

# هیجان در روستا



تجربه یک زندگی روستایی بسیار جذاب و هیجان‌انگیز با



محمد اسدبگی

دانش‌آموز سال دوم متوسطه دبیرستان نمونه‌دولتی امام صادق (ع) همدان

## به جای مقدمه

هی‌دی یک بازی بسیار جذاب کشاورزی و مزرعه‌داری به سبک استراتژیک است. این بازی برخط (آنلاین) که محصول شرکت سوپرسل<sup>۱</sup> است، در سال ۲۰۱۲ برای IOS و در سال ۲۰۱۳ برای اندروید ساخته شد. در سال ۲۰۱۳، هی‌دی جزء چهار بازی پردرآمد جهان بوده است. بیش از ۵۰ میلیون نفر در دنیا هی‌دی را بازی می‌کنند. امتیاز این بازی در Google Play، ۴/۵ از ۵ است و این نشان می‌دهد که هی‌دی یکی از بهترین و پرطرفدارترین بازی‌هاست.

در هی‌دی، فرد در نقش یک کشاورز به کشت انواع درخت و سبزیجات و محصولات کشاورزی می‌پردازد و سپس با انواع کارخانه‌ها و مؤسسات ارتباط برقرار می‌کند تا محصولات خود را به فروش رساند و کسب درآمد کند. همچنین از درآمد خود می‌تواند حیواناتی را پرورش دهد و از محصولات حیوانات خود نیز درآمد کسب کند و امتیاز به‌دست آورد. در این بازی، فرد برای رشد بیشتر محصولات خود و کسب درآمد بیشتر، مزرعه شخصی‌اش را با ابزارهای متعددی که در اختیار دارد، تجهیز می‌کند.

در هی‌دی، فرد می‌تواند به‌آسانی برای به‌دست

آوردن درآمد، انواع کارخانه‌های تولید قند و لبنیات، نانوبی و غیره ایجاد کند و برای فروش بیشتر، محصولاتش را در فروشگاه‌های مختلف به نمایش بگذارد و یا در روزنامه تبلیغ کند. همچنین می‌تواند مزرعه‌اش را در مکان‌های مختلف گسترش دهد. با فروش تخم‌مرغ و پرورش انواع حیوانات اهلی همچون سگ، اسب، گوسفند، گاو و... به کسب درآمد بپردازد تا به هدف نهایی خود دست یابد. هدف نهایی کشاورز در این بازی، تبدیل شدن به یک کشاورز نمونه و خلاق است.

## برخی از ویژگی‌های بازی مزرعه‌داری هی‌دی اندروید

- تولید انواع مواد غذایی خوشمزه با استفاده از مواد طبیعی موجود در مزرعه
- خرید انواع مواد غذایی از مزرعه‌ها و فروش محصولات خود به مشتریان
- امکان بازی به‌صورت برخط (آنلاین) و کسب درآمد با دوستان خود در شبکه‌های اجتماعی گوگل پلاس و فیس‌بوک
- ساخت کارخانه‌های مختلف برای کسب درآمد و گسترش مزرعه مانند کارخانه قند و یا بافندگی
- در دسترس بودن انواع ابزارها برای بهبود کار و



در طول بازی احساس می‌کردم در یک محیط واقعی مشغول کشاورزی و مزرعه‌داری هستم. گرافیک و قابلیت‌های تعاملی این بازی به قدری جذاب است که انسان دوست ندارد از محیط بازی خارج شود



کلمه نیازسنجی را بارها شنیده بودم ولی کاربرد آن را نمی دانستم. در این بازی کاربرد نیازسنجی را فهمیدم و متوجه شدم نیازسنجی اولین قدم برای انجام هر کاری است

هر کس مزرعه خود را به شکلی ساخته و آن را با سلیقه خود تزیین کرده بود. من هم تصمیم داشتم یک مزرعه بزرگ و نمونه شبیه آن‌ها بسازم. می خواستم مزرعه‌ای زیبا با حیوانات، درختان، گل‌ها و گیاهان مختلف داشته باشم. قصد داشتم وسایل زیادی برای مزرعه‌ام تهیه کنم. در ابتدا، کارم را با چند قطعه زمین کوچک که در اختیار داشتم شروع کردم. در آن زمین، محصولاتی مثل گندم، نیشکر، هویج، سویا و... پرورش می‌دادم. مقداری از محصولات را می‌فروختم و مقداری را برای درست کردن غذای حیوانات و یا به‌عنوان بذر نگه می‌داشتیم. یک بار حواسم نبود و همه سویاها را فروختم و هیچ بذری برای کاشت نگه نداشتیم. در نتیجه نمی‌توانستم غذای برخی حیوانات را تهیه کنم. به هر فروشگاه‌هایی هم که سر می‌زدم، سویا نداشت. برای همین، حیوانات مزرعه‌ام مدت‌ها بدون غذا ماندند. حیوانات گرسنه هم محصولی نمی‌دادند و همچنان در انتظار غذا بودند. تا اینکه اتفاقی وارد یک فروشگاه شدم و دیدم در قفسه، سویا برای فروش دارد. سریع آن‌ها را خریداری کردم اما چون تعدادشان کم بود، اگر همه را برای غذای حیوانات مصرف می‌کردم باز با آن مشکل قبل مواجه می‌شدم. پس فکر کردم و تصمیم گرفتم تعداد کمی از آن‌ها را به‌عنوان غذای حیوانات استفاده کنم و بقیه را در زمین بکارم. آن‌ها را کاشتم و بعد از برداشت، به‌طور کامل دقت می‌کردم که این مشکل پیش نیاید. باید مزرعه را به خوبی مدیریت می‌کردم؛ نمی‌توانستم هر محصولی بکارم. در ابتدا فکر می‌کردم مزرعه‌داری و کشاورزی کار راحتی است ولی وقتی با مشکلات زیادی مواجه شدم، فهمیدم که یک کشاورز خوب برای موفق شدن باید بتواند کارش را به خوبی مدیریت کند و قبل از انجام دادن هر کاری، همه چیز را بررسی کند. در ابتدای بازی بدون توجه به نیازهای محصولات را در زمین می‌کاشتم، غذای حیوانات را بدون توجه به نیاز تهیه می‌کردم و به‌طور کلی برای انجام دادن هر کاری بدون برنامه عمل می‌کردم؛ تا اینکه یک‌بار متوجه شدم ساعت‌هاست بازی می‌کنم ولی پیشرفتی ندارم. محصولاتی را پرورش می‌دادم که مورد نیازم نبود، انبار از محصولاتی پر می‌شد که نیازی به آن‌ها نبود و جا برای محصولات دیگر نداشتیم. از طرفی، محصولاتی را که پرورش داده بودم هیچ‌کس نمی‌خرید. گاهی غذای بعضی

کار بهتر روی مزرعه

- امکان کاشت انواع محصولات برای کسب درآمد با قابلیت برداشت
- امکان کاشت انواع درختان برای به‌دست آوردن میوه و انجام دادن کارهای دیگر همچون رنگ‌آمیزی ساختمان
- دارا بودن گرافیک خیره‌کننده نسبت به حجم بسیار کم خود به همراه صداگذاری مهیج و محیط تعاملی عالی<sup>۲</sup>.



### تجربه من از بازی هی‌دی

رؤیای زندگی و کار در مزرعه و پرورش و نگهداری حیوانات از دوران کودکی همراه من بوده است. برای همین، بسیاری از اسباب‌بازی‌های دوران کودکی‌ام، حیوانات بودند. خاطرات خوشی از بودن در کنار حیوانات در دوران کودکی دارم. گاهی به بازار می‌رفتم و خرگوش یا لاک‌پستی می‌خریدم و ساعت‌ها با آن مشغول بازی می‌شدم ولی متأسفانه امکان نگهداری آن را نداشتیم و خیلی زود آن را به مکان قبلی‌اش برمی‌گرداندم. این علاقه را هر بچه‌ای ممکن است داشته باشد. البته هنوز هم این علاقه در من از بین نرفته است. بازی هی‌دی با توجه به محیط جذاب و جالبی که داشت، به علائق من پاسخ داد و من از بازی در محیطی که برایم ایجاد کرده بود لذت می‌بردم. در تمام طول مدت بازی احساس می‌کردم در یک محیط واقعی مشغول کشاورزی و مزرعه‌داری هستم. گرافیک و قابلیت‌های تعاملی این بازی به قدری جذاب است که انسان دوست ندارد از محیط بازی خارج شود. در ابتدا که وارد بازی شدم، مزرعه بسیار کوچکی داشتم و وسایل و تجهیزات خاصی در مزرعه نداشتیم. وقتی به مزرعه‌های افرادی که در سطوح بالای بازی قرار داشتند سر می‌زدم، بسیار شگفت‌زده می‌شدم.



**در این بازی  
تجاریبی برای  
فروشندهگی کسب  
کردم. یاد گرفتم  
که اگر محصولی را  
با قیمت بالا عرضه  
کنم، خریدار آن  
بسیار کم خواهد  
بود و دیر به فروش  
می‌رسد؛ در نتیجه  
سود چندانی  
نمی‌برم**

حیوانات را درست می‌کردم ولی بعد متوجه می‌شدم که آن‌ها فعلاً به غذا نیاز ندارند ولی حیوانات دیگر گرسنه‌اند و من برای آن‌ها غذا تهیه نکرده‌ام. بعد از این مشکلات بود که تصمیم گرفتم قبل از انجام دادن هر کاری نیازها را بررسی کنم و بدون برنامه کار نکنم. نگاه می‌کردم ببینم کدام حیوانات به غذا نیاز دارند. دستگاه را برای غذای آن‌ها آماده می‌کردم. برای تهیه هر غذایی باید بررسی می‌کردم که مواد اولیه آن را دارم یا نه. اگر نداشتم، آن‌ها را در زمین می‌کاشتم. سفارش‌هایی را که از جاهای مختلف می‌آمد بررسی می‌کردم و براساس آن‌ها محصولاتی را تولید می‌کردم؛ مثلاً اگر دو بسته شکر سفید می‌خواستند، سریع، نیشکرهایم را بررسی می‌کردم و اگر نداشتم، می‌کاشتم یا خریداری می‌کردم و بعد دستگاه را برای تهیه شکر سفید آماده می‌کردم. با انجام دادن این کار، توانستم مراحل بازی را به سرعت و با موفقیت طی کنم. قبلاً کلمه نیازسنجی را بارها شنیده بودم ولی کاربرد آن را نمی‌دانستم. در این بازی کاربرد نیازسنجی را فهمیدم و متوجه شدم نیازسنجی اولین قدم برای انجام هر کاری است. مشکلاتی را که برایم پیش می‌آمد سعی می‌کردم به طریقی حل کنم؛ مثلاً در هر سطح وسایل و امکاناتی به مزرعه اضافه می‌شد که قبل از هر چیز باید جای مناسبی برای آن‌ها آماده می‌کردم. در برخی قسمت‌های مزرعه، سنگ و درختان اضافی وجود داشت که با وجود آن‌ها نمی‌توانستم امکانات جدید را وارد مزرعه کنم. برای از بین بردن سنگ‌ها باید از «تی‌ان‌تی» استفاده می‌کردم. برای قطع درختان اضافی باید از اره استفاده می‌کردم اما در ابتدا هیچ کدام از این وسایل را نداشتم و الماس لازم برای تهیه آن‌ها هم نداشتم. اینجا بود که احساس می‌کردم در شرایط تحریم قرار دارم. پس تصمیم می‌گرفتم مشکل را به طریقی حل کنم. مرتب به روزنامه سر می‌زدم و اگر مواد و وسایل مورد نیازم را برای فروش می‌گذاشتم، سریع آن‌ها را خریداری می‌کردم. البته خیلی کم پیش می‌آمد که این وسایل و مواد را برای فروش بگذارند. ولی بالاخره با تلاش زیاد موفق شدم و کم‌کم با خریدن چند دستگاه اره و چند تی‌ان‌تی مشکل را حل کردم. در مراحل بعد، پسری به مزرعه‌ام آمد که می‌توانستم وسایل مورد نیازم را به او بگویم تا سریع برایم پیدایشان کند. او این وسایل را از فروشگاه‌های دیگر پیدا می‌کرد و من هم آن‌ها را می‌خریدم.

مشکل دیگر در بازی، حجم کم انبار بود. برای به‌روز کردن و بزرگ کردن انبار هم به الماس نیاز بود که من در اختیار نداشتم. با توجه به این مشکل، سعی می‌کردم مقدار زیادی از محصولاتم را بفروشم. قفسه‌های فروش محصولاتم هم کم بودند، پس برای محصولاتم قیمت پایینی تعیین می‌کردم تا سریع به فروش برسد. در کاشت محصولات هم خیلی دقت می‌کردم؛ مثلاً وقتی به روزنامه سر می‌زدم، می‌دیدم همیشه گندم برای فروش وجود دارد و قیمت آن هم پایین است. این موضوع به این خاطر بود که گندم خیلی سریع‌تر از محصولات دیگر رشد می‌کرد. من چون انبار کوچکی داشتم سعی می‌کردم گندم به اندازه نیازم بکارم؛ چون خیلی دیر به فروش می‌رسید. بیشتر نیشکر و سویا پرورش می‌دادم که قیمتشان بالاتر بود و زودتر هم به فروش می‌رسیدند. در این بازی تجاریبی برای فروشندهگی کسب کردم. یاد گرفتم که اگر محصولی را با قیمت بالا عرضه کنم، خریدار آن بسیار کم خواهد بود و دیر به فروش می‌رسد؛ در نتیجه سود چندانی نمی‌برم. برای فروش بالا باید محصولاتم را نسبت به سایر فروشندهگان با قیمت پایین‌تری به فروش برسانم. دیگر اینکه یاد گرفتم محصولاتی را عرضه کنم که در بازار کم است و مردم هم بیشتر به آن‌ها نیاز دارند. هر بار مشتریانی وارد محیط مزرعه می‌شدند و تقاضای محصولی داشتند، در ابتدا به آن‌ها چیزی نمی‌فروختم. سعی می‌کردم محصولاتم را برای خودم نگه دارم تا بعدها از آن‌ها برای خریداری محصولات دیگر استفاده کنم و به قیمت بالاتر بفروشم ولی پی بردم که با فروش محصولات به این مشتریان، نه تنها پس‌اندازهایم زیاد می‌شود بلکه امتیازم هم افزایش پیدا می‌کند. در واقع، با رفع نیازهای آن‌ها به میزان مشخص، یک یا دو الماس دریافت می‌کردم. این موضوع توجه مرا به این نکته جلب کرد که فقط نباید به فکر خودم باشم. از آن به بعد برطرف کردن نیازهای آن‌ها برایم اهمیت پیدا کرد؛ طوری که وقتی می‌آمدند و چیزی درخواست می‌کردند که نداشتم، سریع به روزنامه یا فروشگاه‌های دیگر سر می‌زدم و اگر پیدا می‌کردم برای آن‌ها می‌خریدم و به آن‌ها می‌دادم. وقتی نیازهای آن‌ها را برطرف می‌کردم، خوشحال می‌شدم. هر بار که وارد بازی می‌شدم، به سرعت مواد اولیه را بررسی می‌کردم و با توجه به نیازهایی مثل سفارش‌ها و غذای حیوانات، محصولات



**بهترین لحظه‌ها  
برای من زمانی  
بود که وارد  
بازی می‌شدم  
و می‌دیدم  
محصولات همه  
آماده برداشت‌اند.  
نان، کره، پنیر،  
خامه، شیرینی،  
شکر، تخم‌مرغ‌ها،  
شیر گاوها و...  
آماده است.  
سیب‌ها قرمز شده  
و آماده چیدن‌اند.  
آن زمان بود که  
احساس یک  
تولیدکننده واقعی  
را داشتم. خیلی  
دوست داشتم این  
محیط را به شکل  
واقعی تجربه کنم**

تخم‌مرغ می‌توان نان ذرت درست کرد، با گندم، شکر و تخم‌مرغ می‌توان شیرینی درست کرد و با توت فرنگی، گندم و تخم‌مرغ می‌توان کیک توت فرنگی درست کرد. همچنین، ترکیبات غذای مرغ، گوسفند و گاو را یاد گرفتیم. فهمیدیم که برای درست کردن پنیک، شکر و تخم‌مرغ موردنیاز است و... همه این‌ها مثل یک زنجیر به هم ربط داشتند. اول باید گندم، ذرت، نیشکر و... کاشته می‌شد. با این مواد، غذا برای حیوانات تهیه می‌کردم. حیوانات بعد از خوردن غذا به ما محصولاتی مثل تخم‌مرغ، شیر یا پشم می‌دادند و ما می‌توانستیم با تخم‌مرغ و ذرت، نان ذرت درست کنیم، با پشم، لباس پشمی و با گیاه پنبه، پارچه پنبه‌ای ببافیم و با پارچه پنبه‌ای، پیراهن پنبه‌ای بدوزیم. چیز دیگری که یاد گرفتیم این بود که خام‌فروشی، سود کمی دارد؛ بنابراین، برای کسب سود بیشتر و امتیاز بالاتر سعی می‌کردم کمتر خام‌فروشی کنم. تا حد ممکن، در مزرعه با امکاناتی که داشتم، مواد خام را به محصولات دیگر تبدیل می‌کردم و می‌فروختم؛ مثلاً به جای فروش شیر گاوها، سعی می‌کردم آن‌ها را وارد کارخانه لبنیات‌سازی کنم و از آن‌ها پنیر، کره، خامه و... درست کنم. پشم گوسفندان را نمی‌فروختم بلکه از طریق دستگاه بافندگی با آن‌ها لباس تهیه می‌کردم و بعد لباس‌های پشمی را به فروش می‌رساندم. با این روش بیشتر سود می‌بردم و زودتر موفق می‌شدم.

برنامه آینده من برای مزرعه‌ام این است که با کار و تلاش بیشتر آن را توسعه دهم؛ زمین‌های کشاورزی‌ام را افزایش دهم، درختان بیشتر و متنوع‌تری بکارم، تعداد حیواناتم را افزایش دهم و حیوانات دیگری مثل اسب، سگ، گربه، بز، الاغ، و... را به مزرعه‌ام اضافه کنم. قصد دارم با پرورش زنبور عسل، عسل تولید کنم، دستگاه‌های دیگری مثل بستنی‌ساز، دستگاه استخراج عسل، مریاساز، ماکارونی‌ساز، دستگاه تولید رب گوجه‌فرنگی، ساندویچ‌ساز، آب‌نبات‌ساز، شمع‌ساز، دستگاه تولید آب‌میوه و... خریداری کنم، با سنگ‌های تزئینی، آب‌فشان‌ها، گل‌ها و گیاهان و... مزرعه‌ای زیبا بسازم و در شرایط تحریم، رشد کنم و به یک کشاورز نمونه و کارآفرین تبدیل شوم.

**\* پی‌نوشت**

1. Supercell
2. <http://en.wikipedia.org/wiki/Hay-Day>
3. <http://www.farsroid.com/hay-day/>

را می‌کاشتم، برداشت می‌کردم، وارد دستگاه می‌کردم، غذای حیوانات را به آن‌ها می‌دادم؛ به برخی سفارش‌ها پاسخ می‌دادم، مقداری از محصولات را برای فروش در قفسه‌های فروشگاه قرار می‌دادم و تا آماده شدن محصولات از بازی خارج می‌شدم و ارتباط برخط (آنلاین) را هم قطع می‌کردم. تمام کارها را مدیریت می‌کردم و باز از بازی خارج می‌شدم. این احساس در من ایجاد شده بود که مدیر یک مزرعه هستم و باید کارم را به خوبی انجام دهم. وقتی دیر به مزرعه سر می‌زدم، احساس می‌کردم حیوانات واقعی گرسنه مانده‌اند یا اینکه ضرر کرده‌ام؛ چون دستگاه‌ها مدتی بیکار مانده‌اند یا زمین‌ها کشت نشده‌اند و...

بهترین لحظه‌ها برای من زمانی بود که وارد بازی می‌شدم و می‌دیدم محصولات همه آماده برداشت‌اند. نان، کره، پنیر، خامه، شیرینی، شکر، تخم‌مرغ‌ها، شیر گاوها و... آماده است. سیب‌ها قرمز شده و آماده چیدن‌اند. آن زمان بود که احساس یک تولیدکننده واقعی را داشتم. خیلی دوست داشتم این محیط را به شکل واقعی تجربه کنم.

در مراحل بعد، دستگاه‌ها و امکانات دیگری به مزرعه اضافه می‌شد. با پس‌اندازهایی که در اختیار داشتم، می‌توانستم در هر مرحله امکاناتی را به مزرعه اضافه کنم. حصارهایی دور درختان یا... ایجاد کردم، دیواری سنگی به دور مزرعه کشیدم و با گل‌ها، گیاهان و سنگ‌های بسیار زیبا، مزرعه را تزئین کردم. برای زیباسازی مزرعه، به مزرعه‌های بزرگ سر می‌زدم و از آن‌ها الگو می‌گرفتم. برخی مزرعه خود را بسیار زیبا تزئین کرده بودند. از نگاه کردن به آن‌ها بسیار لذت می‌بردم و دوست داشتم مزرعه بزرگی شبیه مزرعه آن‌ها داشته باشم. تماشای آن مزرعه‌ها انگیزه مرا برای کار و تلاش بیشتر، افزایش می‌داد.

در ابتدا که امکانات مزرعه‌ام محدود بود، پس‌اندازهایم را برای خرید وسایل ضروری خرج می‌کردم و وسایل تزئینی نمی‌خریدم؛ چون به نظر من بزرگ کردن انبار بسیار واجب‌تر از زیبا کردن مزرعه بود. باید اول انبارم را بزرگ می‌کردم، زمین‌های کشاورزی‌ام را زیاد می‌کردم و... و بعد به سراغ زیباسازی مزرعه می‌رفتم.

در جریان تولید محصولات مختلف چیزهای زیادی یاد گرفتم. یاد گرفتم که با شیر می‌توان کره، خامه، پنیر و... درست کرد، با نیشکر می‌توان شکر سفید، شکر قهوه‌ای و شربت درست کرد، با گندم می‌توان نان معمولی درست کرد، با ذرت و