

מטלה 2 מתגלגלת

שם הרעיון – מונופול דמקה

שאלה 1

כמה שחקנים יהיו – שניים ומעלה.

האם יהיה אפשר לשחק את המשחק עם פחות/יותר שחקנים - אי אפשר פחות מ-2 שחקנים. אחרת לא תהיה תחרות.

מה יהיו דפוסי האינטראקציה בין השחקנים (שיתופי/תחרותי וכו') –

- המשחק הוא שחקן מול שחקן, כלומר על השחקן לנצח את השחקנים האחרים (היריבים שלו).
- האינטראקציה בין השחקנים תהיה תחרותית כאשר כל שחקן ינסה להשיג יותר "רכוש" במשחק - נכסים במונופול וחיילים/מלכים.

האם זה יכול להשתנות – לא. המשחק במהותו תחרותי ונועד ליצור אינטראקציה תחרותית בין השחקנים. מ עבר לכך, אם ניקח את אלמנט התחרותיות מהמשחק נישאר עם שחקנים שמשחקים ללא מטרה כלשהי וללא אפשרות ניצחון.

שאלה 2

מה יהיו היעדים במשחק – במשחק יהיו כמה יעדים, היעד הראשון הוא קניית נכסים (השחקן ירצה לקנות כמה שיותר נכסים בכמה שיותר מקומות על גבי משטח המשחק), מכאן המטרה הבאה של השחקן היא להרוויח עוד כסף על ידי קנסות של שחקנים אחרים העוברים בנכסים שלו. מטרה נוספת של כל שחקן במשחק היא לשים כמה שיותר חיילים של דמקה על גבי לוח המשחק וכן גם כמה שיותר מלכים. בצורה זו יוכלו לעכב שחקנים אחרים מלשחק ולהתקדם במשחק. מטרה זו גם מאפשרת להראות את הדומיננטיות של השחקן עם הרבה חיילים במשחק (הם מאפשרים שליטה על שחקנים אחרים).

המטרה האולטימטיבית היא להצליח להרוויח את כל כספם של השחקנים האחרים כך שלא יוכלו להמשיך לשחק ויצאו מהמשחק עד שישאר רק שחקן אחד עם כל הכסף וינצח במשחק

איך המשחק יודיע לשחקן את היעדים שלו – כאשר כל שחקן יתחיל את המשחק הראשון שלו, המשחק יעשה לו MATCHING נגד בוטים (לא שחקנים אמיתיים) ובמהלך כל המשחק הראשון המשחק יגיד לשחקן מה לעשות כדי לקבל תוצאה כלשהי או כדי להשיג יעד כלשהו וייתן הערות והודעות שמסבירות לשחקן בדיוק איך לפעול ומה לעשות כדי לשחק ולנצח במשחק.

בנוסף, לפני כניסה למשחק יהיה כפתור שבעת לחיצה עליו יהיה טקסט המכיל את ההוראות המלאות של המשחק.

האם השחקן יכול לבחור יעדים אחרים – בעת המשחק עצמו השחקן יכול לבחור באיזה סדר הוא מעדיף לבצע את המטרות והיעדים שלו. לדוגמה קודם כל להשיג חיילי דמקה ולצבור כסף ורק אז לקנות נכסים.

אבל בסופו של דבר שחקן לא יכול לשנות את היעדים עצמם.

שאלה 3

מה יהיו התהליכים במשחק – התהליך המרכזי של המשחק הוא צבירת כמה שיותר כסף, נכסים וחיילים. כאשר השחקן העשיר ביותר הוא השחקן המוביל (הכי קרוב לניצחון).

מהם תהליכי-ההתחלה – בהתחלה השחקן צריך ללרכוש כמה נכסים זולים ולזכות בחיילים התחלתיים כדי להתחיל לקנוס שחקנים אחרים שיעברו שם ולהרוויח כסף התחלתי.

מה תהיה לולאת הליבה (loop game core) - על השחקן ללמוד את חוקי המשחק כדי שיוכל לנצל הזדמנויות ולהרוויח על חשבון השחקנים האחרים בכל הזדמנות שיקבל הן בעזרת חיילים והן בעזרת נכסים.

מה יהיו תהליכי-הסיום – תהליך הסיום כאשר השחקן הצליח להפוך לשחקן העשיר ביותר עם הכי הרבה נכסים וחיילים בזמן ששאר השחקנים לא מצליחים לשלם את חובותיהם.

איך השחקן ילמד על התהליכים – במהלך משחק הראשון של השחקן הוא יעבור הדרכה של המשחק בה ילמד כיצד לשחק וכיצד כל החוקים פועלים. לאחר שהשלים את tutorial השחקן יבין מהחוקים של המשחק וגם בעזרת יצירתיות כיצד לנצל זאת כדי להצליח יותר משחקנים אחרים.

איך התהליכים ישפיעו על חוויית השחקן – תהליכים אלו ימשכו את השחקן להמשיך לשחק במשחק כי זה מתגור, דורש מחשבה על אסטרטגיה טובה וצבירת כסף תוך כדי ניצול משאבים וקצת מזל תמיד גורם לשחקנים לרצות להמשיך לשחק לאורך זמן.

שאלה 4

מה יהיו החוקים במשחק -

- חוקים המגבילים את פעילות השחקן – השחקן יצטרך לציית לחוקי המשחק מונופול בתוספת החוקים החדשים של חיילי הדמקה כדי להצליח במשחק.

- חוקים קובעים תוצאות של פעולות - רק כאשר השחקן יצליח להבין את כל החוקים ויגייס אסטרטגיה טובה הוא יצליח לצבור את כל המשאבים הדרושים כדי לנצח במשחק.

איך השחקן ילמד את החוקים - בהדרגה, בתחילת המשחק השחקן ישחק יחד עם המחשב שהוא ינחה אותו לבצע את פעולות הבסיסיות במשחק, ולאט לאט הוא יצטרך לבצע לבד, כאשר השחקן נתקע יש אפשרות קרוא הסבר על הפעולה אותה רוצה לעשות - כפי שכבר אמרנו תהיה אפשרות בתפריט הראשי לראות את ההוראות המלאות למשחק.

איך החוקים ישפיעו על חוויית השחקן – זה ימקד את השחקן למטרה העיקרית של המשחק, השחקן יקבל הסבר מה עליו לעשות וככה זה יעזור לו לקבל עזרה והשחקן לא ירגיש שעליו להבין לבד.

שאלה 5

מה יהיו המשאבים במשחק –

- המשאב הראשון שכל שחקן מקבל ממנו קצת בתחילת המשחק הוא כסף. זהו גם המשאב הכי חשוב במשחק.
- נכסים - בעזרתם כל שחקן יריב שעובר על הנכסים שלנו יצטרך לשלם קנס.
- בתים - על כל נכס ניתן לבנות בתים או מלונות - על כל בית או מלון שהשחקן בנה על הנכס הקנס ש ל יריבים העוברים בנכס גדל.
- חיילים/מלכים - חיילים ומלכים מערכים תורות של שחקנים יריבים וגם יכולים "לאכול" חיילים אחרים במידה והם באותה המשבצת.

איך המשאבים הללו יועילו לשחקן – המשאבים אלו יעזרו לשחקן לחוות את המשחק , להבין שעליו להשיג דברים בכדי להתקדם במשחק , ולהכניס יותר עניין במשחק.

איך עיצוב המשחק יגרום לכך שהמשאבים יהיו נדירים – כיוון שבכדי להשיג משאבים אלו השחקן צריך לעשות אחד משני דברים. הראשון הוא לשחק לפי אסטרטגיה, לחסוך מספיק כסף ולקנות את הנכסים שלו והשני הוא מזל - אם לשחקן יש מזל הוא עשוי לקבל חיילים בחינם או לקבל כרטיס מזל בו יקבל בתים או נכסים חינם

איך השחקן ילמד מה הם המשאבים – לשחקן יהיה תיבת משאבים ששם הם מחולקים לפני נושאים , ושם מפורט על משאב מה הוא מאפשר לעשות.

איך השחקן יוכל להשיג משאבים – כמו שאמרנו קודם, על ידי קנייה או על ידי קבלת משאבים במזל.

שאלה 6

מה יהיו העימותים המרכזיים במשחק –

- כל שחקן ירצה להיות בעל החיילים היחדי במשחק ולכן יאכל את השחקנים של האחר.
- כל שחקן ירצה להיות בעל כמה שיותר נכסים כדי להפוך להכי עשיר בטווח הרחוק של המשחק - עימות על מי ישיג איזה נכס.
- כמות בתים ומלונות על נכסים, כל שחקן ירצה לשים כמה שיותר בתים ו/או מלונות על הנכס שלו - י היו עימותים על איזה נכס כדי להשקיע ובכמה לקנוס.

האם השחקן יוכל לבחור את העימותים – כן. השחקן יכול לבחור האם לאכול חיילים של שחקן אחר, השחקן יכול לבחור האם לנסות לעכב תורות של שחקנים אחרים עם מלכים שהשיג, השחקן יכול לבחור אם ואיפה לש ים בתים ו/או מלונות, השחקן יכול לבחור א לקנות נכס ואיזה.

איך העימותים ישפיעו על חוויית השחקן – זה יכניס אתגר , תחרותיות ורצון להפוך לשחקן הכי עשיר - זוהי ה רי המטרה העיקרית של המשחק.

שאלה 7

מה יהיו הגבולות של המשחק – גבול ראשון הוא כמובן מסלול לוח המשחק שחוזר על עצמו במעגלים והינו סופי. גבול נוסף (אופציונאלי) אפשר לשים הגבלה לכמות הכסף הכוללת שאפשר לצבור במשחק כלשהו, כך למעשה משחק יכול להיגמר מהר יותר ויש הגבלה לכמות העושר של שחקן אחד.

בנוסף השחקן מוגבל למספר צעדים בכל תור או קנסות, כרטיסי מזל וכו' שהוא מקבל בכל תור על ידי הגלגל שאומר לו מה לעשות בכל תור.

איך המשחק יראה לשחקן את הגבולות – השחקן יראה את הגבולות במסלול שעל הלוח עליו הוא יעבור, הוא יציית למה שגלגל המזלות ייתן לו לעשות בכל תור. במידה ויש הגבלה על הכסף השחקן יוכל לראות את כמו ת הכסף שנצברה הן בפרט והן בכללי מתוך הכמות המקסימלית.

שאלה 8

כמה תוצאות אפשריות יהיו למשחק, ומה הן התוצאות האפשריות –

- תוצאה אחת היא להגיע לכמות הכסף המקסימלית - אפשר לשים הגבלה ואפשר לשחק ללא הגבלה.
- שחקן אחד נשאר עם כסף בעוד ששאר השחקנים נשארו בלי שום משאב איתו יכולים לשלם את חובותיהם ולכן הוא המנצח והם מפסידים.

עד כמה התוצאה תלויה במזל לעומת כישרון – התוצאה תלויה יותר בכישרון, כיוון שכאשר אתה צובר יותר ניסיון במשחק ומפתח אסטרטגיה יותר טובה כך יש לך יותר סיכוי לנצח במשחק גם אם ההתחלה שלך לא טובה.

האם המשחק יהיה "סכום אפס", שיתופי, או מורכב – המשחק כרגע מוגדר משחק סכום אפס, כדי להכניס יותר עניין במשחק וגם כי מהות המשחק היא תחרותיות.