



راهنمای مسابقه بازی سازی کامپیوتر شخصی

- ابزارهای لازم (موتور نرم افزاری ساخت بازی 8 Game maker engine) توسط کمیته برگزاری معرفی می شوند
- قالبها و نمونهها ارائه می شوند.
- هر گروه یکی از قالبهای تعریف شده را انتخاب کرده و شروع به طراحی یک بازی با استفاده از ابزارهای گفته شده می کند.
- منابع و ابزارها اعم از گرافیکی و اکشنهای کتابخانه‌ای توسط تیم داوری تامین می شوند و به منظور یکسان سازی به ویژه از نظر گرافیکی استفاده از منابع و کتابخانه‌های دیگر مجاز نیست.
- زمان در نظر گرفته شده برای ساخت بازی دو ساعت است.
- پس از داوری بازی‌ها، سه تا پنج بازی که از نظر فنی و طراحی در سطح مناسب باشند انتخاب شده و در اختیار تیم‌ها قرار می گیرند. تیم‌ها بعد از بازی به آنها امتیاز می دهند و تیم‌های برتر انتخاب می شوند.
- سطح دانش آموزان: متوسطه دوره اول و دوم.
- استفاده از نرم افزارهای جانبی (حتی نرم افزارهای صرفاً گرافیکی) ممنوع است.

هرگونه تغییر در قوانین مسابقات در سایت جشنواره به نشانی asrf.aut.ac.ir اعلام خواهد شد.

- **مسئولیت عدم آگاهی از قوانین جدید برعهده تیم های شرکت کننده می باشد.**