



کژوال کمپ

مسابقه‌ای برای یادگیری و ساخت بازی‌های موبایل

فهرست

۲	معرفی
۲	نگاهی به رویداد
۳	شرایط ثبت نام در رویداد
۳	ثبت نام تیمی
۳	حضور دانشجویان
۳	مشخصات بازی
۷	جوایز
۷	زمان بندی
۹	نحوه برگزاری
۹	ثبت نام و تیم سازی
۹	منتورینگ
۱۰	فازهای اجرایی



معرفی

«کژوال کمپ» یک رویداد آموزش بازی‌سازی است که طی چند ماه افراد و تیم‌های مستقل در آن شرکت می‌کنند و زیر نظر مشاوران با تجربه به تولید بازی می‌پردازند و در خلال رویداد آموزش‌های عمومی در این زمینه دریافت می‌کنند، کار خود را همراه با مربیان پیش می‌برند و به تجربه‌ی ساخت اولین بازی خود می‌رسند. این رویداد در سال ۹۷ به صورت عمومی برگزار شده است و تاثیر مطلوبی از آن حاصل شده است. تمرکز این رویداد به روی ارتباط با دانشگاه‌ها و ایجاد انگیزه برای قشر دانشجو در زمینه‌ی تولید بازی در سطح کشور است.

نگاهی به رویداد

بازی‌های ویدئویی به یکی از صناعت‌های بزرگ دنیا تبدیل شده است. بیش از ۴۰ درصد سهم درآمدی این صنعت به بازی‌های موبایل تعلق دارد. بازی‌های موبایل در این سال‌ها روالی صنعتی برای توسعه پیدا کرده‌اند. پیوند عمیق آن‌ها با متدهای شناخت مخاطب و بهینه‌سازی بر اساس آمار و تحلیل داده مجموعه‌ای از دانش را خلق کرده که با دستیابی به آن‌ها و پیروی از اصول توسعه در این بخش می‌توان از ریسک‌های تولید کاست. همچنین با متدهایی به افزایش جذب کاربر، نگهداری مخاطبین و در آخر افزایش درآمد رسید. در این رویداد با بهترین‌های صنعت بازی‌سازی ایران همراه می‌شویم. از آن‌ها می‌آموزیم و پیشرفت می‌کنیم.



شرایط ثبت نام در رویداد

ثبت نام تیمی

بازی سازی یک فعالیت تیمی است. بخشی از این رویداد افزایش مهارت کار تیمی بین شرکت کنندگان است. پس تمام شرکت کنندگان می بایست در قالب یک تیم ۲ نفره یا بیشتر ثبت نام نمایند.

حضور دانشجویان

یکی از اهداف این دوره از کژوال کمپ، برقراری ارتباط بین دانشگاه و صنعت می باشد. دانشجویان را با صنعت بازی های ویدئویی و پتانسیل های آن آشنا کنیم. از این رو در هر تیم حضور یک دانشجو در تیم دو الی سه نفره و حضور دو دانشجو در تیم های بیشتر از سه نفر می باشد.

مشخصات بازی

امروزه بازی های موفق موبایل از قالب سنتی خود خارج شده اند. توجه به سرعت عرضه در بازار و بهینه سازی آماری بازی ها از شاخصه های توفیق تجاری برای یک بازی به شمار می رود. موارد زیر با مشورت منتورهای رویداد به هر تیم منتقل می شود تا تیم ها ایده های با ریسک پایینی برای تولید در این مدت انتخاب کنند.

- با توجه به تمرکز این رویداد به روی بستر موبایل، بازی های حتماً باید برای بستر موبایل و سیستم عامل اندروید منتشر شوند.
- مکانیک های اصلی بازی می بایست ساده باشند تا در مدت زمان در نظر گرفته شده قابل پیاده سازی باشند.
- بازی دارای ویژگی هایی از جنس متاگیم باشد تا امکان بالانس پارامترهای بازی و تحلیل آماری در آن میسر باشد.



• پیاده‌سازی ویژگی‌هایی مثل تست آب و اعمال تنظیمات از سمت سرور پیاده‌سازی شود.

قوانین فوق در روز افتتاحیه‌ی رویداد به صورت کامل توضیح داده می‌شود و لینک توضیحات در سایت رویداد در دسترس قرار می‌گیرد.



محدودیتی برای سبک بازی در نظر گرفته نشده است اما پیشنهاد می‌کنیم از سبک‌هایی که نمونه‌های مشابه زیادی در بازار دارند پرهیز کنید. همین‌طور بعضی از سبک‌ها به صورت ذاتی پیچیدگی فنی یا طراحی زیادی دارند. برخی از نکات که توصیه می‌شود از آن‌ها پرهیز شود یا با دقت بیشتری انتخاب شوند به شرح زیر است:

- از بازی‌های سبک دانستنی‌ها و کلمات به خاطر تعدد بسیار پرهیز کنیم یا در صورت انتخاب نکته‌ی بسیار خاصی که تمایز چشمگیری از نظر طراحی بازی ایجاد کند در نظر بگیریم.
- بازی‌های پیچیده مثل سبک استراتژی یا شوتر از لحاظ فنی و طراحی بازی پیچیدگی بسیاری دارند. همین‌طور مخاطب خاص دارند. انتخاب بازی‌های ساده‌تر و با مخاطب گسترده‌تر می‌تواند ریسک تولید شما را کاهش دهد.
- بازی کودک و آموزشی نیز به خاطر مخاطبان خاص و سیستم درآمدزایی که بیشتر به صورت B2B مورد توجه است برای این رویداد مناسب نیستند.
- بازی‌های ماجراجویی و یا بازی‌هایی با داستان سنگین و پیچیده با تغییرات فراوان و ریسک بالای استقبال کاربران روبرو هستند و برای این رویداد مناسب نیستند.



برای این که به تصمیم‌گیری کمک کنیم چند بازی با مکانیک‌های عام‌پسند را معرفی می‌کنیم (توجه داشته باشید که سبک و بازی‌ها محدود به این موارد نیستند و تنها پیشنهاد تیم برگزاری برای دوره می‌باشند):

نام (لینک دانلود)	آیکون
Marble Mission	
Bubble Shooter Genies	
PAKO	
Hill Racing	
Soccer Stars	
Ball Pool ۸	



جوایز

- تیم اول ۶۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
- تیم دوم ۵۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان
- تیم سوم ۴۰,۰۰۰,۰۰۰ تومان

در این دوره پس از عرضه‌ی بازی در بازار به مدت ۲ ماه بازی‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرند. سنجه‌هایی برای تخصیص امتیاز به بازی‌ها در نظر گرفته شده است. فرمول و سنجه‌ها پایان رویداد به صورت عمومی منتشر می‌شود. به صورت کلی تیم‌های منتخب را بازیکنان و مخاطبین بازی در بازار تعیین می‌کنند. جوایز به صورت سرمایه‌ی تولید در فازهایی که سمت مربیان رویداد در نظر گرفته می‌شود به تیم‌ها تعلق خواهد گرفت.

زمان بندی

۲۲ شهریور: شروع ثبت نام و برگزاری رویدادهای آموزشی
۱۵ مهر: پایان مهلت ثبت نام و انتخاب بازی هدف با شروع نگارش مستندات و تهیه‌ی زمان بندی تولید
۳۰ مهر: پایان مستندسازی و شروع پیاده‌سازی پروتوتایپ جهت ارائه‌ی نسخه‌ی اولیه‌ی قابل بازی
۱۵ آبان: شروع فاز تولید و پیاده‌سازی ویژگی‌های نهایی
۱۵ آذر: تست و رفع اشکال برای آماده‌سازی عرضه در بازار
۳۰ آذر: عرضه در بازار و شروع مرحله‌ی ارزیابی
۳۰ بهمن: پایان مرحله‌ی ارزیابی

زمان اعلام نتایج از طریق وبسایت و بسترهای ارتباطی به اطلاع عموم و شرکت‌کنندگان خواهد رسید.





نحوه برگزاری

ثبت نام و تیم‌سازی

رویداد از ۲۲ شهریور با برگزاری ارائه‌های افراد کلیدی صنعت بازی‌سازی و بیان داستان‌های زندگی کاری یا تجربه‌ی بازی‌سازان برجسته‌ی ایران شروع می‌شود و تا ۱۵ مهرماه ادامه خواهد داشت.

همزمان با این بخش از رویداد ثبت‌نام تیم‌ها از طریق وبسایت رویداد میسر خواهد بود. تیم‌ها و افراد به سرور **دیسکورد** کثوال‌کمپ دعوت می‌شوند. افرادی که به صورت انفرادی حضور پیدا کنند در کانال تیم‌سازی می‌توانند با درج تخصص خود به تیم‌سازی بپردازند.

منتورینگ

کانال‌هایی که با تفکیک تخصص‌هایی همچو طراحی بازی، فنی، هنری و مدیریت تیم در نظر گرفته شده است. شرکت‌کنندگان می‌توانند سوالات تخصصی خود را در این کانال‌ها مطرح کنند.

به صورت پیوسته ساعت‌هایی را برای ارتباط ویدئویی یا صوتی در کانال‌ها مشخص می‌شود و تیم‌ها می‌توانند از آن طریق نیز پاسخ سوال‌های خود و راهنمایی لازم را دریافت کنند.

به صورت بازه‌های زمانی مشخصی حدود ۱۰ روز یک بار جلسات بازیابی (Demo day) برگزار خواهد شد و تیم‌ها می‌بایست مستندات یا نسخه‌ی قابل عرضه‌ای به منتورها ارائه نمایند. منتورهای هر جلسه متفاوت خواهند بود.



فازهای اجرایی

مستندسازی (دو هفته - ۱۵ تا ۳۰ مهر)

هدف: تهیه مستندات طراحی بازی، مشخص کردن زمان بندی و ابعاد پروژه خروجی: سند طراحی بازی بر اساس قالب ارائه شده به شرکت کنندگان

پروتوتایپ (دو هفته - ۳۰ مهر تا ۱۵ آبان)

هدف: امکان سنجی تولید بازی با پیاده سازی ویژگی هایی که از انجام آنها آگاهی کمی وجود دارد.

خروجی: نسخه بسیار ساده که ویژگی های اصلی بازی در آن قابل نمایش باشد.

تولید (چهار هفته - ۱۵ آبان تا ۱۵ آذر)

هدف: اجرای ویژگی های نهایی بازی در چندین حلقه تکرار پیاده سازی و تست خروجی: نسخه بتا که تمام ویژگی های بازی در آن پیاده سازی شده باشد.

تست و رفع اشکال (دو هفته - ۱۵ تا ۳۰ آذر)

هدف: آشنایی با روند کنترل کیفیت و راه های تست محصول به صورت فردی یا اتوماتیک

عرضه (یک هفته - ۳۰ آذر تا ۷ دی)

هدف: آگاهی از مراحل عرضه محصول در بازار یا بسترهای عرضه مانند پیاده سازی SDK های آماری، پرداخت و غیره

