

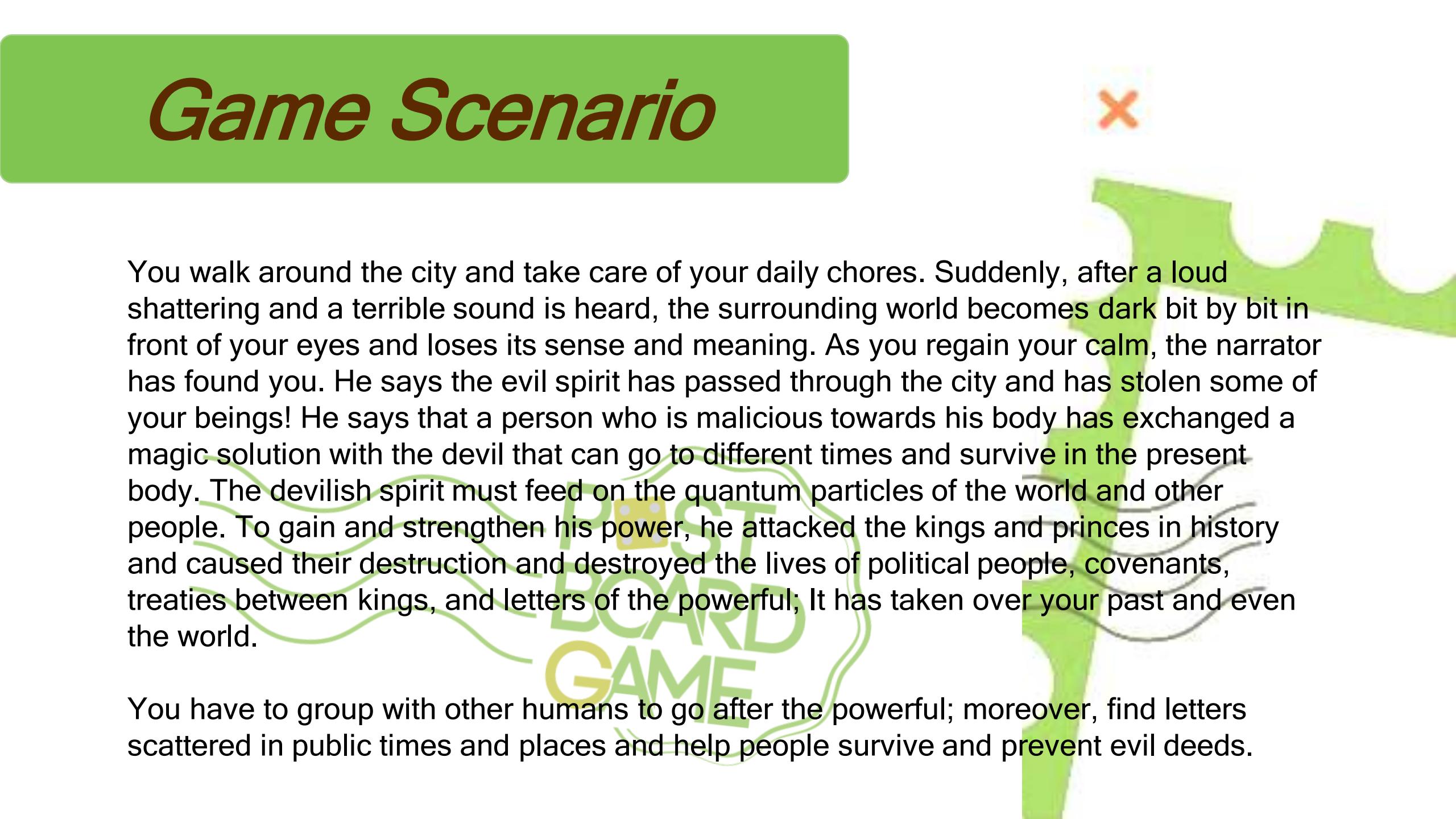
Post-themed Board Game Design

A game with the concept of post and to express the impact of the post on human life

Designer: Negar Kamani



Game Scenario



You walk around the city and take care of your daily chores. Suddenly, after a loud shattering and a terrible sound is heard, the surrounding world becomes dark bit by bit in front of your eyes and loses its sense and meaning. As you regain your calm, the narrator has found you. He says the evil spirit has passed through the city and has stolen some of your beings! He says that a person who is malicious towards his body has exchanged a magic solution with the devil that can go to different times and survive in the present body. The devilish spirit must feed on the quantum particles of the world and other people. To gain and strengthen his power, he attacked the kings and princes in history and caused their destruction and destroyed the lives of political people, covenants, treaties between kings, and letters of the powerful; It has taken over your past and even the world.

You have to group with other humans to go after the powerful; moreover, find letters scattered in public times and places and help people survive and prevent evil deeds.

Game Flow

شما در بازی باید با دوستان خود گروه های پنج نفره تشکیل دهید که بر اساس شانس یکی از پنج نقش اصلی بازی به هر بازیکن میرسد. هر فرد به نسبت شخصیتش دارای سلاح و توانایی است و میتواند در طول بازی آنها را ارتقا بخشد. در نهایت گروهی برنده است که به روح شیطانی برسد و او را با محلول دستساز گروه از بین ببرد. همچنین افراد به نسبت ارتقا یافته‌گی قدرتشان امتیاز بندی هفتگی می‌شوند پس با گروه های هم رده ای خود مبارزه می‌کنند. با جلو رفتن روند داستان هم، فضای حال شهری به فضای گذشته یا آینده پله نزدیکتر می‌شود.

بازیکنان باید در سطح شهر به دنبال بسته ها و نوشته ها بروند. با این شرط که در شهر مکان دقیق نوشته ها مشخص نیست ولی در مکان های عمومی پراکنده شده است همچنین افراد باید نهادهای مختلفی را بازدید فرمایند که در کنار آنها نشسته باشند.

جريان بازی

برای بالا بردن تووانایی های خود شما به بسته هایی در سطح شهر بر میخورید که سرور به شما اطلاع میدهد مکان بسته کجاست. بسته بندی ها دارای ویژگی هایی هست که میتوانید آن را مال خود کنید که در این حین شما با بازیکن های دیگر زد و خورد دارید.

بدین صورت به جعبه ارتقا دهنده تووانایی میرسید.

برای مبارزه با افراد گروه های دیگر بازیکنان باید دو عدد تاس برباریزند. عدد تاس ها ضریبی به تووانایی و قدرت هر بازیکن میدهد که میتواند برای فرد مقابل مهلك باشد.

عدد را که از تاس ها خواهد داشت قدرت تمایز از تخدید

زیکنان و نقش‌ها

بازیکنان با درست کردن حساب کاربری ساده وارد بازی می‌شوند و با اضافه کردن نام کاربری دوستان خود می‌توانند گروه‌های خود را در بازی تشکیل دهند. پس از تشکیل گروه سرور

بازی به طور شناسی نقش‌های اصلی دزد، جاسوس، پلیس، دکتر و پستچی را در هر گروه پخش می‌کند که به نسبت شخصیت‌ها افراد دارای توانایی و سلاح دفاعی می‌شوند. تشکیل گروه‌ها به صورت هفتگی انجام می‌شود و اگر فردی از گروه انصراف دهد تا آخر هفته نمی‌تواند بازی کند.

بازیکنان باید در سطح شهر تردد کنند و به دنبال نامه‌ها و بسته بندی‌های موجود در موقعیتشان در هر ساعت از شبانه روز باشند تا به هدف اصلی بازی دست یابند. نامه‌ها در واقع حاوی اطلاعاتی دربارهٔ معاهده‌ات، پیمان‌نامه‌ها و قرارداد‌های بین

زیکنان و نقش‌ها

آن را درک کنند و با دریافت اطلاعات باعث نجات رویداد‌ها بشوند.

توانایی‌های اصلی نقش‌ها:

-جاسوس: میتواند نقش‌های تیم مقابل را از طریق هیپنوتیزم از فعالیتشان برای چند دقیقه تا چند ساعت بازدارد. از مکان و فعالیت‌های گروه‌های دیگر به صورت مبهم دارای اطلاعات میشود.

-دزد: میتواند نامه‌ها را بدزدید و سریع و چالاک است. بدون سر و صدا بسته و نامه پیدا کند و از مخصوصه فرار کند.

-پلیس: به طریقی نگهبان گروه است. بازیکنان را دستگیر میکند

زیکنان و نقش‌ها

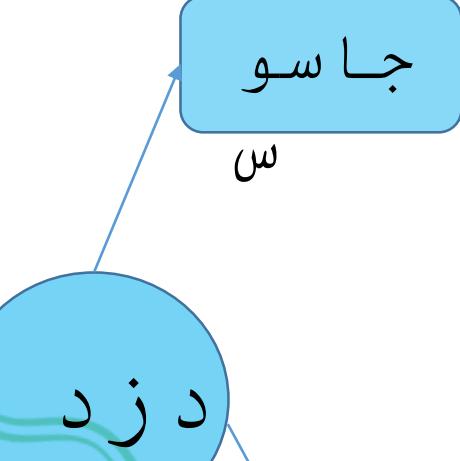
-دکتر: به طریقی نجات دهنده افرادی که زخمی شده اند و یا ذرات کوانتومی انان خیلی کم شده است. در روند نامه و بسته بندی مشارکت دارد.

-پستچی: نامه‌های خوانده شده را نگهداری می‌کند به عنوانی حافظه ذهنی گروه است و دسترسی به نامه‌ها برای او آسان‌تر است.

مسیر ارتقایی هر کدام از نقش‌ها:

دزد دارای گاراژ می‌شود، جاسوس خانه‌ی مافیا می‌سازد، دکتر داروخانه را صاحب می‌شود، پلیس زندان می‌سازد تا جاسوس و دزد را دستگیر و نگه داری کند، پستچی هم در ارتقا یافته‌گی به پست

رابطه نقش‌ها با یکدیگر



گروه مقابل: محلول‌ها و توانایی‌های او را میدزد و هیپنوتیزش **هم‌گروه**: مکان محلول‌های دزدیده شده و ترکیبات را به او میدهد.

گروه مقابل: فقط میتواند نامه‌های او را بدد و به پستخانه **هم و گروه‌تغرنای‌بازنها** دزدیده شده و توانایی از پلیس دزدیده شده را به او میدهد.

گروه مقابل: سلاح و لباس‌هایی که پلیس دارد را میدزد و به هم تیمی **هم‌گروه** فیض‌له‌دی‌بچنه سازی کمک به دزدی میکند و جاسوس و پلیس‌های دیگر

گروه مقابل: او را هیپنوتیزم نمیتواند بکند و فقط میتواند **نام‌گروه** با اطلاعات را با هم رد و بدل میکند.

گروه مقابل: از همدیگر دزدی میکند.

رابطه نقش‌ها با یکدیگر

دکتر

جاسوس

پستچ
ی

جاسو
س

دزد

پلیس

گروه مقابل: تعداد افراد زخمی و تحت مداوا را می‌فهمد و اطلاع کمی از محلول‌ها می‌تواند **هم‌گروه‌اشد**. اطلاعات محلولی را به او میدهد.

گروه مقابل: مکان نامه‌ای تیم حریف را میداند.
هم گروه: مکان نامه‌ای اصلی را می‌گوید

گروه مقابل: نباید بگذارد شهصیت او و اشکار شود. از طریق پلیس **هم‌گروه دزدمکان می‌نقدی** افراد دیگر مشخص می‌شود.

گروه مقابل: جاسوسی تیم خود را پاک کند و پس بگیرد.

گروه مقابل: از مکان دزد و گنجه هایش مطلع می‌شود.
هم گروه: مکان‌های دزدی نشده و گاراژ دزدان دیگر را اطلاع میدهد.

ر ا ب طه ن ق ش ها با ي ك د ي گ ر

گروه مقابل: اتهام دزدی و جاسوسی بزند و او را دستگیر کند.

هم گروه: محلول های دزدی شده را تحویل دهد.

گروه مقابل: اتهام دزدی و جاسوسی بزند و او را دستگیر کند. رشوه های نامه گروهی یا نگهبانی و از ذکریافتگرانش باشد و در صورت دستگیری او را آزاد کند.

گروه مقابل: در مقابل هم تیمی خود دفاع کند و به یک دیگر دستئر ترم محل را بدهند.



گروه مقابل: او را بازجویی و تعداد نامه های مطلع ازشان و محلول هم گزند: مکان دزد و آمار اقلام پس گرفته شده را میدهد.

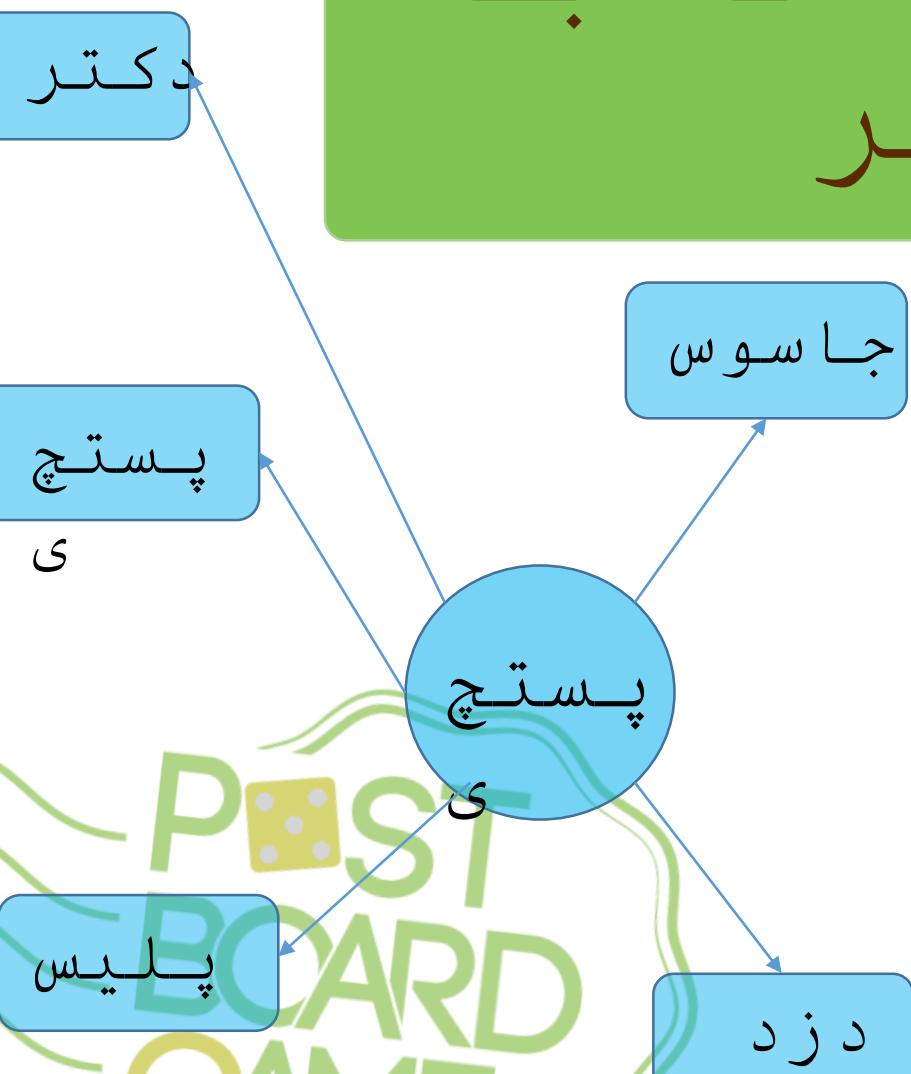
گروه مقابل: او را دستگیر و ادوات دزدی گروه خود را فقط هم تکرافه پس افگیرد! از زندان بیرون کند و از بی حرکتی ناشی از حرکت جاسوس در بیاورد.

ر ا ب طه ن ق ش ها با ي ك د ي گ ر

گروه مقابل: باید از او پنهان بماند که سمی نشود.
هم گروه: تحويل محلول ها.

گروه مقابل: ایست حرکتی دادن به پستچی و فریز کردن او برای چند دقیقه

گروه مقابل: رد اتهام دزدی و جاسوسی و رشوه بدهد.
هم گروه: مکان دزدی و اقلام دزدی شده را اطلاع بدهد.



گروه مقابل: از دستش فرار کند زیرا موضوع نامه را میفهمد.
هم گروه: مکان نامه های اصلی و درست را از او بپرسد و بفهمد.

گروه مقابل: از او پنهان و دور بماند.
نامه هارا چال کند کخ دزد نبینند.
هم گروه: نامه دزدی تحويل بگیرد.

ر ا ب طه ن ق ش ها با ي ك د ي گ ر

گروه مقابل: آمار محلول
اشتباه بددهد.

گروه مقابل: میتواند بی
هوشش کند برای چند
دقیقه
هم گروه: تحويل محلول
ها

گروه مقابل: رفع اتهام
دزدی و جاسوسی تا
دستگیر نشود.
هم گروه: نگهبانی و
معالجه میکند.

دكتر

پستچ
ي

جاسوس

دكتر

پليس

دزد

گروه مقابل: دستور
محلول اشتباه بددهد و
پخش شود.

هم گروه: مکان هم
گروهی زخمی را بفهمد و
آنها را معالجه کند.

گروه مقابل: محلول
اشتباه را به او بددهد.
او را خوب نمکند و بد
هم گروه: نگهبانی و
معالجه میکند.

تکنولوژی بازی

این بازی به صورت اپلیکیشن روی موبایل های شخصی نصب می شود و فقط به لوکیشن و دوربین شما دسترسی دارد. زمین بازی تمامی مکان های عمومی سطح شهر است و در ابتدا پس زمینه خیابان ها به وسیله تکنولوژی واقعیت افزوده از دوربین های تلفن همراه دیده میشود و پس از طی کردن هر مرحله دنیای اطراف به سبک نامه ای که افراد پیدا میکنند تغییر میکند و به آن زمان نزدیک و نزدیکتر میشود. در واقع نسبتا به تکنولوژی واقعیت مجازی نزدیک می شود.

واقعیت افزوده تکنولوژی است که میتوان المان های دیجیتالی را به دنیای واقعی به وسیله گوشی موبایل اضافه کرد مانند اپلیکیشن های پوکمون و اسنپ چت؛ که به صورت ویدئویی، مدل سه بعدی در زمان واقعی، نه تنها میتوان از این تکنولوژی

لهم از بازی ها

: HARP (High Adventure Role Playing) -

بازی هارپ بر اساس کتابی به همین اسم است. بازیکنان در بازی نقش های خود را بازی میکنند. نقش های اصلی و حرفه ای بازی شامل دزد، جنگجو، پاککن و ... است. توانایی های هر بازیکن قدرت، قانون اساسی، چابکی، سرعت، نظم و انضباط، تفکر، بیانش و حضور است که از 0 تا 105 امتیاز برای هر کدام در نظر گرفته میشود.

نقش های بازیکنان در قالب انسان، کوتوله، الف، نیمه جان و ... است. در این بازی هر فرد به دنبال ارتقای توانایی خود است که بتواند با افراد دیگر مبارزه کند. مبارزه‌ی آنها بر اساس شانس و تاسی است. داستان بازی دارای راوی های انسانی هست که افراد حتما باید در کنار راوی جمع شوند تا بتوانند بازی را جلو ببرند...

چارت بازی

