

מגישים:

1. 312321722 נויה גנדלמן

2. 313465833 אוהד תעיזי

3. 207544230 שגיא יוסף אזולאי

מטלה ראשונה: סקר שוק:

(1) החיים כמשחק:

(א) רופא שיניים:

השחקן הוא למעשה מנהל מרפאת שיניים, המשחק הינו משחק סימולציה המדמה ניהול של מרפאת שיניים, כאשר השחקן צריך לנהל את המרפאה את הצד הכלכלי שלה, לתת שירות למטופלים ולדאוג למוניטין המרפאה.

במהלך המשחק השחקן צריך לתת אבחנות על ולהתאים טיפול לאבחנות שלו, מוניטין המרפאה נקבע על ידי מתן אבחנות נכונות, ומתן טיפול מתאים ואיכותי.

(ב) חלוצים/בונים מדינה

סימולציה היסטורית שבה הם לוקחים על עצמם את התפקיד של חלוץ בסוף המאה ה-19 או תחילת המאה ה-20, עולים לישראל ותורמים להקמתה ולפיתוחה של מה שתהפוך לימים למדינת ישראל.

שחקנים מתחילים בבחירת הדמות, המשפחה או הקבוצה שלהם ומגיעים לאזור ארץ ישראל. בחר חלקת קרקע להתיישבות מבין האפשרויות הקיימות, כל אחת עם היתרונות והאתגרים שלה.

ניהול משאבים של מים מזון, חומרי בניין כוח אדם וחקלאות. השחקנים צריכים לפתח תשתיות. במהלך המשחק השחקן נתקל באירועים ואתגרים היסטוריים כמו אקלים קשה, מחלות, קשיים כלכליים וסכסוכים פוליטיים.

לטפל במשברים ביעילות, לקבל החלטות קשות ולנהל את המורל והאחדות של הקהילה בזמנים מאתגרים. הבחירות שנעשו על ידי שחקנים במהלך המשחק משפיעות על מורשת הקהילה שלהם, השפעתה על האזור ותרומתה לעתיד ישראל.

המשחק נועד למזג דיוק היסטורי עם משחק מרתק, ולאפשר לשחקנים לחוות את הקשיים, הניצחונות וההתפתחות החברתית של מתנחלים חלוצים במסע להקמת מדינת ישראל.

(ג) הכלב שלי

השחקן היא בעלים של כלב, המשחק יתחיל מעיצוב חיית מחמד, בחירת גזע מראה קולר. לשחקן יהיה תקציב בסיסי אשר אותו יוכל להגדיל בכל פעם שהוא יטפל בחיית המחמד שלו. השחקן יצטרך לתת לכלב מזון פעם ב-14 שעות, ולהוציא אותו לטיול פעם בחמש שעות. בנוסף

השחקן יצטרך לתת לכלב צומת לב ולשחק איתו על מנת שהוא יהיה שמח. באמצעות התקציב האישי השחקן יוכל לקנות אביזרים ואוכל לכלב.

4) רשמו שלושה נושאים שאפשר ללמוד מהם תוך כדי משחק אבל בלי שהם ירגישו שהם לומדים .
(א) count masters run& fight

השחקן יקבל שליטה על קבוצת שחקנים שנלחמת ומתקדמת על מסלול לינארי בזמן אמת, בכל כמה זמן תינתן לשחקן האופציה להגדיל או להקטין את חייליו באמצעות פעוות מתמטיות למשל כפל חילוק לוג או חזקה, ובכל זמן נתון עליו לחשוב מהר איזה פעולה מתמטית תגדיל לך את החיילים כמה שיותר ויש פעולות שיקטינו לנו את החיילים ולכן צריל לבחור את הפעולה שתפחית כמה שפחות, הפעולות הללו מתאגדות לפונקציה מתמטית אחת, והטכניקה של השחקן היא למצוא את הפונקציה הגדולה ביותר על ידי בחירת הבונוסים בסדר הנכון כך למשל נרצה לשמור את פעולות הכפל לאחר כל פעולות החיבור ולא להפך וכדומה .

בנוסף לכך בשנים האחרונות משרד החינוך יוצר משחקים רבים ומגוונים שחלק מהשיעורים של התלמידים זה לשחק במשחק.
ביו המשחקים כמה סירות צריך כדי להעביר את האנשים בנהר כשיש 46 אנשים אבל סירה מכילה רק 10 מקומות וכך הם לומדים חילוק ושברים . משחק נוסף תפזורת של מספרים כאשר מספר שצמוד אליו זה בעצם כפל והמספר השני שצמוד אליו זאת התוצאה וכך לומדים את לוח הכפל ממשחק .

ב) בשנה שעברה בקרוס הנדסת חלל עלו רעינות איך להנגיש את חקר החלל לתלמידים ולכן סטדנטים יצרו משחק שהמטרה שלו להנחית את ספינת החלל בראשית .
משחק להנחית את ספינת החלל Bersheet באמצעות בקר PID.

משחק זה נועד ללמד אותנו הבנה בסיסית כיצד לגרום לחללית לנחות על הירח מבלי להתרסק.
המשחק מסתמך על הנתונים של ספינת החלל Bersheet כשהיא התרסקה על הירח.
המטרה שלך היא להנחית את החללית על הירח עם כמה שיותר דלק מבלי להתרסק ועל זה השחקן יקבל ניקוד .

משחק זה נועד להנגיש את חקר החלל בצורה של משחק, נוכל לשלב פרטים סמויים כמו סדר הכוכבים במערכת השמש, או הבדלים של גרביטציה בהתאם לכוכב עליו ננחת וכדומה .

ג) המשחק european war הוא משחק אסטרטגיה על מלחמות שהתרחשו ב 2000 שנה האחרונות באירופה כאשר הקרבות שמתרחשים במשחק באמת היו השליטה שלי בתור שחקן היא או לנצח את האויב או לעשות איתו ברית ולנצח אויב אחר . יש הרבה משימות במשחק שלפעמים מבאים את המכתבים שנשלחו בין הגנרלים ואת העמים שנלחמו אחד נגד השני כאשר כל הסיפורים מבוססים על מלחמות שבאת התרחשו . מטרת המשחק לנצח את האויב בזמן הקצר ביותר כאשר ככל שאתה משחק יותר במשחק אתה מתקדם בשנים ונלחם בקרבות שהתרחשו בשלב יותר מאוחר בהסטוריה ויש לך את האפשרות לחזק את הגנרלים שלך .

שאלה 5- ספרי קריאה או סרטים

ציינו שלושה ספרים שאהבתם לקרוא, או סרטים שאהבתם לראות. הציעו רעיונות איך אפשר לבנות משחק- מחשב על בסיס הספר/סרט:

א) ההוביט: בספר ההוביט של ג'ר.ר. טולקין אנו נחפשים אל מסעו של בילבו הוביט פשוט מן הפלך אל עבר ההר הבודד יחד עם חבריו הגמדים למשימה להרוג את סמאוג הדרקון אשר שומר על האוצר.

בילבו מצטרף למסע על תקן הפורץ ותפקידו הוא למצוא את הדלת הנסתרת על ההר הבודד ולמצוא את הארקנסטון בתוך היכל ענק מפוצץ בזהב תכשיטים וממון רב, כל זאת בשקט והתגנבות כיוון ובתוך אותו היכל יושן סמאוג הדרקון הענק ושומר על המשמר, סצינה זו נוכל למדל למשחק התגנבות stelh בא נצטרך לגלם את בילבו ולמצוא את האוצר מבלי להעיר את הדרקון ולהעירו, הרעיון הכללי הוא לשלב מספר אלמנטים של משחקיות כגון התגנבות(תנועה מהירה מדי עלולה לעשות רעש ולהעיר את הדרקון, הליכה על משטחים מסויימים גם כן עלולה ליצור רעש בעייתי, ניקוד במשחק יכול להנתן לפי המהירות בא נמצא את הארקנסטון, נוכל לשלב את אלמנטים של חיפוש במשחק וזאת על מנת לאתגר את השחקן מבחינת קושי, כך שגם חיפוש לא נכון עלול ליצור רעש.

ב) "שרלוק הולמס "

שחקנים לוקחים על עצמם את תפקיד הבלש האגדי שרלוק הולמס בלונדון של התקופה הוויקטוריאנית. המשחק מתמקד בפתרון תעלומות מורכבות, תוך שימוש בהיגיון דדוקטיבי, חקירה ותצפית חריפה כדי לפצח מקרים. במהלך המשחק בשחקן חוקר

עולמות שונים ופוגש דמויות חדשות ומרתקות איתם הוא יוצר אינטראקציה, ושיח, בנוסף הוא יוכל לאסוף מהם חפצים שיעזרו לפצח את התעלמות. המשחק יכיל תעלומות שונות מסדרות הספרים, כאשר השחקן יוכל לבחור תעלומה כלשהי מתוך מספר אופציות שונות, וגול שיפתור יותר תעלומות יפתחו לו שלבים נוספים כאשר כל שלב הוא למעשה תעלומה חדשה שהשחקן צריך לפצח. כל שלב יכיל עלילה ייחודית עם סט ייחודי ודמויות חדשות (או חוזרות) אשר השחקן יצטרך לתחקר כדי לפתור את התעלומה ולסיים את השלב.

ג) בדומה לסרט "זמן" בוא מככב ג'סטין טימברלייק נוכל לבנות משחק הישרדותי בעל המכאניקה הבאה, המשאב העיקר במשחק יהיה זמן משאב זה יגלם את החיים שלנו (ברגע שנגמר הזמן הדמות מפסידה) משאב זה גם יהווה את הדרך לקנות דבר או להשתפר במשחק, כך למשל על השחקן להיות שקול בכל צעד שלו, למשל אם יקנה יותר מדי דברים לפני המשימה הבאה, בתחילת המשימה לא ישאר לו זמן ולכן כמות החיים שלא תהיה מועטה, מכניקה נוספת שנרצה לשלב בא היה מפה רנדומלית בכל פעם שנתחיל את המשחק, ובכך כל משחקיות תהיה שונה מהקודמת לה, דבר שיאפשר שעות משחק מרובות וגיוון.

שאלה 6- שיחזור ושיפור משחקים ישנים

disney's tarzan game 1999 (א)

[Download Disney's Tarzan \(Windows\) - My Abandonware](#)

בשנות ה-90 דיסני החלו לשחרר משחקים עבור הסרטים שלהם למספר פלאטפורמות כמו קונסולות PC ועוד, אחד המשחקים אותו שחררו הינו טרזן, שנכון לאותה תקופה הביא חידושים רבים בתחום הגיימינג כמו רנדור תלת מימד מלא, משחק זה שילב מספר אלמנטים של משחקיות ודומה מאוד למשחק donky kong הקלאסי של סגה. במשחק של טרזן 1999 אנו מגלמים את הדמות של טרזן החל מהיותו ילד ועד להיותו בוגר מזווית של דו מימד ברוב המשחק ולפעמים גם תלת מימד, רוב המשחק בנוי בצורה לינארית כך שתמיד נצטרך להתקדם ימינה על מנת להגיע לסוף השלב, זאת תוך כדי שאנו מתחמקים מקופים שזורקים עלינו דברים, מתנדנדים על חבלים, או מחליקים על

העצים תוך כדי התחמקות ממכשולים, משחק זה גם שילב שלבי בונוס בהם שחינו בנהר, ברחנו מפילים ונלחמו בנמר.

רעיון נחמד לחידוש המשחק הוא לשמר את המשחקיות הדו מימדית והקלאסית תוך שילוב אנימציות חדשות, מערכת קרב חדשה שתאפשר לנו קצת יותר מלזרוק פירות ולהלחם בחנית, שילוב אויבים מאתגרים יותר על מנת להקשות על המשחקיות, ולהחליף את האתגר הנוכחים במיני פאזלים קטנים לאורך המשחק ובכך למשוך שחקנים ישנים וחדשים כאחד.

(ב) <https://tcrf.net/Glace> Glace 2004

משחק נוסף אותו חשבנו לפתח מחדש הינו משחק הנקרא Glace, מדובר במשחק אינדי מוצלח שם אנו מגלמים את "טיפה" יצור שנוצר במעבדה, בעל מראה ותכונות של טיפת מים, המשחק הינו דו מימדי ומשלב גראפיקה חמודה ביותר, המשחק משלב עלילה מעניינת עם משחקיות המתבססת על התחמקות מאויבים וזריקת חפצים (קפסולות) ותפיסתם על האויבים עבור הלחימה, המשחק משלב מוסיקת רקע נעימה המוכרת למשחקי הנינטנדו הישנים, ואלמנטים של צבירת תאוצה על מנת להתקדם במשחק, רעיון נחמד לבנייה מחדש של משחק זה יכול לשלב את הפיסיקה של טיפת מים על מנת להתקדם במפה ולפתור חידות, עיצוב מחדש של הדמויות והוספת תלבושות(סקינים) על מנת לקבל ייתרונות במשחק ולשדרג את מערכת הקרב, הוספת נשקים בעלי תכונות חדשות, ודיבוב של הדמויות(במשחק המקורי כל הדיבוב מופיע בטקסט המקשה מעט על המשחק). (שגיא)

black and white 2(ג)

<https://www.myabandonware.com/game/black-white-2-bem>

שחור ולבן הינו משחק אסטרטגיה בזמן אמת שנחשב לאחד המוצלחים בתקופתו, מציג שינוי מעניין, במשחק נשחק אל של קבוצת מאמינים אתנית, נוכל להיות אלים טובים או אלים רעים מה שמשפיע באופן ישיר על המשחקיות, אך בכל אופן נהיה תלויים בכוח האמונה של המאמינים שלנו, כך שמעבר לפיתוח צבא גדול ומתקדם על מנת לנצח את הקרבות נצטרך גם לדאוג למאמינים שלנו בכך שנשקה את הייבול שלהם ונעזור להם בקרבות באמצעות אסונות טבע וכדומה, אפשרות טובה לשפר משחק זה הינה לקחת את הרעיון הכללי אך להלביש אותו על תקופות היסטוריות למשל מסעות הצלב, כיבוש ארץ ישראל התנכית או אפילו בעידן הנוכחי רווי המלחמות שלנו, בכך נשיג מטרה אחת שהיא

ללמד את השחקנים מעט היסטוריה ותיאולוגיה מבלי ששימו לב, שיפור נוסף שהיינו יכולים להכניס למשחק הוא לעצב מחדש את המפות על מנת להכריח את השחקנים לנקוט אסטרגיות לחימה מסוימות כמו למשל לחימה בעמקים עם צבאות קטנים וחזקים אל מול צבאות גדולים אך חלשים או שימוש ביתרונות גובה על מנת לקבל יתרון לחימתי וכדומה, נרצה לחקור קרבות היסטורים מתקופות ישנות יותר ובכך נוכל ללמד עוד פן היסטורי ופן חשיבתי לשחקן, שוב ללא ידיעתו.

חלק ב'

מצורף Github

<https://github.com/FireBomb-game-development/TimlessWorld>

מטלה שבועית

שאלה (1)

בחירת משחק don't starve

- (1) בגרסה הזאת משחקים שחקן יחיד אך יש גרסה לשחק עם עוד אנשים . בגרסה זו אין תחרות המטרה העיקרית של השחקן היא לשרוד את הלילה, ובמהלך היום לאסוף חפצים שיעזרו לך לשרוד את הלילה הבא, כאשר בכל זמן יש חיות שיכולות לפגוע בשחקן חלקן באופן עצמאי יתקפו את השחקן במידה ויתקרב וחלקן ימתינו שיתקפו אותו, מעבר לכך במידה ונחקור את המשחק לעומק נגלה שחלק מהאויבים ישתפו איתו פעולה במידה וניצור איתם אינטרקציות מסוימות .
- (2) היעד בטווח הקצר: לאסוף חפצים שיכולים שיעזרו לשרוד את הלילה הראשון אחרת מפסדים וכמובן שצריך לזוז אחרת קר והשחקן מת . אם מצלחים למצוא אש או פנס זה מקל על הישרדות הלילה הראשון
- (3)

היעד בטווח הבנוי : להשיג אביזרים לחקור ולהתקדם על מנת להשיג פתרונות ארוכי טווח לדברים כמו אוכל מחסה לילי ולחימה .

היעד בטווח הארוך : לשפר את ה IQ של השחקן כדי שהוא יוכל ליצור מהדברים הקיימים דברים שלפניכן הוא לא יכל להכין , הדברים שהוא יצור יעזרו לו ביתר קלות לשרוד את הלילות הבאים . בנוסף לכך כדי שהשחקן לא ישתגע צריך לשמור על השפיות שלו אחרת השחקן יפסיד.

תוך כדי המשחק הבנתי מה צריך כדי לשרוד את הלילות , נפסלתי כמה פעמים כדי להבין איך שורדים לילה במשחק . לפי צרכיו של השחקן למדתי מה היעדים שבלילה קר וצריך ביגוד חם או אש כדי לשרוד או ללכת כל הלילה ולא להישאר במקום אחרת השחקן קופא ומת .

(4) לולאת הליבה של המשחק :

שעות היום: השחקן אוסף משאבים כדי לשרוד את הלילה, אוכל כדי לשרוד ולא למות מרעב אוסף, משאבים וחוקר מבנים כדי להתכונן ללילות . ככל שהשעון מתקדם לכיוון הלילה צריך השחקן לחפש אש או פנס כדי לשרוד או למצוא את המשבים כדי להדליק לפיד שאיתו הוא יוכל להסתובב .

שעות הלילה : אם השחקן לא התכונן מראש הוא יפסיד את המשחק . לכן האסטרטגיה ביום לאסוף משאבים ובליילה לנצל אותם על מנת לשרוד . כאשר השחקן רעב יש לנצל את המשבים כדי לאכול . אם כמות החיים שלו יורדת יש לנצל את המשאבים כדי לעלות את הבריאות של השחקן ואת השפיות . אם הוא לא מדליק אש בלילה מפלצות יכולות לתקוף אותו

החוכמה במשחק לנצל את המשאבים באחריות כי יכול להיות שיקח עוד הרבה זמן עד שתמצא את אותו משאבים שוב .

יש נו מדריך אשר מסביר איך לשרוד את הלילות ואת הדברים שהשחקן המתחיל צריך לדעת הקישור של המשחק

https://dontstarve.fandom.com/wiki/Guides/Beginner%27s_Guide_for_staying_alive

אחד הדברים המרכזים שהמדריך נותן זה איך לשרוד את הלילה הראשון במינימום משאבים .

(5) החוקים במשחק

אי אפשר ללכת על המים , אי אפשר לקרות עצים בלי גרזן , אי אפשר להרוג חיות או מפלצות בלי כלי נשק , אי אפשר לחצוב באבנים בלי מעדר .
אם אין את כלהמשאבים אי אפשר לאחד בינהם וליצור משאב חדש . יש משאבים שאפשר לאסוף רק כאשר יש לך חפצים יותר מתקדמים .

אם היינו משנים חלק מהחוקים היה יותר קל לשרוד את הלילות ואם כמה שזה מפתיע עדיין אפשר לעשות את המשחקיות יותר קשה.

המשחק מלמד אותנו תוך כדי המשחק כשהוא מראה לנו איזה משאבים חסרים לנו או שהוא נותן לנו שגיאה אם אנחנו מנסים לבצע משהו שהוא לא חוקי . אם אנחנו מתים הוא מסביר לנו למה מתנו על מנת שנוכל להשתפר לפעם הבאה .

(6) סוגי המשאבים

סוגים שונים של עצים , סוגים שונים של אבנים סוגים שונים של עשבים , זהב. ועוד משאבים רבים שעדיין לא גילינו, דרך משאבים עלו נוכל ליצור כלים . נוכל לאסוף משאבים על ידי חטיבת עצים, חיפוש משאבים הפזורים במפה, לחימה במפלצות המפוזרות גם כן במפה ועוד מספר דרכים, משאבים אלו עוזרים לשחקן כדי לשרוד את הלילה וכדי לייצר חפצים חדשים .

המשחק מראה משאבים נדירים שלא ניתנים למצוא בקלות במשחק, כמו זהב. כי יש שימוש נרחב בהם עץ ועשב בעיקר כדי לשרוד את הלילה וזהב כדי לשפר את IQ של השחקן ואת היכולת שלו ללמוד דברים חדשים .

יש סרגל שמראה את כל המשבים שאספנו במהלך המשחק ויש סרגל שמראה את המשאבים הנדרשים כדי ליצור דברים שנמצא בצד שמאל .

7) העימותים המרכזיים במשחק

המכשולים העומדים נגדנו הם רעב, חושך, מד שפיות, מפלצות וחיות. אין יריב קבוע שאתה נמדד מולו (ישנה איש מסתורי תחילת המשחק אך לא הבנו מה תפקידו, יש חיות ומפלצות שנוכל להתמודד נגדם או להיעזר בהם. כמעט כל החלטה שנבצע לראשונה במשחק היא דילמה, יש מאכלים רבים שירעילו אותנו או יפגעו לנו במד השפיות, או שפשוט ימלאו לנו את הקיבה (לא חייב בנפרד) אך אף אחד לא מזהיר אותנו מפניהם, כך שבכל פעם שנראה משהו חדש במשחק נצטרך לחשוב פעמיים אם לסכן את כל מה שעברנו עד עכשיו ולהתחיל מחדש או לנסות משהו שאנחנו יותר בטוחים בו, לא תמיד תהיה לנו האפשרות ולכן המשחק תמיד דוחף אותנו לנסות וללמוד מחדש.

8) גבולות המשחק

העולם שטוח, העולם פתוח. באזור ירוק יש עצים ושיחים ופרחים, באזור המדברי יש עשב ואבנים יש גבול שהוא ים שאי אפשר לחצות אותו. יש מפה שמראה איפה השחקן ביחס למפה לכן לשחקן קל לדעת איפה הוא נמצא. כאשר מגיעים למים ניתן להבין שזה הגבול ולא ניתן לעבור אותו וזה גבולות המשחק.

9) תוצאות אפשריות

יש שתי אפשרויות למות או להמשיך לשחק. יש הרבה מזל האם כל המשאבים שאתה צריך מתגלים לך בתחלת המשחק אז יהיה קל לשחקן לשרוד את הימים הראשונים, אם לשחקן אין מזל הוא לא ימצא את המשאבים הנדרשים כדי לשרוד.

אני חושב שסעיף 3 גורם לאנשים להבין את ההבדל בין המשחק הזה לשאר המשחקים

דרך סעיף 3 ניתן להבין את מהות המשחק ומה צריך לעשות כדי לשרוד במשחק הזה.

שאלה 2

שינוי הרכיבים הרשמיים במשחק:

אנחנו בחרנו את המשחק הקלפים טאקי (taki).
תיאור כללי בקצרה על המשחק:

מערבבים את הקלפים, ומחלקים שמונה קלפים לכל שחקן. יתר הקלפים נותרים בתור קופה כשפני הקלפים כלפי מטה. השחקנים אינם מגלים זה לזה את קלפיהם. מן הקופה שולפים קלף פותח ומניחים אותו כשפניו כלפי מעלה. בפני כל שחקן בתור עומדות שלוש אפשרויות:

- להניח קלף שצבעו או מספרו זהה לקלף המונח. לערכים המספריים המופיעים על הקלפים אין משמעות במשחק.
- להניח קלף מיוחד (מפורט בהמשך) שצבעו כצבעו של הקלף הגלוי האחרון. לדוגמה, על קלף "9 אדום" ניתן להניח קלף "עצור אדום", "טאקי אדום", "פלוס אדום" וכדומה.
- להניח קלף מיוחד חסר צבע.

שחקן שאינו יכול להניח אף קלף מידו ייקח קלף אחד מן הקופה והתור שלו יעבור לשחקן הבא. כאשר נותר לשחקן רק קלף יחיד, עליו להכריז על כך בקול בקריאת "קלף אחרון!". אם לא הספיק להכריז על הקלף האחרון לפני שהניח אותו על משטח המשחק, רשאים השחקנים האחרים לחייב אותו לקחת ארבעה קלפים נוספים מהקופה, וכך להשהות את ניצחונו ואף למנעו. השחקן הראשון שנפטר מכל קלפיו הוא המנצח.

(תיאור המשחק המקורי נלקח מויקיפדיה: <https://he.wikipedia.org/wiki/טאקי>.)

הוספת 2 קלפים שישנו את קצב המשחק:

- 1) קלף מגדיל את כמות הפעמים שכל שחקן זכאי לשחק בתורו, כלומר אם במשחק רגיל כל שחקן בתורו רשאי לבצע פעולה אחת: לקחת קלף מהקופה או לשחק עם קלף שיש לו. כאשר אחד מהשחקנים שם את הקלף הזה הוא מגדיל את מספר הפעמים ששחקן ראשי לשחק בתורו, כלומר בפעם הראשונה ששמים את הקלף הזה כל שחקן צריך לשחק בתורו פעמיים בהתאם לחוקי המשחק המקוריים, בנוסף אם שחקן אחר או אותו

שחקן אחר ישים את אותו הקלף שוב, מספר הפעמים שכל שחקן יצטרך לשחק בתורו יגדל ל-3 וכן הלאה.

(2) קלף שמקטין את מספר הפעמים שכל שחקן יכול לשחק בתורו. כלומר אם מספר הפעמים של שחקן יכול לשחק, בשלב מסוים במשחק עומד על 3, אז כאשר שחקן ישתמש בקלף זה, כמות הפעמים שכל שחקן יהיה ראשי לשחק יקטן ל-2.

החרגה: כאשר מספר הפעמים שכל שחקן ראשי לשחק עומד על 1, ואחד מהשחקנים משתמש בקלף זה, לא יתבצע כל שינוי במשחק.

משחק שני שבחרנו שחמט שינוי הגבולות במשחק כך שהגבולות הם מעגלים זאת אומרת שחייל רגיל אם הוא צמוד לגבול לאורך ציר ה y כאשר הוא נמצא בגבול השמאלי הוא יכול לבצע תקיפה של השחקן שנמצא על ציר ה y בצד הימני כאשר הוא עומד בחוקים של השחמט שחייל יכול רק ימינה ושמאלה אך מכיוון שהגבולות שקופים הוא יכול לבצע את התקיפה. עוד דוגמא צריח שמצא בציר ה X בעמודה A רוצה להגיע לעמודה H בצד אחד יכול הגבולות שקופים וגם המלך או המלכה לא מפרעים לו לעשות את המהלך הזה.

משחק שלישי שבחרנו הוא 4 בשורה עבור 3 שחקנים כאשר כמו במשחק המקורי כל שחקן בתורו מתבקש לשלשל מטבע בצבע שיחודי רק לו. המשחק מסתיים כאשר יש אחד מהשחקנים מצליח לצייר על בלוח שורה/אלכסון באורך 4.

משחק רביעי

משחק שנבחר טקטיקו. מטרת המשחק להגיע לדגל. קיום המשחק עובד בתורות כאשר לשחקן יש אפשרות ללכת ימינה ושמאלה קדימה ואחורה כאשר לשחקן יש אפשרות לעשות צעד. השחקן יכול למקם את השחקנים איפה שהוא רוצה ואת המיקום של הדגל ואת הפצצות.

חוקי המשחק

מרשל מנצח גנרל
גנרל מנצח קונוגל
קלונל מנצח דרגה יותר נמוכה.
וכן עלה.

מרגל מנצח מרשל רק אם הוא תופס אותו ראשון אך הוא מפסיד לכל שחקן .
רב טורי מנטרל פצצות , כל שחקן אחר מתפוצץ . המטרה להגיע לדגל ראשון

החוק שנשנה כדי שהמשחק יעבור משליטה מלאה של השחקן לשליטה חלקית הוא שנעשה שיש קוביה שמחליטה על כמות הצעדים .

השינויים האסטרגים שיתרחשו בתגובה לכך .

(1) שינוי עמדות השחקנים מכיון שלשחקנים לא תהיה בעיה לקחת יותר סיכון מכיון שיכול להיות שחקן יעשה 6 צעדים הוא יכול כמעט להגיע לסוף המפה . מצד שני שחקנים יעדיפו אולי להקריב את החיילים החלשים שלהם כי יכול להיות שתוך תור אחד כבר תוכל לפגוש את היריב ולגלות איזה כוח יש לו .