



بی نام

28.07.01

—

Taha The Wise

Kapa

Somewhere On Earth

In hearts of The Kapaians

## فهرست

1. [معرفی](#)
2. [مکانیک بازی](#)
  - [امتیاز ها](#)
  - [منابع](#)
  - [اکشن ها](#)
  - [سطح فناوری](#)
  - [زمان بازی](#)
  - [نقشه](#)
  - [داستان](#)
  - [یلایا](#)
3. [نحوه ی اجرا \(شرکت کنندگان\)](#)
4. [نحوه ی اجرا \(برگزار کنندگان\)](#)
5. [زمان اجرایی](#)
6. [هزینه ی اجرایی](#)
7. [جوایز](#)
8. [مسئولیت ها](#)
9. [طراحی ها](#)
10. [پیشنهادهای استفاده نشده](#)

## معرفی

طرح این رویداد در پی کاهش تعداد اعضای فعال کاپا به هیئت امنا پیشنهاد شد. با توجه به کمبود منابع انسانی رویداد طراحی شده میبایست شرایط زیر را دارا باشد:

- دارای تجربه قبلی در اجرای این ایونت
- کمترین میزان هزینه و بالاترین میزان جذب عضو در گذشته
- قابلیت محدود کردن جامعه هدف

با توجه به نکات بالا اعضای تیم علمی ایونت به دو گروه تقسیم شده و شرایط تکرار رویداد های "ته نخ" و "ریباند" را بررسی کردند که در نهایت رویداد "ریباند" مورد تایید قرار گرفت. جلسات بعدی حول تغییر دادن تسک ارائه شده در انتهای رویداد "ریباند" شد. در جلسات بعدی موضوع اصلی از نو ارزش آفرینی (innovation) به کسب و کار (entrepreneurship) تغییر یافت و در نهایت موضوع هدف از چرخه ی اختراع به نسخه ی تغییر یافته ی چرخه ی طراحی (design cycle) حرکت کرد.

نسخه ی تغییر یافته ی چرخه طراحی متشکل از بخش های زیر است:

- همدردی
- یافتن مشکل
- طرح مشکل
- ایده پردازی
- آنالیز
- نمونه ی اولیه
- اجرا

رویداد مذکور در راستای تسهیل آموزش و ارائه ی زمینه ی تجربه ی این چرخه در شرایط کنترل شده و ایمن برای شرکت کنندگان طراحی شده. دلیل ارائه شده برای اعضای جدید، شرکت کنندگان و ارگان ها به صورت ذیل میباشد:

با توجه به وضعیت اقتصادی کشور سمن کاپا در تلاش برای آموزش مهارت های نرمی است که دانشجویان برای ورود به جامعه ی دانشجویی به آن احتیاج پیدا خواهند کرد.

## زمان اجرایی

رویداد در دو روز برگزار میشود که به دو بخش تئوری و عملی تقسیم می شود، جدول زمانبندی رویداد به صورت ذیل است.

20:15 20:30	18:15 20:15	18:00 18:15	16:15 18:00	16:00 16:15	15:00 16:00	14:00 15:00	13:00 14:00	9:00 13:00	8:30 9:00	
روز اول	مقدمات رویداد	کارگاه	ناهار و نماز	مقدمات بازی	بازی	استراحت	بازی	جمع بندی روز اول		
روز دوم	-	کارگاه	ناهار و نماز	بازی	استراحت	بازی	اختتامیه			

## مقدمات رویداد

در مقدمات رویداد بروشوری که تیم طراحی فراهم کرده به شرکت کننده ها داده خواهد شد و معرفی مختصری از انجمن علمی/سمن کاپا داده خواهد شد و هرگونه آماده سازی پیش از بازی: از جمله نامگذاری گروه ها، آشنایی، مشکلات اجرایی گروه ها در این محدوده ی زمانی انجام خواهد شد.

## کارگاه

کارگاه ها در روز اول به صورت یکپارچه و در روز دوم به صورت جداگانه و موازی برگزار خواهند شد. کارگاه ها دارای تسک های متفاوتی خواهند بود که گروه هایی که توانایی مناسبی از خود نشان میدهند توسط ارائه دهندگان تشویق شده و به امتیاز "[شهرت](#)" آنها اضافه خواهد شد. تسک هایی که در کارگاه استفاده خواهد شد به طور مستقیم بر روی روند بازی تاثیر خواهد گذاشت. آموزش "همدلی"، "کار گروهی" و "مدیریت منابع و ریسک" در روز اول و "شبکه سازی"، "تفکر نقاد" و "مذاکره" روز دوم برگزار خواهد شد.

## نشان

شرکت کنندگان با حضور در کارگاه ها "[نشان](#)" آن کارگاه را دریافت خواهند کرد اما تنها یک شرکت کننده در گروه می تواند با این نام خوانده شود. برای مثال تنها یک "معامله گر" در هر گروه وجود خواهد داشت. با توجه به تعداد کارگاه و اعضای گروه یکی از اعضا به انتخاب خود اعضای گروه دو "نشان" دریافت خواهد کرد.

## مقدمات بازی

مقدمات بازی و آموزش آن به صورت داستانی قابل تعامل درآمده که آموزش بازی را برای شرکت کنندگان و برگزار کنندگان تسهیل کند. فایل بتای داستان بازی [اینجا](#) قابل دسترسیست.

(باگ: جلسه با خانم حقوقی برای تکمیل)

## مکانیک بازی

### ۱. امتیازها

بازی از سه امتیاز تشکیل شده که در نهایت [داوری](#) و تصمیم گیری رتبه ها از طریق آنها صورت میگیرد.

#### ● ثروت

ثروت مجموع منابع اولیه و ثانویه ی شرکت کنندگان خواهد بود، بدون در نظر گرفتن ارزش هر کدام از منابع. نحوه ی افزایش یا کاهش هر کدام از منابع و به تبعیت ثروت در اکشن ها آورده شده.

$$W + Fo + Fu + Fe + Cu + Au + Dia = Wealth$$

#### ● قدرت

قدرت مجموع ارزش منابع (اولیه و ثانویه) و سکه هایی که هر گروه دارد میباشد، 65 درصد از امتیاز نهایی شرکت کنندگان را قدرت تشکیل میدهد. ارزش هر منبع در بخش منابع آورده شده.

$$(0.1 \times (w + Fo + Fu)) + (Fe) + (2 \times Cu) + (5 \times Au) + (13 \times Dia) = Power$$

#### ● شهرت

شهرت به عنوان پارامتری تعریف شده که استفاده ی شرکت کنندگان از محتوای آموزشی را در بازی سنجش کند و 35 درصد از امتیاز نهایی شرکت کنندگان را تشکیل میدهد. کسب شهرت از طریق: فعالیت مناسب در کارگاه ها، درصد تطابق استراتژی با اکشن های انجام شده، مبادله، پیشگیری از بلایای طبیعی خواهد بود. هر کدام از راه ها به طور مفصل در بخش خود شرح داده شده.

همچنین شرکت کنندگان میتوانند هنگامی که مجموع شهرت آنها به میزان خاصی رسید از دولت مرکزی تقاضای معادلسازی آن را کرده و معادل بیست "گزی" از دولت مرکزی منابع یا ارز دریافت کنند.

(باگ: محاسبه ی بالانس امتیاز هایی که میشه داد به گروه ها و اینکه سقفش چقد باشه)

(باگ: استراتژی حذف شه؟)

(پیشنهاد: میتونن با دولت مرکزی مذاکره کنن!)

## II. منابع

منابع به دو دسته منابع اولیه و منابع ثانویه تقسیم می شوند که در جدول زیر ارزش هر کدام به ارز استفاده شده در بازی نوشته شده.

منابع اولیه	آب (w)	0.1	منابع ثانویه	آهن (Fe)	1
	غذا (Fo)	0.1		مس (Cu)	2
	سوخت (Fu)	0.1		طلا (Au)	5
				الماس (Dia)	13

ارز استفاده شده در بازی "گزای" نام دارد که یکی از حروف یونانی است. نحوه ی افزایش یا کاهش هر منبع در بخش اکشن ها توضیح داده میشود.

در ابتدای بازی به گروه مقادیر ثابتی از سکه و منابع اولیه داده خواهد شد.

(پیشنهاد: مقادیر اولیه به کف داشته باشد بقیش رو توی انتهای کارگاه یکپارچه همراه با تسک ها کسب کنن.)

## III. اکشن ها

در بازی هشت اکشن وجود دارد که هر کدام به تناسب زمانی که در دنیای بازی سپری می شود، [AP](#) مصرف میکنند. سه تا از اکشن ها در ابتدای بازی باز هستند و دیگر اکشن ها با اقدام اکشن "فناوری" و ارائه ی منابع خاص و "نشان" دریافت شده از کارگاه ها باز خواهد شد.

نشان	Ap	سکه	سوخت	غذا	آب	
-	1	0	0	0	0	کسب منابع اولیه
-	1	0	2	2	6	سفر
-	1	0	4	4	2	استخراج
"تیم کار!"	1	0	4	4	2	اکتشاف
"مدیر!"	1	0	0	0	0	مبادله
"نقاد!"	3	20	-	-	-	کسب و کار
"مشیک!" "مذاکر!"	3	30	-	-	-	جنگ
"همدل!"	0	به سطح فناوری مراجعه شود.	0	0	0	فناوری

## 1. کسب منابع اولیه

در کسب منابع اولیه، شرایط منطقه (به [نقشه](#) مراجعه شود)، سطح فناوری و بلایای فعال (به [بلیا](#) مراجعه شود) در منطقه تاثیر خواهد گذاشت. با اقدام این اکشن شرکت کننده هایی که هیچ بلایای فعالی ندارند، در سطح فناوری یک هستند و در منطقه ی چهار به سر میبرند دوازده منبع اولیه به انتخاب خود کسب میکنند. برای مثال شرکت کننده میتواند به دولت مرکزی اعلام کند که دو سوخت دو آب و هشت غذا میخواهد.

## 2. اکتشاف

شرکت کنندگان برای پیدا کردن منابع مختلف در نقشه این اکشن را اعمال میکنند باید توجه داشت که در هر رنگ از مناطق تنها یک معدن وجود خواهد داشت و امکان اعمال اکتشاف در یک نقطه و پیدا نکردن هیچ معدنی خواهد بود.

## 3. استخراج

این اکشن تنها بر روی معادن کشف شده قابل اجرا خواهد بود، همچنین میزان منبع ثانویه ی دریافتی به ازای هر منبع متفاوت خواهد بود که در جدول زیر نشان داده شده.

5	آهن (Fe)
4	مس (Cu)
3	طلا (Au)
2	الماس (Dia)

برای دیدن نحوه ی پراکندگی منابع مختلف به [نقشه](#) مراجعه کنید.

## 4. مبادله

اکشن مبادله برای افزایش تعامل بین شرکت کنندگان طراحی شده، در روز اول که اکشن مبادله باز می شود شرکت کنندگان با پیش فرض ذهنی خود به مذاکره می پردازند، که فضایی برای مذاکره ی رودررو با شخص "مذاکر" تیم مقابل فراهم خواهد شد. در روز دوم پس از کارگاه مذاکره داور این کارگاه به هر مذاکره در بازی نمره ی "شهرت" خواهد داد.

یکی دیگر از راه های مذاکره، مذاکره با دولت مرکزی هم برای کسب "گزی" در راستای مبادله ی از طریق ارز و همچنین برای افزایش تعامل بین شرکت کنندگان و برگزارکنندگان خواهد بود. مبادله با دولت مرکزی دارای ارزش افزوده خواهد بود که به ازای سطح شهرت کاهش خواهد یافت.

(باگ: میزان کاهش سوپسید رو محاسبه کنیم)

## 5. کسب و کار

اکشن کسب و کار در راستای افزایش سرعت بازی طراحی شده. کسب و کار باعث حذف تمامی هزینه های یک اشکن خواهد شد اما قوانین زیر بر آن اعمال خواهد شد.

- اشکن مذکور تنها یک بار در هر دور قابل استفاده خواهد بود
  - برای اکشن ها، از هر نوع اکشن تنها یک بار میتوان کسب و کار استفاده کرد
- برای مثال شرکت کنندگان تنها می توانند روی راه اتصال دهنده B5 به B6 کسب و کار بزنند و تنها در هر دور میتوانند بدون هزینه از این راه استفاده کنند

## 6. جنگ

هر شرکت کننده میتواند علیه یک یا چند گروه دیگر اعلام جنگ کند. توجه کنید هزینه ی جنگ را تنها طرفی که اعلان جنگ میکند خواهد داد.

نحوه ی برد یا باخت در جنگ مقایسه ی قدرت و شهرت دو طرف با یکدیگر است. نحوه ی اجرای مقایسه طوری که جذابیت داشته باشد، در "نحوه ی اجرا (برگزار کنندگان)" بحث خواهد شد.

اگر طرفی که اعلان جنگ کرده است برنده ی جنگ باشد، 75 درصد از تمامی منابع اولیه و ثانویه و همچنین 75 درصد از سکه های طرف بازنده را کسب خواهد کرد.

اگر طرفی که اعلان جنگ کرده است بازنده ی جنگ باشد، پنجاه درصد از تمامی منابع اولیه، ثانویه و سکه های خود را به طرف مقابل خواهد داد همچنین غرامتی به ارزش 10 سکه به طرف مقابل خواهد داد

## 7. فناوری

اکشن فناوری در جهت آشنایی کامل شرکت کنندگان با اکشن هایی که در اختیار دارند طراحی شده، و با کاهش سرعت بازی در ساعات اول باعث کاهش پیچیدگی و درک بهتر شرکت کنندگان از هر اکشن خواهد شد. اکشن فناوری به عنوان یک اکشن اضافه طراحی شده که در انتهای کارگاه یکپارچه باز خواهد شد، اکشن فناوری به خودی خود هزینه ای ندارد اما به تناسب سطحی که برای باز کردن آن اقدام میشود متغیر است. (به سطح فناوری مراجعه کنید)

## IV. سطح فناوری (Tech lvl)

هدف اصلی سطح فناوری افزایش سرعت بازی، اضافه کردن پارامتر های بیشتر به بازی و استفاده از مباحث تدریس شده در کارگاه ها می باشد. هر سطح فناوری برای باز شدن نیاز به مصرف منابع ثانویه ی خاص، سکه و ارائه نشان لازم میباشد که در نهایت منجر به باز شدن یک اکشن خاص، و افزایش دائمی کسب منابع اولیه میشود.



سطح فناوری	هزینه	اکشن باز شده	نشان	درصد افزایش منابع اولیه
سطح صفر	0	فناوری	همدل!	0
سطح اول	$5Fe+2\Xi$	اکتشاف	تیم کار!	20
سطح دوم	$10Fe+4Cu+4\Xi$	مبادله	مدیر!	40
سطح سوم	$15Fe+8Cu+3Au+6\Xi$	کسب و کار	نقاد!	80
سطح چهارم	$20Fe+16Cu+6Au+2Dia+8\Xi$	جنگ	مشبک! مذاکر!	100

## ۷. زمان بازی

برای سیستم زمان بازی از مکانیک Ap, Action point یا امتیاز حرکت استفاده شده. هر Ap معادل پنج دقیقه در دنیای واقعی و یک سال در دنیای بازی خواهد بود. در اینصورت شرکت کنندگان روز اول 72 Ap خواهند داشت و 72 سال زندگی خواهند کرد!

## ۷. نقشه

نقشه برای اضافه کردن جلوه های بصری بیشتر، تسهیل کار برای برگزار کنندگان (اپراتور ها) طراحی شده. نقشه به صورت رنگی کدبندی شده که شرایط آب و هوایی مناطق مختلف را در دسترس شرکت کنندگان قرار خواهد داد، همچنین به صورت شطرنجی تقسیم بندی شده و از اعداد و حروف لاتین برای اطلاع رسانی موقعیت استفاده خواهد شد.

1 (سیاه)	2 (زرد)	3 (قرمز)	4 (سفید؟)	5 (سبز کم رنگ)	6 (آبی)	7 (سبز پررنگ)
کاهش 20 درصدی آب و غذا	کاهش 20 درصدی آب	کاهش 20 درصدی غذا	-	افزایش 20 درصدی غذا	افزایش 20 درصدی آب	افزایش 20 درصدی آب و غذا

تیم دولوپر

## ۷.۷. داستان

## ۷.۸. بلایا

بلایای طبیعی در راستای افزایش ریسک و در شرایط خاص، متعادل سازی بازی طراحی شده است. بلایا به طور کلی تنها بر منابع اولیه تاثیر گذار خواهند بود.

بلایای طبیعی به دو دسته "استاتیک" و "دینامیک" تقسیم میشوند. بلایای استاتیک بلایایی هستند که باعث تغییر در منابع کسب شده یا به عبارتی "انبار" می شوند. اثر این نوع بلایا تنها یک بار اتفاق می افتد.

بلایای دینامیک بلایایی هستند که بر کسب منابع تاثیر گذار خواهد بود. اثر این بلایا برای 7 سال باقی خواهد ماند.

سیل (استاتیک)	زلزله (استاتیک)	طاعون (دینامیک)	خشکسالی (دینامیک)
20 درصد کاهش آب	20 درصد کاهش غذا	20 درصد کاهش غذا	20 درصد کاهش آب

برای افزایش جذابیت بازی میتوان به جای استفاده ی از یک نام برای شرکت کنندگان با ثابت نگه داشتن درصد کاهش، نام بلایای را تغییر داد برای مثال اگر از طاعون یک بار استفاده شده برای دفعه ی بعد میتوان از تب زرد استفاده کرد.

## نحوه ی اجرا (شرکت کنندگان)

شرکت کنندگان در بخش مقدمات رویداد برای تیم خود نام انتخاب کرده و در بخش مقدمات بازی آموزش دیده و منابع اولیه ی خود را کسب کرده و مکان خود در نقشه را انتخاب خواهند کرد.

روز اول

شرکت کنندگان می بایست هر ده دقیقه به دولت مرکزی مراجعه کرده و دو اکشن که در این دو سال قصد انجام آن را دارند به همراه هدف از انجام این اکشن ها و هدف نهایی روز اول را در ابتدا به دولت مرکزی ارائه دهند. همچنین شرکت کنندگان میتوانند هر شش سال به دولت مرکزی مراجعه کرده و به عنوان یک حرکت اضافه از اکشن "فناوری استفاده کنند و یکی از اکشن ها را باز کنند. پس از استراحت در مراجعه ی اول درصد رسیدن به اهداف مشخص شده به شرکت کنندگان ارائه خواهد شد. و در انتهای روز اول نیز درصد رسیدن به اهداف مشخص شده به شرکت کنندگان داده خواهد شد. از شرکت کنندگان خواسته میشود برای اهداف روز دوم فکر کرده و در روز بعد اهداف به صورت بلند مدت تعریف خواهد شد.

منتور های هر تیم و داورها در حین بازی می بایست به تناسب نحوه ی استفاده ی شرکت کنندگان از مباحث تدریس شده به گروه ها امتیاز شهرت ارائه دهند.

(باگ: اگه استراتژی حذف بشه تایم خالی زیادی میمونه)

(پیشنهاد: شرکت کننده ها میتونن خودشون منتور شون رو انتخاب کنن از بین اساتید)

در آغاز بازی تنها اکشن های کسب سفر و استخراج باز خواهد بود و برای باز کردن اکشن اکتشاف مستلزم مبادله با دولت مرکزی می باشد که با قوانین مبادله با دولت مرکزی آشنا خواهند شد و به مبادله با دیگر شرکت کنندگان ترغیب میشوند.

روز دوم

شرکت کنندگان اهداف بلند مدت خود را در مراجعه ی اول به دولت مرکزی ارائه خواهند داد و همچنین با توجه به مباحث تدریس شده در روز دوم ترغیب به ایجاد اتحاد میشوند. در انتهای روز دوم، اختتامیه صورت گرفته و تیم های برنده اعلام خواهد شد.

**(باگ: اگه متحد بشن کدومشون جایزه میگیره؟)**

مبادله: شرکت کنندگان میبایست برای مبادله با تیم مورد نظر خود "مذاکر" خود را به همراه یک تیم همراه، متشکل از دو فرد دیگر ارسال کنند. داور ها به تناسب نحوه ی مذاکره ی شرکت کنندگان به آنها امتیاز شهرت ارائه خواهند داد و همچنین مکان مشخصی بر روی سن برای همزمانی چند مذاکره فراهم شده.

**(پیشنهاد: میشه یکی از تیم همراه منتور ها باشن و اونا هم توی مذاکره فنگ بندازن:))**

**جنگ: (تایید نشده) فعالیت عملی به تناسب امتیازات، استفاده از بادکنک برای نشان دادن تیم برنده و بازنده**

## نحوه ی اجرا (برگزار کنندگان)

داوری

طراحی

هزینه های اجرایی

مسئولیت ها

- میرزایان (اساتید)
- مشاوران (منتور ها)
- سپاهیان دربار (تیم انضباطی؟!)
- خزانه داران (اپراتور ها)

- تاریخ نویسان (تیم مدیا)
- طبّاخان (سایورت تیم)
- شپیورچی (مجری)
- نقاشان (تیم طراحی)
- چاپارچیان (تیم روابط عمومی)
- سفیران (تیم دولوپر)

## جوايز

### پيشنهادات استفاده نشده

بانکدار (با اوپراتور مشترک است؟)

اوپراتورها

تیم پشتیبانی فنی بازی (پلتفرم و گیم پلی)

تیم اجرایی (کارت ها و نقشه و این داستان ها)

مسئول پروژکتور

منتور

گاد بازی

بانکدار

گاد بازی

پروژکتور احتمالاً (مشترک با اوپراتور اصلی؟)

اوپراتور اصلی

تیم اجرایی (کارت ها و نقشه و این داستان ها)

تیم پشتیبانی فنی بازی (پلتفرم و گیم پلی)