

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 یافتگی قدرتشان امتیاز بندی هفتگی می شوند پس با گروه های هم رده ای خود مبارزه می کنند. با جلو رفتن روند داستان هم، فضا حال شهری به فضای گذشته یا آینده پله پله نزدیکتر می شود.

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

جریان بازی

برای بالا بردن توانایی 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 توانایی میرسید.

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

عدد یک از تاس ها ضریب برای قدرت تمام بازیکنان را

زیکنان و نقش ها

بازیکنان با درست کردن حساب کاربری ساده وارد بازی میشوند و با اضافه کردن نام کاربری دوستان خود میتوانند گروه های خود را در بازی تشکیل دهند. پس از تشکیل گروه سرور بازی به طور شانس نقش های اصلی دزد، جاسوس، پلیس، دکتر و پستی را در هر گروه پخش میکند که به نسبت شخصیت ها افراد دارای توانایی و سلاح دفاعی میشوند. تشکیل گروه ها 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 نامه ها و بسته بندی های موجود در موقعیتشان در هر ساعت از شبانه روز باشند تا به هدف اصلی بازی دست یابند. نامه ها در واقع حاوی اطلاعاتی درباره ی معاهدات، پیمان نامه ها و قرار داد های بین

زیکنان و نقش ها

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

توانایی های اصلی نقش ها :

-جاسوس: میتواند نقش های تیم مقابل را از طریق هیپنوتیزم از فعالیتشان برای چند دقیقه تا چند ساعت بازدارد. از مکان و فعالیت های گروه های دیگر به صورت مبهم دارای اطلاعات میشود.

-دزد: میتواند نامه ها را بدزد و سریع و چالاک است. بدون سر و صدا بسته و نامه پیدا کند و از مخمصه فرار کند.

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

زیکنان و نقش ها

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

-پستچی: نامه های خوانده شده را نگهداری میکند به عنوانی حافظه ذهنی گروه است و دسترسی به نامه ها برای او آسان تر است.

مسیر ارتقایی هر کدام از نقش ها:

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

رابطه نقش ها با یکدیگر

دکتر

گروه مقابل: محلول ها و توانایی های او را میدزد و هیپنوتیزم ~~هم گروه~~ : مکان محلول های دزدیده شده و ترکیبات را به او میدهد.

جاسوس

گروه مقابل: او را هیپنوتیزم نمیتواند بکند و فقط میتواند نام گروه ! و اطلاعات را با هم رد و بدل میکنند

پستچی

ی

گروه مقابل: فقط میتواند نامه های او را بدزد و به پستخانه هم گروه ~~هتبرنامه های~~ دزدیده شده و توانایی از پلیس دزدیده شده را به او میدهد.

دزد

پلیس

گروه مقابل: سلاح و لباس هایی که پلیس دارد را میدزد و به هم تیمی هم گروه ~~فیلد صحنه سازی~~ کمک به دزدی میکند و جاسوس و پلیس های دیگر

دزد

گروه مقابل: از همدیگر دزدی میکنند.

رابطه نقش ها با یکدیگر

دکتر

گروه مقابل: تعداد افراد زخمی و تحت مداوا را میفهمد و اطلاع کمی از محلول ها میتواند هم شگروه باشد. اطلاعات محلولی را به او میدهد.

جاسوس

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

پستچی

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

جاسوس

پلیس

گروه مقابل: نباید بگذارد شهصیت او اشکار شود. از طریق پلیس هم شگروه دزد مکان میبرد. افراد دیگر مشخص میشود.

دزد

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

رابطه نقش ها با یکدیگر

دکتر

گروه مقابل: اتهام دزدی و جاسوسی بزند و او را دستگیر کند.
هم گروه: محلول های دزدی شده را تحویل دهد.

جاسوس

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

پستچی

گروه مقابل: اتهام دزدی و جاسوسی بزند و او را دستگیر کند. رشوه های هم گروه: پانزدهستان او از دریافت جاسوس باشد و دز صورت دستگیری او را آزاد کند.

پلیس

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

پلیس

دزد

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

رابطه نقش ها با یکدیگر

دکتر

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

جاسوس

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.

پستچی

ی

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

پستچی

ی

پلیس

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

دزد

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

رابطه نقش ها با یکدیگر

دکتر

گروه مقابل: آمار محلول
اشتباه بدهد.

جاسوس

گروه مقابل: دستور
محلول اشتباه بدهد و
پخش شود.
هم گروه: مکان هم
گروهی زخمی را بفهمد و
آنها را معالجه کند.

پستچی

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

دکتر

پلیس

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

دزد

گروه مقابل: محلول
اشتباه را به او بدهد.
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 نسبتاً 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

لهام 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، بینش و حضور است که از 0 تا 105 امتیاز برای هرکدام 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. مبارزه ی 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



