هیأت علمی کامپیوتر، بازی‌های ویدیویی آنقدر جدی گرفته شده که حالا می‌توانیم

برای آن نشریه‌ای تهیه کرده و فعالیت خوبی را در این زمینه به انجام برسانیم. متأسفانه در

کشورمان خیلی به بازی‌های ویدیویی اهمیت و بها داده نمی‌شود اما به لطف گروه کامپیوتر

دانشکده مهندسی دانشگاه فردوسی این فرصت میسر شده تا ما دانشجویان هم چند کلمه‌ای از

بازی و بازی‌سازی در ایران صحبت کنیم و خدمت شما باشیم.

هم‌چنان بازی‌سازان ایرانی با دشواری‌های ساخت بازی و محدودیت‌های فراوان دست و پنجه نرم

می‌کنند اما با پشتکار زیاد و داشتن انگیزه، بازی دلخواه خود را می‌سازند. هنوز که هنوز است

بازی‌سازان مستقل ما خسته و دل‌سرد نشده و به افتخار آفرینی‌هایشان ادامه می‌دهند. بنابراین

وظیفه‌ی ماست که آن‌ها را حمایت کنیم و با انتشار یک رسانه‌ی کاغذی از زحمات آن‌ها در این

سال‌ها تشکر کنیم. پس سعی خواهیم کرد که تمامی نوشته‌هایمان در رابطه با بازی‌های

ایرانی و آموزش بازی‌سازی باشد. اولین شماره را با چندین خبر، مصاحبه، تصاویر و مقاله

آموزشی آغاز کرده و انشالله شماره‌های بعدی با مقالات و ایده‌های بیش‌تر و پربارتر روبه‌رو

خواهیم بود.

امیدواریم مطالب اولین شماره مورد پسند و توجه شما قرار بگیرد و با ارسال

نظرات، پیشنهادات و انتقادات خود مسیر پیشرفت را برای ما هموار سازید تا

با یاری شما به اوج برسیم و دیگر نیازی به بال زدن هم نداشته باشیم.

عیدتان مبارک! سال خوبی داشته باشید.

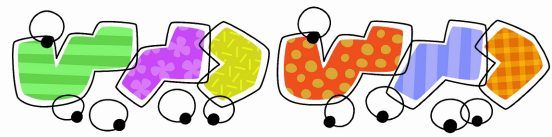
آیدین نوری



### با بازی اعتیادآور فندق، استاد شوید

بازی فندق در سبک بازی کلمات و دانستنی‌ها با طراحی هنری ایرانی و بومی برای اندروید منتشر شده است. فندق یک بازی طراحی شده برای آموزش مغز و یادگیری کلمات جدید است که در هر زمان و مکان می‌توان آن را بازی کرد و لذت برد. در این بازی باید هوش خود را به کار بگیرید و کلماتی که در میان حروف در هم ریخته، پنهان شده‌اند را پیدا کنید. بازی فندق با تعداد مراحل بالا می‌تواند لحظات سرگرم‌کننده‌ای را برای شما ایجاد کند. هم‌چنین در چالش روزانه که هر روز یک مرحله جدید و چالشی به شما می‌دهد، قادر خواهید بود تا در زمانی مشخص، کلمات در هم ریخته را پیدا و امتیاز کسب کنید و برای دوستان خود به اشتراک بگذارید.

بازی فندق هم‌اکنون به صورت رایگان برای اندروید از طریق کافه بازار در دسترس است.



### بازی دیرین دخت از چند بازی کوچک مرتبط به هم تشکیل شده است.

پادشاه سرزمین دیرین دخت می‌خواهد برای دختر تازه از فرنگ بازگشته خود همسری شایسته اختیار نماید! به همین منظور مسابقاتی برای پیدا کردن فرد مورد نظر برگزار می‌کند. ولی از آنجا که دختر پادشاه بسیار بد اخلاق و افاده‌ای است، هیچ کس حاضر به شرکت در مسابقات نشده و پادشاه به اجبار همه افراد را به شرکت در مسابقه وادار می‌کند. ولی اهالی شهر سعی در فرار کردن و باخت در مسابقات دارند و ...



این بازی به‌زودی منتشر می‌شود

## اخبار بازی‌های ایرانی

پذیری در شرایط مختلف را در خود بسنجد و با دیگران مقایسه کند.



این بازی هم‌اکنون از طریق کافه بازار قابل دسترسی است

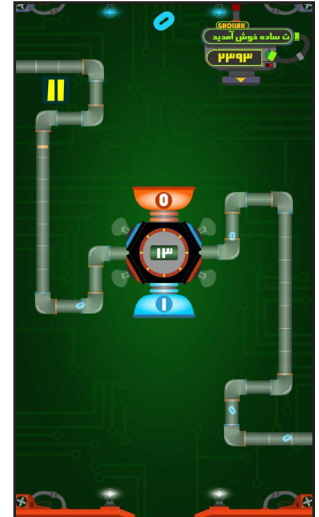
انجام شده نشان می‌دهد که انجام آزمون اثر استروپ می‌تواند در حافظه‌ی کوتاه مدت و تمرکز، تاثیر مثبت داشته باشد و در موارد خاصی باعث جلوگیری از بیماری‌های مربوط به حافظه و تمرکز شود.

بازی صفر و یک شامل قسمت‌های زیادی است و بازیکن پس از سنجیدن توانایی خود در یکی از موده‌های بازی، موده‌های دیگر را امتحان می‌کند. هر بخشی از بازی، چالشی متفاوت ایجاد کرده که بازیکن با بازی کردن آن می‌تواند تمرکز، حافظه کوتاه مدت، توانایی تغییر

تمرکز روی حافظه و سرعت عمل بازیکن است. عکس‌العمل و تمرکز، مهم‌ترین نکته‌ی این بازی جذاب است و موسیقی آن به شدت شما را جذب خود می‌کند. محیط‌های بازی خوب طراحی شده و لیدربورد آن هیجانی خاص به آن بخشیده است.

از نظر علمی، تلاقی رنگ و محتوا چالشی است که در علم روان‌شناسی به آن اثر استروپ (Stroop Effect) می‌گویند که با به وجود آوردن تفاوت در رنگ نوشته و عوض کردن تطابق رنگ و نوشته‌ها، بازیکن را درگیر چالش می‌کند. آزمایش‌های

صفر و یک ذهن شما را به چالش دعوت می‌کند.



بازی صفر و یک، اثر استودیو آنباند، یک عنوان تفننی و با

بحران خارج کند. وقتی بخشی وارد بحران شود، ساخت و ساز در آن بخش با توجه به بحران‌های آن بخش، هزینه‌ی بیش‌تری خواهد برد.

پس همین الان می‌توانید بازی را از کافه بازار دریافت کرده و کارهایی را که در ذهن دارید، انجام دهید و به پیشرفت کشور خود کمک کنید.

کشور هستند. تعادل بین دخل و خرج سرمایه و منابع، یکی از چالش‌های بازیکن در طول بازی به حساب می‌آید.

**مدیریت بحران:** اگر یکی از ۲۱ شاخصه در یک بخش از خط تعادل پایین‌تر قرار گیرد، آن بخش از کشور وارد بحران می‌شود که بازیکن وظیفه دارد آن بخش را از

وارد وزارت آموزش و پرورش بشود، سپس مدرسه را انتخاب کرده و بعد بخش جنوبی را انتخاب کند و مدرسه را به متراژ مورد نظر تاسیس نماید.

**مدیریت سرمایه و منابع:** بازیکن برای ساخت و ساز به سرمایه و منابعی از جمله غذا، آب، برق، گاز و نفت نیاز دارد که این‌ها منابع حیاتی

اگر رئیس جمهور شوید چه می‌کنید؟

بازی رئیس جمهور یک شبیه‌سازی از ریاست جمهوری ایران می‌باشد که با موتور Game Maker Studio ساخته شده است. بازیکن، شخصی است که به عنوان رئیس جمهور کشور ایران انتخاب شده و طبیعتاً صاحب اختیاراتی می‌شود که می‌تواند وضعیت و سرنوشت کشور را تغییر دهد.

گیم‌پلی این بازی جذاب از چندین بخش متفاوت تشکیل شده است که سه نمونه از آن را بیان می‌کنیم:

**ساخت و ساز:** بازیکن می‌تواند وارد هر وزارتخانه شود و ساخت و سازهای مربوط به آن وزارتخانه را در بخش مورد نظر از کشور انجام دهد. مثلاً برای ساخت مدرسه در جنوب کشور، باید



مهم‌ترین فعالیت‌های  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
در سال ۹۶



علی فخار



برگزاری سومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای

۹



برگزاری کنفرانس DGRC

۸



نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای  
ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING ASSOCIATION

راهاندازی سایت جدید ESRA

۷



راهاندازی اپ گیم آکادمی

۶



حمایت از ۱۰ تیم در مرکز رشد بازی‌سازی

۵



هفتمین جشنواره گیم تهران

۴



تدوین هرم حمایت

۳



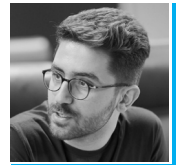
حضور در گیم‌زکام، گیم کانکشن و GIST

۲



نمایشگاه TGC

۱



سپهر ترابی

صنعت بازی‌سازی ایران اگرچه مشکلات مختلفی دارد و تمامی فعالین آن با سختی‌های زیادی دست و پنجه نرم می‌کنند، اما حضور پررنگ جوانان در جای جای ایران باعث شده تا این صنعت به هر شکلی که

هست فعالیت خود را ادامه دهد. در راستای همین حضور، انجمن علمی Game دانشگاه فردوسی مشهد، از ۱۵ تا

۱۷ آذر ماه اقدام به برگزاری

یک گیم جم کردند که در نوع خود جالب بود. این گیم جم سه روزه، با تمرکز روی ساخت بازی و البته برگزاری دوره‌های آموزشی، رویداد خوبی را رقم زد.

ثبت نام این رویداد تا ۱۲ آذر ماه ادامه داشت که استقبال بسیار خوبی هم از آن شد. تیم‌هایی از مشهد و سایر شهرها به این رویداد آمدند و با موضوعی که به آن‌ها داده شد، شروع به ساخت بازی کردند. خوشبختانه اقدامات لازم از طرف دانشگاه فردوسی

و تیم برگزاری به عمل آمده بود و شرایط برگزاری رویداد قابل قبول بود. پس از گذشت سه روز نیز، تیم داوران، بازی‌ها را بررسی کردند و بعد از آن در اختتامیه بهترین‌ها انتخاب شدند. موضوعی که باید به آن اشاره کرد حضور پررنگ مسئولان دانشگاه و البته مدیر انستیتو ملی

بازی‌سازی و مرکز رشد بازی‌سازی بود. حضور این عزیزان در این رویداد در کنار جوانان باعث شد تا درپچه‌ای از امید شکل بگیرد و تیم برگزاری تمام تلاش خود را در این راستا انجام دهد.

گیم جم مشهد، رویدادی سرشار از اشتیاق بود، اما انتظار می‌رفت مسئولین حمایت بیشتری از آن به عمل آورند. شاید کمی توجه بیشتر باعث می‌شد تا این رویداد ماهیت بهتری داشته باشد. وقتی عده‌ای جوان به پستوانه دانشگاه خود کاری را می‌خواهند انجام دهند، تنها چیزی که توقع دارند، حمایت است. پس انتظار می‌رفت و البته می‌رود

## رویدادی سرشار از اشتیاق اما...

دانشگاه‌ها در این موارد بیشتر اهمیت قائل شوند. دوره‌های برگزار شده در این رویداد و همین‌طور شرایط مسابقات مطلوب بود اما جای کار بسیاری داشت. دعوت از عموم مردم، تشکیل غرفه‌های کوچک یا نصب دکوراسیون از کوچک‌ترین مواردی است که می‌تواند عیار این دست از رویدادها را بیش‌تر کند و از سوی دیگر برگزاری دوره‌های بعدی آن را آغاز کند.

تیم بازینامه به عنوان حامی رسانه‌ای در این رویداد حضور داشت و به چشم خود زحمات تمامی جوانان عاشق بازی و بازی‌سازی را دید. جوانانی که تنها به خاطر علاقه خود به این صنعت دست به کار بزرگی زدند. فقط ای کاش کمی مرکز توجه‌ها به بازی‌سازی بیش‌تر شود تا زین پس در هر نقطه از ایران رویدادی برگزار شد، بالاترین کیفیت را در آن شاهد باشیم.



آموزش مسئله محور  
با طعم رقابت



محمد حاجی میرزایی  
مدیر مرکز رشد بازی سازی

از آنجا که تولید بازی ویدیویی یک هنر-صنعت میان رشته‌ای محسوب می‌شود و برای ساختن یک بازی به مهارت‌های مختلفی از برنامه‌نویسی گرفته تا طراحی گرافیک و انیمیشن و طراحی بازی و حتی بازاریابی و مدیریت مالی و ... نیاز است از این روست که جمع شدن یک تیم قوی با توانایی‌های متفاوت یکی از چالش‌های کلیدی هر تیمی محسوب می‌شود. از سوی دیگر، بسیاری از دانشجویان و هنرآموزان در رشته‌های فوق، تصور درستی از بازی‌های ویدیویی ندارند و نمی‌دانند وارد شدن به این صنعت

چگونه است. به همین دلیل است که رویدادهایی مثل گیم جم می‌تواند نقش بسیار مهمی در ساخته شدن تیم‌های بازی سازی داشته باشد. تجربه نشان داده است که بسیاری از شرکت‌کنندگان در این مسابقات، حتی آن‌هایی که اولین تجربه‌ی بازی سازی خود را پشت سر می‌گذارند، از این‌که توانسته‌اند در یک مدت محدود ۴۸ ساعته یک بازی بسازند، آنقدر لذت می‌برند که به این فکر می‌افتند کارشان را جدی‌تر بگیرند. این مهم‌ترین فایده‌ی چنین مسابقاتی است.

از سوی دیگر، برای ساختن بازی ویدیویی، جدا از آموزش‌های تئوریک و تخصصی، نکات زیادی وجود دارد که تنها در عمل، یاد گرفته می‌شوند. تا زمانی که بازی سازی دست به مهره

نشود و کارش را شروع نکند با مشکلات ریز و درشت این کار آشنا نمی‌شود و «آموزش مسئله محور» به بهترین صورت در چنین رویدادهایی اتفاق می‌افتد.

برگزاری چنین رویدادهایی در شهرستان‌های مختلف می‌تواند سرآغاز مهمی برای جوانان سرتاسر ایران زمین باشد تا اولاً با این هنر-صنعت بیش‌تر آشنا شوند و ثانیاً الفبای کار را بیاموزند. به همین دلیل است که مسابقات گیم جم دانشگاه فردوسی مشهد اتفاق بسیار مبارکی برای این صنعت است. امیدوارم جوانانی که در این رویداد برای بار اول با بازی سازی به صورت جدی مواجه شدند، تجربه‌ی خوبی را پشت سر گذاشته باشند و بعد از رویداد، شاهد تیم‌های جوان، متخصص و پرنرژی‌ای در کشور عزیزمان باشیم.



یادگیری و تجربه‌ای  
هیجان انگیز  
در ۴۸ ساعت



آیدین نوری

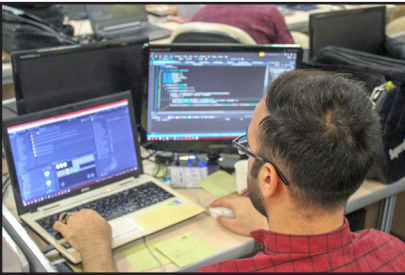
برای اولین بار در شهر مشهد، برگزاری یک مسابقه‌ی کشوری، آن هم از نوع گیم جم، جمله‌ای است که حس خلاقیت بازی‌سازان مستقل یا علاقه‌مندان و تازه واردان بازی سازی (به‌خصوص بچه‌های این شهر که تا به حال چنین مسابقه‌ای را در شهرشان شاهد نبودند) را قلقلک می‌دهد.

گیم جم بزرگ مشهد شروع خوبی برای علاقه‌مندان به بازی سازی در زمینه‌های تیم‌سازی، توانایی انجام کار تیمی، تقویت روحیه‌ی شکست‌پذیری، کسب دانش و به‌کار بردن خلاقیت بود. هیجان حضور در این جو، گذر زود زمان، تفکرات عجیب و ایده‌های غریب، همه و همه ساعاتی لذت‌بخش را همراه با استرس القا کرد. شروع، شروع خوبی بود، اما شاید دشوار، مثل همان عقابی که آغاز اوجش سخت است، اما وقتی به این می‌نگریم که چه آینده‌ای انتظار ما را

می‌کشد و با تلاش‌های متوالی و برنامه‌ریزی‌های درست می‌توانیم به کجا برسیم، سختی شروع را برابمان آسان‌تر می‌کند. این دور هم جمع شدن و طراحی بازی‌های خلاقانه در فرصتی محدود، خیلی شیرین است و نباید از دستش داد. یادمان نرود که می‌توانیم با برنامه‌ریزی، استفاده‌ی بهینه از زمان، داشتن خلاقیت و یک همکاری خوب، جایزه‌های گیم جم را هم جمع کنیم و واقعاً برندگان به‌خوبی این کار را انجام دادند.



## رویداد گیم جم مشهد



### گیم جم بزرگ مشهد



علی گلدانی

### ۴۸ ساعت زمان برای شاد زیستن



کامیار محبوبیان

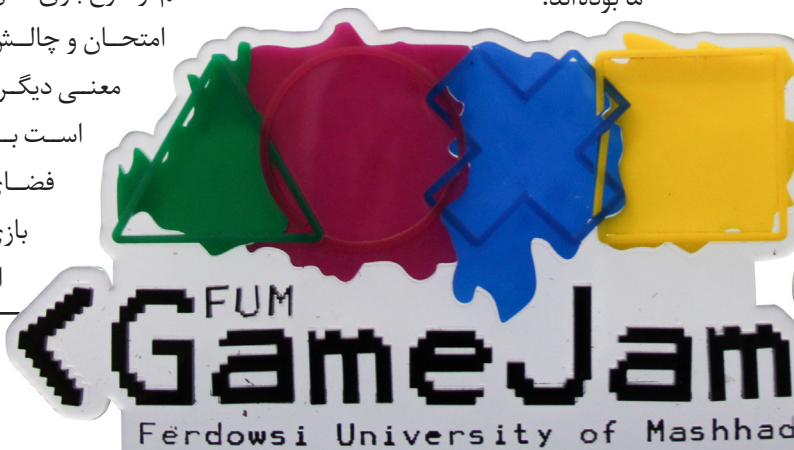
مدیر انستیتو ملی بازی سازی

سمت بستری برای پیشرفت و تعامل جهت دهی کرد که اصولاً رویدادهای گیم جم بر همین اساس هستند و چیزی فرای رقابت در آنها معنی پیدا می کند و بازی سازان در فضایی سراسر شور و خروش در کنار رقابت، در حال برپایی بزمی علمی هستند و در همین راستا خوشحالیم که در شرق کشور نیز رویداد گیم جم بزرگ مشهد را تجربه کردیم و به قولی می توانیم بگوییم که شرق کشور هم گیم جم دار شد... تجربه ای متفاوت از جنس تعامل مستقیم دانشگاه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دانشگاه بزرگ فردوسی مشهد و همت بلند انجمن علمی بازی های رایانه ای صورت پذیرفت. امید است که با تلاش های مسئولین و تمامی علاقه مندان به این حوزه بتوانیم تحرکی خوب و مناسب در میان دانشجویان کشور را شاهد باشیم، چرا که دانشجویان، حلقه اتصال میان پویایی و پیشرفت هستند.

در میان جوامع دانشگاهی و دانشجویی همیشه از امتحان به عنوان وسیله ای جهت ارزیابی بهره می برند ولی در میان این امتحانها آن دسته از امتحاناتی که رنگ و بوی آموزش را داشتند، همیشه با نگاهی ویژه تر در دید دانشجویان می آمدند، چرا که حل سوالاتی که مفهومی را به تازگی فراگرفته باشیم برایمان لذت بخش تر خواهد بود و لذت آنها زمانی دوچندان می شد که به واسطه حل آنها ارزشی اضافه به دانشجویان تعلق گیرد و در غیر این صورت چیزی از آنها کسر نشود.

حال در دنیای سراسر لذت بازی آن هم از نوع بازی های دیجیتال، رقابت، امتحان و چالش برای بازی سازان معنی دیگری می گیرد که لازم است برای حفظ روحیه و فضای موجود در بازی های دیجیتال این رقابت را به

گیم جم فرصتی است برای انجام کارهای متفاوت و جذاب در حوزه بازی سازی از جمله یادگیری، کسب تجربه های مفید با هزینه های کم، به اشتراک گذاشتن تجربیات گذشته، پیاده سازی ایده های نو و خلاقانه، سپری کردن لحظاتی بدون استرس های حاصل از محیط کار و یا زندگی و به طور خلاصه گیم جم یعنی ۴۸ ساعت زمان برای شاد زیستن در فضایی جذاب و علمی و اکنون بسیار خرسندم که این اتفاق در محیط دانشگاه رخ داده است و بهتر آن که دانشجویان سراسر انرژی خود میزبان ما بوده اند.







## مصاحبه با مقام نخست گیم جم دانشگاه فردوسی مشهد

بازی در جست‌وجوی آرامش یک بازی ماجراجویی معمایی بود که توانست بهترین بازی گیم جم مشهد شود. در این بازی، بازیکن باید همزمان کنترل دو کاراکتر که هر کدام در جهان‌های متفاوتی هستند را به‌دست بگیرد و باید این دو شخصیت را به انتهای مسیر مشخص شده در بازی برساند. در بین راه، موانعی سد راه این دو کاراکتر می‌شوند که برای عبور کردن از مسیرها هر کدام از آن‌ها باید مسیر دیگری را با استفاده از ابزارهایی که در اختیار دارند هموار کنند.



آیدین نوری

چرا در گیم جم شرکت کردید؟ و این‌که آیا توصیه می‌کنید دیگر علاقه‌مندان به بازی‌سازی در این‌طور رویدادها شرکت کنند؟

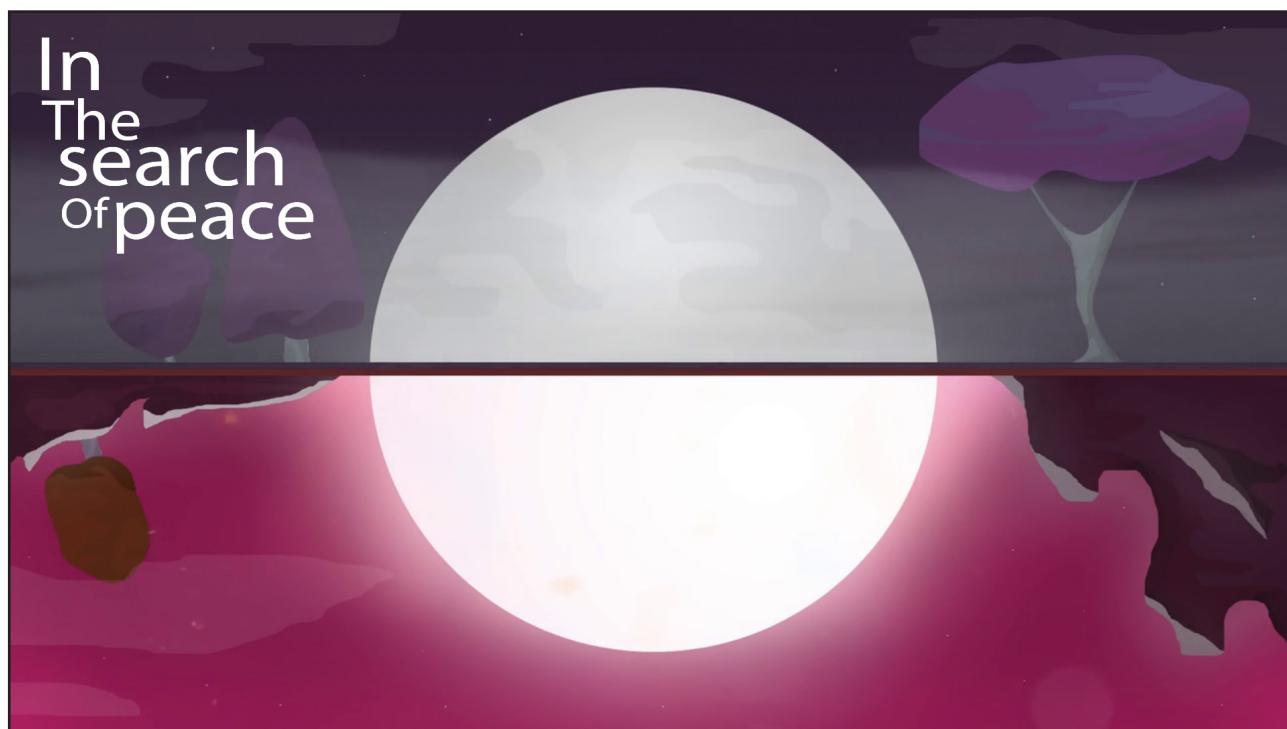
راستش از همان روز اول هم هدف‌مان برای شرکت کردن، مقام آوردن بود و ایمان داشتیم که می‌توانیم جایزه بگیریم! از پیش برای جایزه‌ی فنی و جایزه‌ی هنری نقشه کشیده بودیم. از این جهت ۴۸ ساعتی که در گیم جم بودیم را تلاش کردیم و خدا را شکر به چیزی که می‌خواستیم رسیدیم. از طرفی اعضای تیم ما هر کدام در شهرهای مختلفی هستند و مسابقات مختلفی که در نقاط مختلف ایران برگزار می‌شود، این فرصت را به ما می‌دهد که دور هم جمع شویم. هدف دومی که از شرکت در گیم جم‌های مختلف داریم، پیدا کردن ارتباطات با بازی‌سازان مختلف است. در این صنعت، داشتن ارتباط با دیگر بازی‌سازها خیلی مهم و کلیدی است. شرکت در گیم جم در واقع به

با عرض سلام و خسته نباشید. لطفا ابتدا خود و اعضای تیم را معرفی کرده و از زمینه‌ی کاری و تجربه‌هایتان بگویید.

سلام، ما قسمت دوم تیم Heartbits بودیم که در این گیم جم شرکت کردیم. برای همین هم اسم تیم ما Heartbits Episode 2 بود.

اعضای تیم ما مهدی مهدوی (خودم) به عنوان دیزاینر (طراح بازی)، محمد نریمانی به عنوان برنامه‌نویس و محمد رضا مسلمی به عنوان آرتیست (طراح هنری) بودند.

تیم Heartbits در واقع متشکل از یک تیم ۹ نفره است که تقریباً ۱ سال هم هست که دور هم جمع شده‌ایم. بازی‌های کوچک و بزرگ مختلفی را برای کسب تجربه منتشر کردیم و فعلاً هم تیم را تقسیم کردیم و داریم روی چند پروژه‌ی بازی مستقل کار می‌کنیم.



## نظرتان در رابطه با گیم جم مشهد چیست و چطور آن را ارزیابی می‌کنید؟

با توجه به این که رویدادهای گیمی نظیر گیم جم، برای اولین بار در مشهد برگزار می‌شد، نقص‌هایی در برگزاری این رویداد وجود داشت. یکی از مشکلاتی که گیم جم داشت موضوعاتش بود؛ موضوعاتی که در این گیم جم مطرح شد، اصلاً مناسب یک گیم جم ۴۸ ساعته نبود. اما خوبی‌هایی هم داشت که می‌توان این نقص‌ها را نادیده گرفت.

امیدوارم با تجربیاتی که مسئولین برگزاری گیم جم مشهد در این رویداد کسب کردند، شاهد رویدادهای قوی‌تر و بزرگ‌تری از شهر مشهد باشیم.



چالش کشیدن مهارت‌های شما در یک ددلاین ۴۸ ساعته است. لذا به بازی‌سازان توصیه می‌کنم که در این رویدادها شرکت کنند تا خودشان را محکمی بزنند، چرا که تجربیات بسیار خوبی از این گیم جم‌ها و رویدادهای مشابه کسب می‌شود.

## چه ایده‌ای را برای شروع ساخت بازی در مسابقه انتخاب کردید؟ و آیا فکر می‌کردید که مقام اول را کسب کنید؟

از بین موضوعات داده شده، ما موضوع «آرامش» را انتخاب کردیم و تصمیم گرفتیم که یک بازی ماجراجویی معمایی با درون‌مایه‌ی (Theme) آرامش بسازیم! با توجه به این که تعداد زیادی تیم (۳۷ تا اگر اشتباه نکنم) شرکت کرده بودند، کسب جایزه‌ی فنی و آرت را پیش‌بینی کرده بودیم اما احتمال نمی‌دادیم که اول شویم.

## چه آینده‌ای را برای این بازی تصور می‌کنید؟ آیا می‌خواهید آن را ادامه داده و منتشر نمایید؟

راستش فکر می‌کنم یکی از اهداف مهم ما برای انتشار، باید رسیدن به درآمد باشد! بازی ما روش درآمدی متناسب با ایران را ندارد. بازی ما یک بازی ماجراجویی (Adventure) است و یکی از معمول‌ترین راه‌های درآمدزایی بازی‌های ادونچر، فروش مستقیم است. چون داخل ایران قانون کپی‌رایت رعایت نمی‌شود، متأسفانه این بازی‌ها آینده‌ی خوبی ندارند. لذا فعلاً قصد نداریم روی این پروژه وقت بگذاریم و برای انتشارش تلاش کنیم.



## فعالیت‌های خلاقانه با طعم GAME در انجمن علمی خلاق کشور



علی glandانی

صنعت بازی‌های دیجیتال را می‌توان به عنوان صنعتی پیشرو در جهان نامید و سهم آن در کشور ما به عنوان یکی از کشورهای مهم در ساخت و تولید و نشر بازی‌های دیجیتال در سطح منطقه قابل تقدیر است. این امر در برابر تمامی مشکلات موجود در کشور قابل توجه بوده، چرا که بازی‌سازی و امر حضور در این صنعت خود نیازمند اشتیاقی برای ماندن در این شرایط سخت است. اما چند سالی است که در کشور، این امر مورد توجه قرار گرفته که خود جای سپاسی از مسئولین ذی ربط دارد ولی در حال حاضر و با سرعت بالای پیشرفت در این صنعت در جهان، نیازمند آن هستیم که توجهات، بیش‌تر شود تا بتواند این کاستی‌های موجود را کاهش داده و در جهت مثبت قدم بگذارد؛ لذا این امر دانشگاه‌ها و دانشجویان را ملزم به ورود حساب شده و آکادمیک می‌کند و اگر این روند به خوبی انجام شود، می‌تواند عاملی برای پیشرفت برنامه‌ریزی شده در این صنعت گردد که البته این مهم نیازمند آن است که فعالیت‌هایی داوطلبانه و البته دلسوزانه در راستای پیشبرد اهداف این صنعت صورت پذیرد. از همین رو نیز در دانشگاه فردوسی مشهد که از پیش قراولان این صنعت در دانشگاه‌های کشور است، از سال ۱۳۹۲ با همت استادان و دانشجویانی علاقه‌مند به این حوزه، تشکلی علمی به نام انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای (GAME) شکل گرفت و تا هم اکنون که با شما سخن می‌گوییم موفق به تولید و نشر بازی‌های دیجیتال به صورت سفارشی از شرکت‌های مختلف و هم‌چنین به صورت مستقل شده است و توانسته در جشنواره‌های مختلف حائز رتبه‌های برتر شود و هم‌چنین با اعزام تیم‌های بازی‌ساز این انجمن در رویدادهای

مختلف، نامی خوش برای خود همراه کند. البته این امر تنها به عنوان معرفی پتانسیل دانشجویان و علاقه‌مندان به این حوزه در تولید بازی‌های دیجیتال است و در کنار آن نیز با برگزاری جشنواره‌ها و همایش‌های ملی و استانی و مسابقات گوناگون توانسته تا حدی به رسالت خود عمل کند. اما از مهم‌ترین افتخاراتی که در این تشکل صورت پذیرفته، مورد تقدیر قرار گرفتن در فعالیت‌های علمی خلاقانه در جشنواره‌ی ملی حرکت توسط معاونت فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم و تحقیقات فناوری و برگزیده شدن این تشکل در میان کلیه انجمن‌های علمی دانشگاه فردوسی به مدت ۳ سال پیاپی در جشنواره‌های دانشگاهی حرکت قابل توجه بوده، چرا که این مهم برای اولین بار در سطح کشور در میان تشکل‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای صورت پذیرفته که البته این خود فتح بابی بر فعالیت‌های شایسته‌ی این تشکل است که نشان از حرکت درست و قدم برداشتن بر روی اهداف بلند مدت صنعت بازی‌سازی کشور می‌باشد. نقطه عطف فعالیت‌های ترویجی انجمن نیز مربوط به اتفاقات، برگزاری گیم جم بزرگ مشهد است که این رویداد

برای اولین بار در سطح

شرق کشور با همکاری دانشگاه فردوسی مشهد و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت پذیرفت که بازوان اجرایی و عملی این رویداد، انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای بود که با یاری خدا و همت بلند اعضای انجمن، میزبان علاقه‌مندان و بازی‌سازان در سطح کشور بودیم و توانست قدم محکمی در اهداف بلند مدت صنعت بازی‌سازی کشور بردارد. همایش‌ها، کارگاه‌ها و البته دوره‌های تخصصی بازی‌سازی که با بهره‌گیری از استادان طراز اول صورت پذیرفته بود، حلقه اتصال مناسبی میان بازی‌سازان و علاقه‌مندان ایجاد کرده و در این زمان به این مهم رسیدیم که با بهره‌گیری از تجربیات والای اعضا و استادان دانشگاه، قدم به دنیای نشریات گذاشته و با کلید زدن اولین نشریه‌ی چاپی و تخصصی بازی‌های ویدیویی در سطح دانشگاه‌های کشور، قدم محکمی در این راستای پژوهشی نیز برداشته

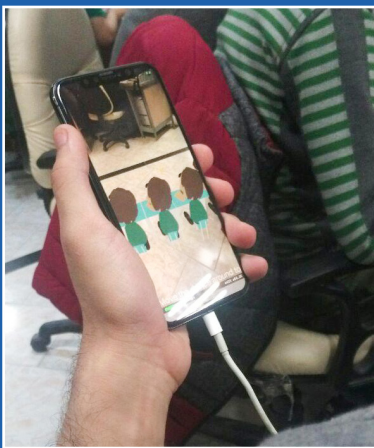
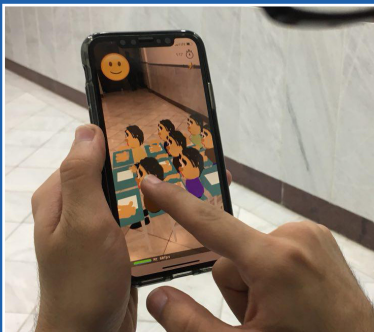
باشیم. امید است که با حمایت مسئولین و صاحبان نظر در این صنعت بتوان این تشکل را نیز حمایت ویژه نمود تا بتوان بیش از پیش به تماشای درخشش جوانان و علاقه‌مندان در این حوزه نشست.



## تیم Tapper

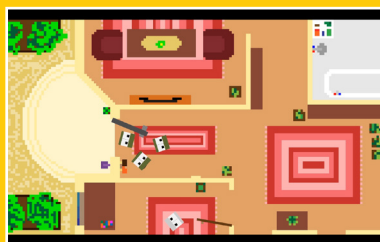
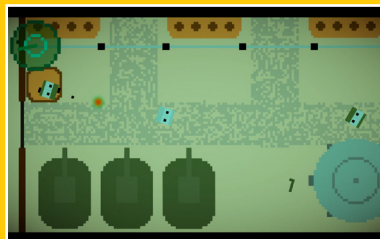
اعضای تیم tapper شامل ۳ نفر از دانشجویان کارشناسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی است، البته که آن‌ها تجربه‌ی همکاری در پروژه‌های کوچک و تفریحی را داشته‌اند. هرچند در دنیای کامپیوتر ماندن به این معناست که هر لحظه تصور خود را از آن ارتقا دهیم؛ واضح است که اعضای tapper در این زمینه تلاش خوبی داشته‌اند.

بازی ساخته شده در گیم جم، عنوان «مقلوب» است که به کمک فناوری‌های مدرن جهان سعی می‌کند دیدی جدید از بازی‌سازی ارائه دهد و بگوید فضای بازی‌های رایانه‌ای فقط به سخت‌افزار آن‌ها محدود نمی‌شود. این‌جا در هر فضای ممکن می‌توانید بازی را راه بیندازید و به دنبال دانشجویانی که تقلب می‌کنند بگردید، حال این که محل امتحان کجا باشد دست شماست، وسط صحرا، یک کلاس واقعی و شاید هم روی آب‌های دریا!



## تیم Artonic

بازی Mad Scientist، یکی از خروجی‌های موفق گیم جم دانشگاه فردوسی است. در این بازی، همان‌طور که از نامش پیداست، شما نقش دانشمندی را دارید که با در اختیار داشتن ابزارهای خاص، ماشین زمان و دستگاه ایجاد پورتال، به دنبال روشن کردن حقیقت‌ها و پرده‌برداری از حقایق شگفت‌انگیزی هستید و در این راه با معماها و چالش‌های گوناگونی روبه‌رو می‌شوید که باید با استفاده از فکر و خلاقیت خود و بهره‌گیری از مکانیک‌های گنجانده شده در بازی (و گاهی آزمون و خطا!) آن‌ها را حل کنید. این بازی که برنده جایزه بهترین طراحی از دید داوران گیم جم مشهد شده است، در سبک ماجراجویی و معمایی قرار دارد و از نکات جالب توجه در آن می‌توان به زاویه دید از بالا (Top-down) و طراحی هنری در قالب پیکسل (Pixel Art) اشاره کرد. سازنده این بازی گروه Artonic از اعضای رسمی انجمن عملی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی است که ایده‌ی اصلی و مراحل کلیدی پیاده‌سازی بازی را تنها در ۳ روز طرح ریزی و اجرا کردند.

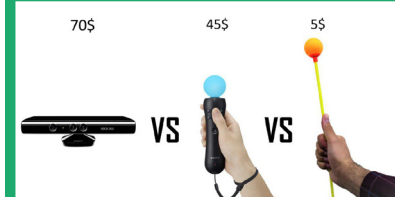
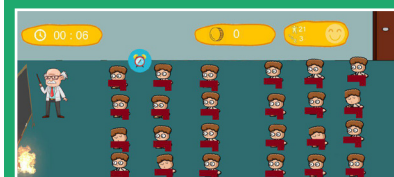


## تیم Ney

بازی جیز، اثر تیم نی است که اعضای آن را مهدی غیور، محمد امین علیزاده و محمد رضا سابقی تشکیل داده و داستان آن در رابطه با دانشجو است. محیط بازی در یک کلاس درس می‌باشد که در این میان، دانشجویان شروع به خوابیدن در کلاس می‌کنند و شما باید با وسیله‌ای موسوم به «ماسماک» دانشجویان را به اصطلاح «جیز» کنید تا بیدار شوند. اگر دانشجویی که بیدار است را جیز کنید، عصبی شده و کلاس را ترک می‌کند. حال اگر نصف دانشجویان، کلاس را ترک کنند یا بخوابند با پیام «استاد خسته نباشید» مواجه شده و بازی تمام می‌شود.

این بازی رکوردی است و در حین بازی، پاورآپ‌هایی هم در صفحه نمایان می‌شوند که با جیز کردن آن‌ها به‌دستشان می‌آورد. مثل ساعت زنگی که باعث می‌شود هر کسی که خواب است، بیدار شود یا کپسول آتش نشانی که افراد عصبانی شده را آرام می‌کند.

برای بازی کردن این عنوان فقط کافیست تا ماسماک را مقابل وب‌کم گرفته تا از بازی لذت ببرید.



# نظریه سرگرمی برای طراحی بازی

در دهه‌های آغازین طراحی بازی‌های تعاملی، در حالی که بازی‌سازان به آهستگی راه رفتن را می‌آموختند، بسیاری از پرسش‌های بزرگ‌تری که محصولات را احاطه کرده بودند، نادیده گرفته شدند. بعد از مدت‌ها برای اولین بار متوجه شدند که در کارهای انجام شده در بعد آکادمیک منفعت خوبی نهفته است. هر چند منفعت آکادمیک ممکن است دوگانه به نظر رسد:

اولین منفعت آن، توجه به این نکته است که بازی‌های ویدیویی احتمالاً نمایانگر یک رسانه‌ی جدید نوظهور، یک رشته طراحی جدید و احتمالاً یک قالب هنری جدید است. دوم این که دانش آموختگان با انگیزه‌ی زیادی وجود دارند که با این بازی‌ها بزرگ می‌شوند و احساس می‌کنند که می‌توانند در این حرفه کار کنند. آن‌ها به دنبال مدرسه‌هایی هستند که بتوانند در آن ماهیت بازی و چگونگی ساخت آن را درک کنند. هر چند که یک مشکل کوچک نیز وجود دارد. این که تعداد کمی از معلم‌ها هستند که بدون اهمیت به تمایل دانش‌آموزان، یک بازی را آنقدر خوب فهمیده باشند که بتوانند به کسی آن را بیاموزند.

مطالعه‌ی بازی‌ها، فریبنده است چرا که به شدت چند بعدی هستند. به اشکال بسیار مختلفی می‌توان با آن‌ها برخورد کرد؛ طراحی و تولید بازی‌ها، جنبه‌های روانشناسی، علوم رایانه‌ای، طراحی محیطی، داستان‌سرایی و ... را نیز در برمی‌گیرند.



اسماعیل احسان منش



سروش حسین پور

## پیشگفتار

تعریف‌های زیادی برای کلمه‌ی «بازی» ارائه شده است. محققان معدودی تا به حال سعی کرده‌اند برای این کلمه یک معادل درست پیدا کنند. تعریف ارائه شده توسط «راجر کایلو» (Roger Caillois) که بیان می‌کند: «فعالیتی که داوطلبانه باشد، جدی نباشد و بازدهی نداشته باشد، قوانین مختلفی بر آن حکم فرما باشند، باور پذیر باشد.»

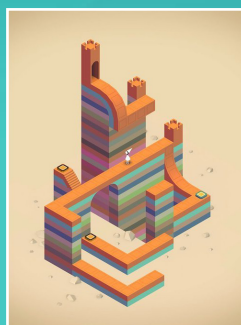
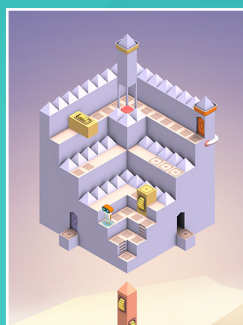
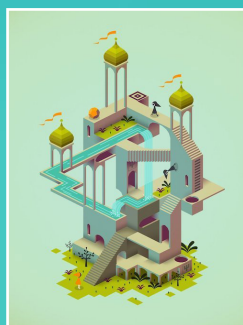
تعریف «یوهان هوزینگا» (Johan Huizinga) که عبارت است از: «فعالیتی آزاد، خارج از زندگی روزمره.» تعریف دقیق‌تر و بهتری توسط «یسپر جول» (Jesper Juul) بیان می‌دارد که: «بازی یک سیستم رسمی قانونمند است که نتیجه‌ای متغیر و قابل شمارش دارد. نتایج مختلف، ارزش‌های مختلف دارند. بازیکن سعی می‌کند تا نتیجه را تحت تاثیر قرار بدهد. بازیکن به نتیجه‌ی بازی وابستگی دارد و پیامدهای این فعالیت قابل بحث و اختیاری هستند.»

این تعریف‌ها کاملاً با هم فرق می‌کنند. با این حال هیچ‌کدام از آن‌ها به طراح‌های بازی در یافتن مفهوم «سرگرمی» کمکی نمی‌کنند. دسته‌ای دیگر از تعاریف، توسط طراحان بازی ارائه شده است که بعضاً با هم متناقض هستند.

## مغز چگونه کار می‌کند؟

کودکان همیشه و در همه حال مشغول بازی کردن هستند. آن‌ها پیش‌تر وقت‌ها بازی‌هایی می‌کنند که ما قادر به درک قوانین آن‌ها نیستیم. سرعت بازی کردن و یادگیری کودکان بسیار بالاست. این سرعت را می‌توان با آمار به دست آمده از کلماتی که یک کودک در طول یک روز می‌آموزد، مشاهده کرد. معمولاً این توانایی شگفت‌انگیز کودکان در یادگیری برای ما قابل درک نیست. یادگیری یک زبان جدید را در نظر بگیرید. این کار بسیار دشوار است با این حال کودکان سراسر دنیا هر روز این کار را انجام می‌دهند. آن‌ها زبان مادری را می‌آموزند. آن‌ها این کار را بدون رجوع به معادل‌های هر کلمه در زبان مادری و بدون ترجمه کردن کلمه‌ها انجام می‌دهند. به تازگی در نیکاراگوئه، زبان نشانه‌ای برای کودکان ناشنوا اختراع شده است. این پدیده‌ها نشان می‌دهند که زبان، یک رفتار ذاتی برای انسان‌ها می‌باشد چرا که بی‌اختیار به سمت آن سوق داده می‌شویم.

زبان تنها رفتار ذاتی برای انسان‌ها نیست. کودکان در حالی که پله‌های ترقی را طی می‌کنند در فعالیت‌های غریزی زیادی شرکت می‌کنند.





# A Theory of Fun for Game Design

مشاهده‌ی الگوهای رفتاری کودکان در هنگام یادگیری نشان می‌دهد که ذهن انسان تا چه حد بر اساس الگوها کار می‌کند. حتی برای فرآیند درک الگو هم سعی می‌کنیم یک نوع الگو پیدا کنیم! بهترین مثال در این زمینه دیدن «چهره» است. بخش بزرگی از مغز انسان به پیدا کردن چهره اختصاص دارد. وقتی به صورت یک نفر نگاه می‌کنیم، بخش بزرگی از مغز، مشغول شناسایی و تفسیر آن صورت است. خیلی اوقات منظور کسی که با او در رو صحبت نمی‌کنیم را درک نمی‌کنیم، چون اطلاعات کافی برای درک منظور او را نداریم. تشخیص چهره نیز همانند زبان در ذهن انسان‌ها حک شده است. چون چهره‌ها در ارتباطات اجتماعی انسان نقش بسیار مهمی دارند. توانایی تمیز دادن یک چهره در میان مجموعه‌ای از شخصیت‌های کارتونی و درک احساسات ظریف آن‌ها نشان دهنده‌ی قدرت مغز انسان است.

محققان می‌گویند انسان‌ها آن طوری که خودشان فکر می‌کنند «هوشیار» نیستند. بسیاری از کارهایمان به صورت هدایت خودکار انجام می‌شوند. اما این هدایت خودکار تنها وقتی کار می‌کند که تصویر درستی از دنیای اطرافمان داشته باشیم. منطقی است که باید بینی انسان تا حدی جلوی دید را بگیرد اما وقتی با چشم‌ها نگاه می‌کنیم، مغز ما به صورت معجزه‌آسایی کاری می‌کند که بینی نامرئی شود. اما واقعا چه چیزی به جای بینی قرار می‌گیرد؟ پاسخ این است که به صورت غریبی یک «فرض» به جای بینی قرار می‌گیرد؛ تصویری فرضی بر اساس ورودی تصویر از چشم‌ها و چیزهایی که قبلا دیده‌ایم.

ادامه دارد...

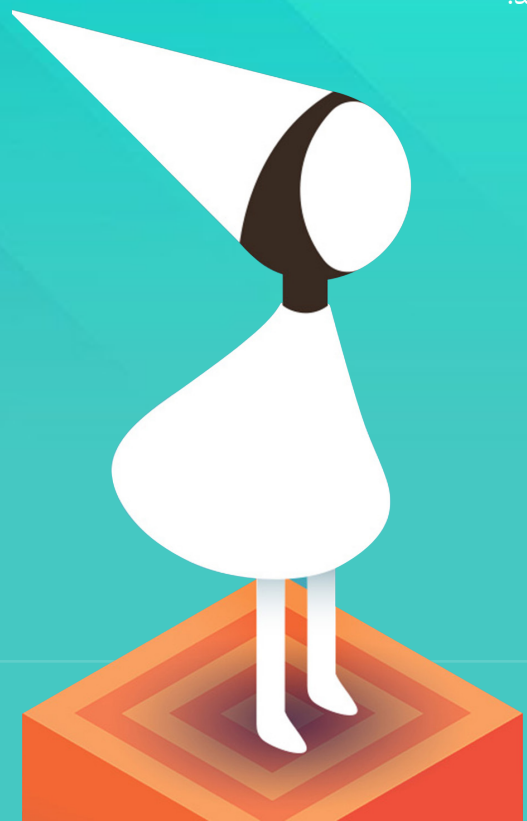
از نظر «کریس کرافورد» (Chris Crawford)، طراح بازی و نظریه‌پرداز مشهور: «بازی‌ها زیرمجموعه‌ای از تفریحات هستند که به کشمکش بین بازیکنان محدود می‌شوند و هر بازیکن سعی دارد جلوی رسیدن دیگری به هدف را بگیرد. بازی‌ها شامل چیزهای مختلفی از جمله اسباب بازی، چالش، داستان، رقابت و غیره می‌شوند.»

«سید مایر» (Sid Meier) طراح بازی کلاسیک «تمدن» (Civilization) دارای تعریف کلاسیکی است: «مجموعه‌ای از تصمیم‌های با معنی.»

«ارنست آدامز» (Ernest Adams) و «اندرو رولینگز» (Andrew Rollings)، نویسنده‌های کتاب «نظریات اندرو رولینگز و ارنست آدامز در طراحی بازی» این تعریف را محدود کرده‌اند به: «یک یا چند مجموعه‌ی چالش مرتبط به هم در محیطی شبیه‌سازی شده.»

به نظر می‌رسد استفاده از این تعریف‌ها می‌تواند راه سریعی برای ورود به مسیر بیهوده‌ی دسته‌بندی بازی‌ها باشد. مفاهیم خیلی ساده‌ای وجود دارند که اگر بخواهیم زیادی موشکافی‌شان کنیم تبدیل به چیزهای پیچیده‌ای می‌شوند. اما آیا می‌توان برای سرگرم شدن مفهوم ساده‌تری را بیان کرد؟

مغز انسان به شدت در پی یافتن الگوها است. وقتی کودکان را نگاه می‌کنید که مشغول یادگیری هستند، می‌توانید الگوی قابل تشخیص را در رفتارشان ببینید. به نظر می‌رسد کودکان از راه آموزش نمی‌توانند چیزها را یاد بگیرند، باید آن را یک بار امتحان کنند، اشتباه را خودشان مرتکب بشوند و برای یافتن حد و حدود، آن را بارها آزمایش نمایند.



منبع:

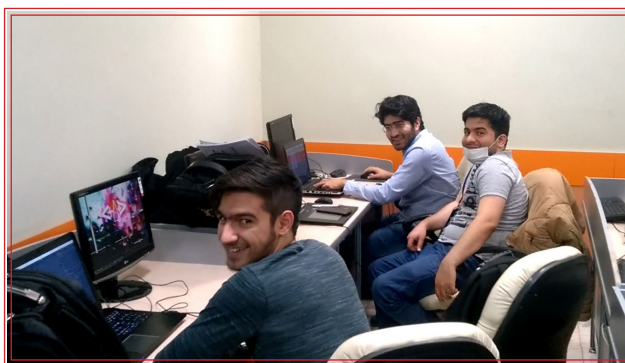
Koster, R. (2013). Theory of fun for game design. (O'Reilly Media, Inc.)

ترجمه: اسماعیل احسان منش - سروش حسین پور

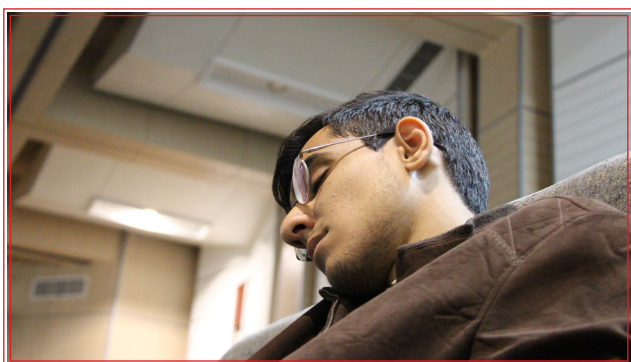
خاطراتی از گیم جم مشهد



حضور استیو جابز فقید در گیم جم



خوشحالی می باره! خستگیش کو؟



نتیجه ۴۸ ساعت بیدار موندن در اختتامیه



تلاشی برای افزایش قد



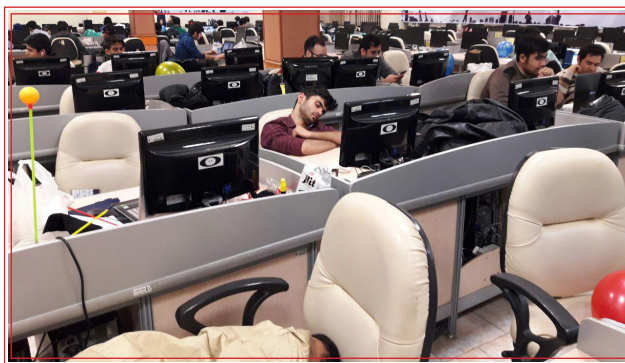
نهایت خستگی یک منتور



خستگی و انتظار برای داوری



این دیگه جای شوخی نداره!



لذت خواب در حین مسابقه

# دعوت به همکاری

نشریه گیم آور اولین نشریه چاپی، علمی و تخصصی دانشگاهی گیم کشور به صاحب امتیازی انجمن علمی گیم دانشگاه فردوسی، از کلیه استادان و دانشجویان و علاقه‌مندان که تمایل به همکاری در این نشریه را دارند، دعوت به عمل می‌آورد.

موضوعات پیشنهادی شورای سیاست‌گذاری: زمینه‌های تخصصی، شامل: نقد، بررسی و تحلیل بازی، پیش‌نمایش بازی، آموزش بازی‌سازی، سخت‌افزار، مقاله علمی-پژوهشی

زمینه‌های عمومی، شامل: ترجمه

تعهدات و شرایط لازم:

۱. متعهد بودن به زمان نهایی ارسال مطالب
۲. آشنایی با بازی‌های ایرانی و غیر ایرانی
۳. آشنایی خوب با اصول نگارشی
۴. تسلط کافی به زبان انگلیسی برای بخش بازی‌های غیر ایرانی و ترجمه
۵. داشتن روحیه و تمایل به کار

در صورت دارا بودن شرایط مذکور، جهت اعلام آمادگی، با ایمیل زیر در تماس باشید:

[gameover@um.ac.ir](mailto:gameover@um.ac.ir)

# مبارکبادت این سال همه سال

گیما کو

برآمد باد صبح و بوی نوروز  
چو آتش در درخت افکند گلنار  
بهاری خرمست ای گل کجایی  
جهان بی مابسی بودست و باشد

به کام دوستان و بخت پیروز  
دگر منزل مه آتش میفروز  
که بینی بلبلان راناله و سوز  
برادر جز نکونامی میندوز