

ניתוח הרכיבים הרשמיים של משחק MOBILE LEGENDS

שם: אברהם חוראני

חלק 1: ניתוח משחק:

שחקנים:

1. מספר השחקנים:

- במשחק משתתפות שתי קבוצות, כאשר כל קבוצה מורכבת מ-5 שחקנים, כך שבסך הכול משתתפים 10 שחקנים בכל משחק.
- אפשר לשחק גם עם פחות שחקנים (אם אחד השחקנים נוטש את המשחק, ייכנס שחקן אחר או ישחק בוט), אבל המשחק פחות מאוזן וחווית המשחק נפגעת. לא ניתן לשחק עם יותר מ-5 שחקנים בקבוצה מאחר שהמפה והמערכת מיועדות בדיוק למספר הזה.

2. קהל היעד:

- המשחק מיועד לשחקנים שאוהבים משחקים אסטרטגיים, תחרותיים, ובעלי עניין במשחקי MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).
- הוא מתאים יותר לשחקנים המחפשים חוויה מאתגרת ומהירה, ושיש להם יכולת לעבודה בצוות. הוא פחות מתאים לשחקנים שמעדיפים לשחק לבד או כאלה שלא מעוניינים במשחקים תחרותיים.

3. דפוסי האינטראקציה בין השחקנים:

- במשחק יש אינטראקציה **שיתופית ותחרותית** במקביל. בכל קבוצה יש צורך בעבודת צוות כדי להשיג את המטרות המשותפות (למשל, לכבוש שטחים, להגן על בסיס, ולתמוך בחברי הצוות).
- האינטראקציה התחרותית היא נגד הקבוצה היריבה, כשכל קבוצה מנסה להשמיד את בסיס היריב כדי לנצח במשחק.

יעדים:

1. יעדים במשחק:

- **יעדים לטווח קצר:** לנצח במאבקים מקומיים, לכבוש אזורים במפה, ולצבור משאבים כגון כסף וניסיון (XP) כדי לשפר את הדמות.
- **יעדים לטווח בינוני:** להחליש את הקבוצה היריבה על ידי השמדת מבנים קרובים לבסיס שלהם והגדלת השליטה במפה.
- **יעדים לטווח ארוך:** להשמיד את בסיס היריב ולהביא לניצחון הקבוצה.

2. איך היעדים משתנים במהלך המשחק:

- בתחילת המשחק, היעדים מתמקדים יותר בצבירת משאבים ובחיזוק הדמויות.
- ככל שהמשחק מתקדם, היעדים משתנים להתמקד במאבקים מול הקבוצה היריבה ובהתקדמות לעבר בסיס האויב.
- לקראת סוף המשחק, היעד המרכזי הופך להיות השמדת הבסיס של הקבוצה היריבה.

3. הבנה של היעדים:

- לקח מעט זמן להבין את היעדים מכיוון שהמשחק מציג בצורה הדרגתית את מטרותיו השונות.
- הדרכה (tutorial) בהתחלה מציגה את היסודות ואת היעדים הראשונים, ולאורך הזמן המשחק מציג רמזים ותדריכים נוספים שעוזרים להבין את המטרות ארוכות הטווח והאסטרטגיות המתקדמות.

תהליכים:

1. תהליכים במשחק:

- **תהליכי התחלה:** בתחילת המשחק, כל שחקן בוחר דמות (Hero) מתוך רשימה של דמויות בעלות יכולות ומאפיינים ייחודיים. תהליך זה כולל קביעת אסטרטגיות על פי הדמויות שנבחרו בצוות. לאחר מכן, כל שחקן מתחיל במיקום ההתחלתי בבסיס שלו ומתחיל לצבור משאבים על ידי חיסול אויבים קטנים (מיניונים) וזכייה בקרבות קטנים כדי להתחזק.
- **לולאת הליבה (Core Game Loop):** הלולאה המרכזית במשחק כוללת את השלבים החוזרים של לחימה, צבירת ניסיון, והתקדמות במפה. השחקנים חוזרים כל הזמן על לולאת ליבה זו, הכוללת חיסול מיניונים, קרבות עם דמויות יריב, והשגת שליטה על מבנים ואובייקטים חשובים במפה. התהליך הזה נמשך לכל אורך המשחק ומחייב תכנון, קבלת החלטות מהירה ושיתוף פעולה בין חברי הקבוצה.

- **תהליכי סיום:** כאשר קבוצה אחת מצליחה להגיע לבסיס הקבוצה היריבה ולהשמיד את המבנה המרכזי (Nexus), המשחק מסתיים. זהו רגע השיא שבו נמדדת עבודת הצוות, והאסטרטגיה שהושקעה לאורך המשחק.

2. ניתוח מפורט של כל תהליך:

- **בחירת דמות:** תהליך זה נעשה בתחילת המשחק על ידי כל שחקן, ומתבצע במסך בחירת הדמויות. (Hero Selection)
- **צוברים משאבים ולחימה במיניונים:** התהליך מתרחש על גבי המפה, ומבוצע על ידי השחקנים בכל אחד מהמסלולים. (lanes)
- **קרבות בין שחקנים:** קורים לאורך המפה, ומחייבים החלטות זריזות. תהליך זה יכול להתרחש בכל זמן בהתאם לתזמון המפגש בין השחקנים.
- **התקפה על מבנים:** תהליך חשוב שמבוצע כאשר הקבוצה מנסה להתקדם לשטחי היריב כדי לשלוט במפה ולהתקדם לבסיס היריב.

3. הדרכה (Tutorial) ולמידה:

- המשחק מספק מדריך (tutorial) בתחילת השימוש, שמלמד את השחקנים כיצד לבצע פעולות בסיסיות כמו תנועה, התקפה, ושימוש ביכולות. לאחר מכן, במהלך המשחק עצמו יש רמזים נוספים ואינדיקציות ויזואליות שמסייעות להבין את המטרות והאסטרטגיות הנדרשות.
- המדריך עזר במיוחד לשחקנים חדשים להבין את היסודות ולהכין אותם לקרבות תחרותיים.

4. השפעת התהליכים על חוויית השחקן:

- התהליכים במשחק תורמים מאוד לתחושת ההישגיות והאתגר. לולאת הליבה, למשל, שומרת על מעורבות השחקנים בכך שהיא מציבה בפניהם משימות קבועות של השגת יתרון, ומאבקים נוספים.
- השחקנים מרגישים תחושת הישג והתקדמות ככל שהמשחק מתקדם, והם נהנים מהשילוב בין אסטרטגיה מהירה ושיתוף פעולה עם חברי הצוות.
- גם תהליכי הסיום, שבהם מושגת שליטה מוחלטת והמשחק מסתיים בניצחון, מספקים תחושת סיפוק והתרגשות גדולה.

חוקים:

1. החוקים במשחק:

- **יכולת בחירה והגבלה בדמויות:** לכל שחקן מותר לבחור דמות אחת בלבד בתחילת המשחק, ואין אפשרות לשנותה במהלך המשחק.
- **יכולת השימוש ביכולות (Cooldown):** לכל דמות יש מספר יכולות שניתן להשתמש בהן, אך לאחר כל שימוש יש תקופת זמן (Cooldown) שבה היכולת אינה זמינה.
- **אזורים בטוחים (Base Zones):** כל קבוצה מתחילה בבסיס שלה, וזהו אזור שבו הדמויות בטוחות מפני התקפות. היריב לא יכול להיכנס לשטח הזה ולהתקיף את השחקנים שם.
- **צבירת משאבים ושדרוגים:** השחקנים צוברים משאבים ומחזק את הדמויות שלהם על ידי חיסול אויבים ויצירת קרבות, מה שמשפר את היכולות והכוח שלהם.
- **חוק הניצחון:** קבוצה מנצחת כאשר היא מצליחה להגיע לבסיס היריב ולהשמיד את המבנה המרכזי. (Nexus)

2. השפעת החוקים על חוויית השחקן:

- החוקים יוצרים גבולות ואתגרים שמגבירים את תחושת האתגר וההנאה מהמשחק. למשל, חוקי ה-Cooldown על היכולות מוסיפים אלמנט של אסטרטגיה, מכיוון שהשחקנים צריכים לתכנן את השימוש ביכולות בצורה חכמה.
- אילו היינו משנים חלק מהחוקים, למשל ביטול ה-Cooldown-המשחק היה הופך למהיר יותר ופחות מאוזן, מכיוון שהשחקנים היו יכולים להשתמש ביכולות ללא הגבלה. זה עלול לפגוע באיזון המשחק, ולהפחית את הצורך באסטרטגיה ובתכנון.

3. איך המשחק לימד את החוקים:

- המשחק כולל הדרכה (tutorial) שמלמדת את השחקנים את החוקים הבסיסיים כמו תנועה, התקפה, ושימוש ביכולות. בנוסף, לאורך המשחק יש רמזים ואינדיקציות שמזכירות את החוקים ומסייעות לשחקנים לפעול בהתאם.
- כלים ויזואליים, כמו טיימר שנראה על היכולות בזמן ה-Cooldown-עוזרים לשחקנים להבין את החוקים ואת המגבלות בצורה אינטואיטיבית.

משאבים:

1. המשאבים במשחק:

- **זהב (Gold):** משאב מרכזי במשחק שנצבר על ידי חיסול מיניונים, אויבים, ומבנים של היריב. השחקנים משתמשים בזהב כדי לקנות פריטים שמשפרים את היכולות של הדמויות.
- **ניסיון (Experience - XP):** צבירת ניסיון על ידי לחימה מביאה לשדרוג רמת הדמות (Level Up), מה שמאפשר לדמות להיות חזקה יותר ולקבל יכולות משופרות.
- **יכולות (Skills):** יכולות הן משאב שמגיע עם כל דמות וכולל כוחות שונים שניתן להשתמש בהם תוך כדי קרב, עם זמן מוגבל לשימוש חוזר. (Cooldown)

2. איך השחקן יכול להשיג משאבים:

- השחקן צובר זהב וניסיון על ידי חיסול מיניונים, ניצחון בקרבות, והשגת מבנים של היריב. כל פעולה כזו מעניקה לו משאבים בהתאם.
- גם על ידי ביצוע משימות נוספות (כגון שליטה באובייקטים מיוחדים במפה), ניתן לצבור משאבים נוספים.

3. איך המשאבים מועילים לשחקן:

- **זהב:** מאפשר לשחקן לקנות פריטים שמחזקים את הדמות, מה שמעניק לו יתרון בקרבות הבאים.
- **ניסיון:** עוזר לשדרג את הדמות, מה שהופך את הדמות לחזקה יותר ומאפשר לה לנצל יכולות טובות יותר בקרב.
- **יכולות:** היכולות משמשות ככלים מרכזיים בקרב, וככל שהשחקן עולה ברמה, היכולות משתדרגות והופכות לעוצמתיות יותר.

4. איך עיצוב המשחק גורם לכך שהמשאבים יהיו נדירים:

- המשחק עיצב את אופן השגת המשאבים בצורה שמחייבת את השחקנים להתמקד בביצוע משימות ומאבקים אסטרטגיים כדי לצבור משאבים. ישנה תחרות על משאבים בין השחקנים, ולכן לא ניתן לצבור אותם במהירות או בקלות.
- לדוגמה, משאב הזהב נצבר בעיקר על ידי חיסול מיניונים ואויבים, כך ששחקנים חייבים להסתכן בקרב כדי להרוויח זהב, ולא יכולים פשוט להמתין ולקבל אותו.

איך המשחק מראה לשחקן מה הם המשאבים:

- המשחק מציג את כמות הזהב והניסיון שנצברו בפינה של המסך בצורה ברורה וקבועה, כך שהשחקן תמיד יכול לעקוב אחרי מצב המשאבים שלו.
- ישנם גם אינדיקטורים ויזואליים שמראים את מצבו הנוכחי של השחקן מבחינת רמות (Level) ויכולות, ומדריך המשחק מסביר בהתחלה מהם המשאבים המרכזיים וכיצד לצבור אותם.

עימותים:

1. העימותים המרכזיים במשחק:

- **קרבות בין קבוצות (Team Fights):** העימותים המרכזיים הם הקרבות הישירים בין שתי הקבוצות היריבות. כל קבוצה מנסה להשיג יתרון על ידי תיאום אסטרטגי, חיסול שחקנים מהקבוצה השנייה, ושליטה באזורים חשובים במפה.
- **מבנים ומגדלים (Towers):** מגדלי ההגנה שמפוזרים במפה הם מכשולים שצריך לעבור כדי להתקדם לבסיס היריב. כל קבוצה צריכה לתכנן כיצד לשבור את ההגנה של המגדלים מבלי להיפגע יתר על המידה.
- **אובייקטים מיוחדים במפה (Buffs, Lord, Turtle):** ישנם אובייקטים מיוחדים במפה שמספקים יתרונות ייחודיים. השגת שליטה על אובייקטים אלה דורשת תיאום ועימותים נוספים, מכיוון שגם הקבוצה היריבה מנסה להגיע אליהם ולהשיג אותם.

2. המכשולים:

- **המגדלים:** מגבילים את ההתקדמות של השחקנים ומכריחים את הקבוצה לשחק באסטרטגיה זהירה ולא ישר להסתער על בסיס היריב.
- **יכולות קבוצה יריבה:** השחקנים בקבוצה היריבה מציבים מכשול עיקרי ומכריחים את השחקנים להתמודד עם כוחם ויכולותיהם. נדרשים תיאום ותכנון כדי להצליח בקרבות.
- **מחסור במשאבים:** המשאבים הנדירים מגבילים את אפשרויות השדרוג של הדמויות ומאלצים את השחקנים לבחור בזהירות את המטרות והאסטרטגיות.

3. היריבים:

- היריבים הם הקבוצה השנייה, שנלחמת באופן אקטיבי על אותם משאבים, אובייקטים ומטרות.
- האויבים כוללים גם יצורים במפה, כמו ה-Turtle וה-Lord-שמעניקים יתרונות אך נדרשת קבוצה חזקה או תיאום טוב כדי לנצח אותם.

4. הדילמות במשחק:

- **מתי להיכנס לקרב ומתי לסגת:** כל קרב הוא סיכון, והשחקנים צריכים להחליט אם להיכנס לקרב או לסגת כדי לא להסתכן בהפסד של יתרון.
- **חלוקת משאבים:** השחקנים נאלצים לבחור אילו משאבים הם צריכים להשיג ולחלק אותם באופן נכון בין חברי הקבוצה.
- **פוקוס באובייקטים:** יש דילמה בין האם להתמקד במטרות כמו המגדלים או האובייקטים הגדולים (כמו ה-Lord או להתמקד בקרב מול הקבוצה היריבה).

5. איך העימותים משפיעים על חוויית השחקן:

- העימותים יוצרים מתח ואתגר מתמשך, שמעצימים את תחושת ההישג כאשר השחקן מצליח לנצח בקרב או להשיג יתרון על הקבוצה היריבה.
- העימותים דורשים תיאום קבוצתי, מה שמחזק את תחושת הקהילתיות והעבודה בצוות. חוויית השחקן מושפעת גם מהצורך להפעיל אסטרטגיה ולעשות בחירות טקטיות, מה שמוסיף עניין ואתגר.
- בנוסף, הדילמות השונות מוסיפות רובד נוסף של עומק למשחק, מכיוון שהשחקנים צריכים לשקול את ההשלכות של כל פעולה ולקבל החלטות מהירות תחת לחץ.

גבולות:

1. גבולות המשחק:

- **עולם סגור ושטוח:** המשחק מתרחש במפה מוגדרת מראש וסגורה, כך שאין לשחקנים אפשרות לצאת מגבולות המפה. המפה שטוחה, כלומר אין מפלים או מימד אנכי כמו בניינים או קומות שניתן להיכנס אליהם.
- **שלושת המסלולים: (Lanes)** המפה מחולקת לשלושה מסלולים עיקריים (top, middle, bottom), וכל מסלול אחד מהם מוביל מבסיס אחד לבסיס השני. ישנה חשיבות לכל מסלול, ולכל מסלול יש תפקיד אסטרטגי עבור כל קבוצה.

2. משמעות – האם לכל מקום בעולם יש סיבה?

- כן, כל אזור במפה נועד לתמוך במטרות המשחק. המסלולים מיועדים לקרבות ישירים ולחיסול מגדלים של היריב, בעוד האזורים שביניהם (jungle) מספקים משאבים נוספים ושיפור יכולות לשחקנים שמחסלים יצורים מיוחדים. לכל אזור יש סיבה ומטרה טקטית עבור השחקנים.

3. ניידות – האם קל להגיע ממקום למקום?

- באופן כללי, קל יחסית לנוע ממקום למקום במפה, אך ישנם מכשולים שמונעים מעבר ישיר בין חלקים מסוימים. שחקנים יכולים לבחור ללכת במסלולים או במעברים שביניהם (jungle), אך הם חשופים לאויבים ולעימותים. כדי לנוע במהירות ניתן להשתמש ביכולות מיוחדות של דמויות מסוימות או לחזור לבסיס במהירות ולחזור לקרב.

4. התמצאות – האם קל לשחקן לדעת איפה הוא נמצא בעולם?

- כן, השחקנים מקבלים מפה מוקטנת (mini-map) בתצוגת המסך, שמאפשרת להם לראות את מיקומם המדויק במפה, וכן את מיקומי חברי הצוות, מגדלים, ואויבים ידועים. כך, קל להבין את מיקומו של השחקן בכל רגע ולתכנן את מהלכיו בהתאם.

5. איך המשחק לימד את הגבולות?

- המשחק מספק הדרכה (tutorial) ראשונית, שמסבירה לשחקן את מבנה המפה והגבולות שלה. בנוסף, ישנם גבולות פיזיים שלא ניתן לעבור אותם, והשחקן מגלה אותם במהלך המשחק בצורה אינטואיטיבית. המפה המוקטנת עוזרת לשחקנים לראות את הגבולות ואת האפשרויות לנוע במפה, וכך הם מבינים היכן ניתן או לא ניתן לנוע.

תוצאות:

1. התוצאות האפשריות במשחק:

- במשחק ישנן שתי תוצאות עיקריות: **ניצחון** או **הפסד**. כל משחק מסתיים כאשר אחת הקבוצות מצליחה להשמיד את הבסיס הראשי (Nexus) של הקבוצה היריבה.
- במקרים נדירים מאוד, המשחק יכול להסתיים ב**תיקו** אם אין הכרעה בזמן מסוים, אך זה כמעט ולא קורה במשחקים סטנדרטיים.

2. האם השחקן יודע מראש את כל התוצאות האפשריות?

- כן, השחקן יודע מראש שהמטרות המרכזיות הן לנצח או להפסיד, ולכן הוא מבין שהמשחק מסתיים בניצחון או הפסד עבור הקבוצה.
- עם זאת, במהלך המשחק עשויות להתרחש התפתחויות בלתי צפויות, כמו שחקן שנוטש את המשחק, מה שמשפיע על סיכויי הניצחון ומחייב את שאר השחקנים להסתגל למציאות חדשה. שינויים כאלו יכולים להפתיע את השחקן, אך לא לשנות את התוצאה הבסיסית של ניצחון או הפסד.

3. התלות במזל לעומת כישרון:

- **כישרון** משחק תפקיד מרכזי במשחק. התוצאה הסופית תלויה במידה רבה בכישורים של השחקנים, כמו שליטה בדמות, יכולות אסטרטגיות, ותיאום עם חברי הקבוצה.
- עם זאת, **מזל** יכול להשפיע במידה מסוימת, כמו הופעה של אובייקטים מיוחדים (Buffs) במפה, או טעויות רגעיות של הקבוצה היריבה שניתן לנצל. אבל באופן כללי, המשחק מתגמל יותר את השחקנים בעלי הכישרון והאסטרטגיה מאשר את אלה שמסתמכים על מזל.

הרכיב שמבליט:

הרכיב שמבליט ביותר את הייחוד של Mobile Legends לעומת משחקים אחרים, הוא האינטראקציה הקבוצתית והאסטרטגית. השילוב של תיאום קבוצתי, אסטרטגיה בזמן אמת, ואינטראקציה תחרותית יוצרת חוויה ייחודית שמבדילה את המשחק ממשחקים אחרים.

חלק 2 :

להלן רעיון לשינוי רכיב רשמי במשחק "צוללות" (Battleship) "בהתאם לשאלה:

2. התאמת המשחק לשחקן יחיד

בגרסה החדשה של "צוללות" לשחקן יחיד, המשחק יהפוך מאסטרטגי-תחרותי לאסטרטגי-אתגרי, שבו השחקן מתמודד נגד המערכת. השינוי העיקרי כאן יהיה ברכיב היריבים:

שינויים נדרשים:

1. **יריב מבוסס מחשב:** במקום שחקן נוסף, המחשב ימקם את הצוללות באופן אקראי בלוח שלו ויגיב לניחושי השחקן.
2. **חוקי המשחק:** החוק של תור לסירוגין יתבטל, והשחקן יוכל לנחש מיקומים באופן חופשי, כאשר לאחר כל ניחוש המחשב יספק חיווי (פגיעה/החמצה).
3. **עימותים:** השחקן מתמודד עם עצמו ומנסה לאתר את כל הצוללות בזמן הקצר ביותר או במספר ניסיונות מוגבל.
4. **תוצאה:** המשחק יסתיים בניצחון אם כל הצוללות של המחשב נפגעו, או בהפסד אם השחקן לא הצליח למצוא אותן במסגרת זמן או ניסיונות מוגדרים מראש.

השפעה על המשחקיות:

- השינוי יוצר משחק מאתגר שדורש כישורי ניחוש ואסטרטגיה לבד. האינטראקציה הופכת לחד-צדדית, כך שחווית המשחק מתמקדת בהתמודדות עם החוקים והמגבלות שהוצבו.

2. שינוי גבולות בלוח של "שחמט" לצורת טורוס

שינוי הלוח של משחק השחמט מלוח שטוח ללוח בצורת טורוס (טבעת מחוברת), כך שכלי המשחק יכולים "לעבור" מצד אחד של הלוח לצד השני.

שינויים נדרשים:

1. **גבולות חדשים:** אם כלי מגיע לצד אחד של הלוח, הוא יכול להופיע מהצד השני (כמו במשחקי וידאו מסוימים).
2. **חוקי המשחק:** הכלים עדיין זזים על פי החוקים המקוריים של שחמט, אך כעת יש להם אפשרות לנוע דרך הצדדים ולהפגיע את היריב.
3. **תהליכים:** זה מחייב את השחקנים לחשוב על כל מהלך פוטנציאלי בצורות יצירתיות חדשות ולהיזהר מהתקפות שיכולות להגיע מכל הכיוונים.
4. **תוצאה:** התוצאה נשארת זהה, אבל הדרך להשגת שח-מט עשויה להיות מהירה יותר או מפתיעה יותר.

השפעה על המשחקיות:

- שינוי הגבולות מוסיף **ממד אסטרטגי חדש** למשחק, מאתגר את השחקנים לראות את הלוח כמחובר במעגל ולחשוב בצורה רחבה על מהלכים ותכנונים חדשים.

