



تکالیف و تمرین‌های مرحله اول



بازی دانان

به نام خدا

خسته نباشید!

در مرحله اول رویداد بازی‌دانان تلاش شد از طریق ویدیو-مقاله‌هایی که توسط متخصصان حوزه بازی و طراحی تهیه و تدوین شدند، اصلی‌ترین مقوله‌های مرتبط با فرایندهای طراحی مکانیزم، طراحی محصول، مدیریت تولید و مدیریت فروش بازی‌های رومیزی در ساختاری منسجم به شما مخاطبان رویداد ارائه شود.

به جهت آمادگی برای مرحله دوم رویداد (که تمرکز و تعمق بیشتری روی همین مباحث خواهیم داشت)، نیاز به انجام تمرین‌هایی داریم که توسط شورای علمی بازی‌دانان و تحت نظارت برونو فدوتی (مشاور علمی) و صمد خطیبی (دبیر علمی رویداد) به طور اختصاصی برای بازی‌دانان طراحی و تدوین شده‌اند. در هر کدام از چهار گروه مذکور تمرین‌هایی با ۳ سطح آسان (۴ نمره‌ای)، متوسط (۸ نمره‌ای) و سخت (۱۳ نمره‌ای) در نظر گرفته شده‌اند. اصلی‌ترین منبع شما برای پاسخ به این پرسش‌ها ویدیو-مقاله‌های منتشر شده است. اما برای پاسخ به پرسش‌های پیچیده‌تر، تحلیل‌ها و پژوهش‌های فردی بیشتری هم مورد نیازتان خواهد بود!

مجموع نمرات این چهار گروه ۱۰۰ امتیاز و حد نصاب نمره مورد نیاز برای عبور از این مرحله ۷۰ است. البته که برای رسیدن به این هدف در انتخاب تمرین‌ها آزاد هستید؛ اما باید به این نکته هم توجه

داشته باشید که کسب نمره کامل در تمرین‌ها هم نیازمند دقت و مهارت بالایی است. برای ارائه پاسخ‌ها، لطفاً پس از اتمام مراحل، کلیه پاسخ‌ها را در «یک فایل» با فرمت PDF گردآوری و ذخیره کنید. در صورت نیاز در تشریح پاسخ‌ها از یادداشت، محاسبات ریاضی یا تصویر متناسب استفاده کنید.

ضمناً اگر در طی هفته‌های گذشته و با توجه به مطالب ارائه شده، نیاز به اعمال تغییر یا به‌روزرسانی در محتوای انگیزه‌نامه خود را احساس می‌کنید، می‌توانید متن جدید را در زمان بارگذاری تمرین‌ها در قالب مخصوص مندرج در حساب کاربری خود وارد کنید. لازم به یادآوری است که محتوا و متن انگیزه‌نامه شما در ارزیابی نهایی شورای علمی موثر خواهد بود. لطفاً فایل پاسخ تمرین‌ها و انگیزه‌نامه خود را پیش از پایان یافتن مهلت ارسال در حساب کاربری خود بارگذاری نمایید.

آخرین مهلت ارسال پاسخ‌ها: **ساعت ۲۴:۰۰ روز ۳۱ مردادماه ۱۴۰۰**

[*] این مهلت غیرقابل تمدید است.

همراهان



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



همکاران



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد



جهاد





سطح ساده ۴

دسته‌بندی مکانیزم در بازی‌های رومیزی را بر مبنای ویدیو-مقاله «طراحی مکانیزم - ۵» نام برده و دو مکانیزم را به انتخاب خود تشریح کنید.

سطح متوسط ۸

در بازی‌هایی که از مکانیزم «Action Point» یا «امتیاز عملیاتی» استفاده می‌کنند، بازیکنان در ابتدای هر دور یا هر نوبت، بنا به رویدادها و مناسبات بازی، «امتیازاتی» دریافت می‌کنند - که معمولاً طبق همان رویدادها و مناسبات، برای انجام یک یا چند «عملیات» خرج می‌شوند؛ این «امتیازات» می‌توانند در هر قالبی به بازیکنان ارائه شوند؛ اصطلاحاً «ارز رایج» بازی هستند؛ این «ارز رایج» می‌تواند پول، زمان، منابع اولیه یا هر چیز دیگری باشد.

سایت معتبر «BGG»، دو بازی «استانبول: نسخه‌ی تاسی» (Istanbul: The Dice Game) و «فتوسنتز» (Photosynthesis) را در دسته‌ی بازی‌های دارای مکانیزم «امتیاز عملیاتی» قرار داده است. «ارز رایج» در بازی «فتوسنتز»، پرتوها و فوتون‌های نوری هستند و در بازی «استانبول: نسخه‌ی تاسی»، انواع و اقسام کالاهای مختلف موجود در بازار استانبول.

لطفاً با بررسی مکانیزم «امتیاز عملیاتی» در دو بازی «استانبول: نسخه‌ی تاسی» و «فتوسنتز»، شباهت‌ها و تفاوت‌های اجزای این مکانیزم (ماهیت امتیازات عملیاتی، نحوه‌ی دریافت امتیازات، نحوه‌ی خرج کردن امتیازات، تأثیر شانس، نقش استراتژی و...) را در این دو بازی شرح دهید. بدیهی است که برای پاسخ به این سوال، بازیکنان باید به دو بازی نام‌برده و نحوه‌ی انجام آن‌ها، مسلط باشند.

سطح سخت ۱۳

(فقط به یکی از این ۳ سوال جواب دهید)

یکی از بازی‌های ساده‌ی «واکنشی» موجود در بازار [مثل «پنیک لب» (Panic Lab)، «حمله‌ی ارواح» (Geistes Blitz) یا «کارآگاه شرلوک» (Sherlock Express)] را انتخاب کرده و، (۱) با تغییر متریال، قانونی تازه به بازی اضافه کنید. در این مرحله می‌توانید شیء یا آیتمی را به بازی اضافه کرده یا از بازی حذف کنید. واضح است که قانون جدید، باید به افزایش جذابیت بازی کمک کند، نه برعکس!

(۲) با تغییر متریال یا بدون تغییر، قانونی به بازی اضافه کنید که بُعدی جدید در بازی ایجاد شود. این کار را می‌توانید با تغییر در نحوه‌ی چیدمان بازی، اضافه کردن ابعاد استراتژیک، اضافه کردن مکانیزم‌های جدید یا... انجام دهید (مثلاً یک پیشنهاد بسیار ساده: تزریق مکانیزم «جمع‌آوری مجموعه» یا «Set Collection» در یک بازی «واکنشی»).

(۳) بدون تغییر متریال - یعنی بدون این‌که آیتم یا شیء جدیدی به بازی اضافه کنید - قانونی تازه به بازی اضافه کنید؛ قانونی که اضافه می‌کنید، کافی است که عمل و عکس‌العملی تازه به بازی اضافه کند.



سطح ساده ۴

(فقط به یکی از این ۳ سوال جواب دهید)
الف) بازی آزمایی
بازی آزمایی یا Playtest چیست؟
در مراحل طراحی، تولید و انتشار یک بازی رومیزی چند نوع بازی آزمایی انجام می شود؟

ب) محتوای بازی
منظور از محتوا در بازی رومیزی چیست؟
به چه نکاتی در انتخاب تم بازی باید توجه کرد؟

پ) دفترچه قوانین
دفترچه قوانین بازی رومیزی را چه کسی می نویسد؟
دفترچه قوانین بازی توسط چه گروه شاهی تست می شود؟

سطح متوسط ۸

دو بازی که دارای عملکرد (مجموع مکانیزمها) یکسان هستند ولی در پردازش (داستان، گرافیک، تم، بسته بندی و...) تفاوت دارند را با یکدیگر مقایسه کنید و نقاط ضعف و قوت هر کدام را بیان نمایید.
به عنوان مثال: «نامه های عاشقانه و نامه ای به گیلان» یا «دیوان و نسخه های مختلف مافیا» یا «شاهراه و ticket to ride» یا ...

سطح سخت ۱۳

برای طراحی و تولید یک بازی رومیزی با تیراژ ۱۰۰۰ عدد ۱۵۰ میلیون تومان در اختیار داریم. در صورتی که هزینه تولید و بسته بندی این بازی ۸۰ میلیون باشد و هزینه طراحی مکانیزم آن ۲۰ میلیون تومان شده باشد، برای هزینه طراحی گرافیک و تصویرگری آن حداکثر چه مبلغی می توان در نظر گرفت؟
با توجه به اینکه در این تیراژ سودی به سرمایه گذار تعلق پیدا نکند.



۴

سطح ساده

(فقط به یکی از این ۲ سوال جواب دهید)
الف) مراحل انجام دادن یک پروژه چاپی (به عنوان مثال ساخت جعبه مقوایی بازی) چه هستند؟
مراحل را نام برده و مختصراً توضیح دهید.

ب) مراحل طراحی و تولید یک قطعه پلاستیکی را نام برده و مختصراً توضیح دهید.

۸

سطح متوسط

پیش از چاپ، فایل‌ها باید چه ویژگی‌هایی داشته باشند؟
فرایند آماده سازی فایل‌ها توسط مدیر تولید در فرایند چاپ افسر را مختصراً شرح دهید.

۱۳

سطح سخت

پیش از رسیدن به طرح نهایی از محصول، چه مواردی را باید در نظر داشت تا در مراحل اجرایی تولید با کمترین چالش روبرو شد؟ مانند محدودیت تکنیک‌های ساخت و تولید، قیمت تمام‌شده، انتخاب مواد مناسب.
لطفاً استدلال و تحلیل خود را بصورت مشروح بنویسید.



سطح ساده ۴

دو کسب‌وکار، از مدل‌های B to B و B to C، که برای شما جذاب بوده را نام ببرید و ساختار آن‌را مختصراً تشریح کنید.
(به عنوان مثال مجموعه «سیاره بازی» B to C است و چاپخانه «مستفیل» مثالی از مدل B to B است.)

سطح متوسط ۸

(فقط به یکی از این ۲ سوال جواب دهید)
الف) در چه حوزه‌هایی از تولید بازی، برون‌سپاری، به‌صرفه‌تر است و به چه دلیل؟
(چاپ، خدمات پس از چاپ، ساخت قطعات [پلاستیک، چوب و ...]، مونتاژ کردن)
ب) از بین تولیدکنندگان بازی‌های رومیزی در دنیا، ۳ مورد از دسته Mass Market و ۳ مورد از دسته Niche Market را نام برده و دلیل قرارگیری آنها در آن دسته را توضیح دهید.

سطح سخت ۱۳

شما، چه پیشنهادهایی برای علی (در ویدئو-مقاله‌ی فروش و بازاریابی ۳)، دارید تا بازی خود را بهتر و با سود بهتری بفروشد؟
(لطفاً مطابق جداول سود و زیان ارائه شده در ویدئو پاسخ دهید)