

מטלה 3 מתגלגלת

שם הרעיון – מונופול דמקה

שאלה 1

- מי יהיה קהל-היעד של המשחק –** קהל הייעד שלנו הינו בני נוער וילדים , כיוון שלרוב בגילאים אלו משחקים משחקים כמו דמקה ומונופול. לכן אנו חושבים שאלה גם הגילאים שיתעניינו במשחק מונופול דמקה.
- אילו כישורים יידרשו כדי לשחק –** כדי לנצח והצליח להתקדם במשחק צריך קצת מזל, הבנה של כל החוקים וחשיבה יצירתית על ניצול מצבים עם כל כלי המשחק (חיילים, נכסים, בתים וכו').
- מה רמת המיומנות הדרושה –** הרמה יחסית גבוהה ודורשת הבנת משחק מלאה כדי לאפשר לשחק להצליח במשחק. ככל ששחקן יעמיק במשחק וישחק יותר כך ירכוש יותר מיומנות.
- איך המשחק יתאים את עצמו לשחקנים בעלי רמת-מיומנות שונה –** כאשר משתמש מתחיל לשחק בפעם הראשונה, הוא ישחק נגד המחשב ולא נגד שחקנים אמיתיים. המחשב יסביר כל שלב במשחק ולא ינצל את כל המצבים. ככל ששחקן יהיה יותר טוב כך המחשב יצמד לו יריבים יותר טובים.
- איך רמת-הקושי של המשחק תשתנה עם התקדמות רמת-המיומנות של השחקן-** חשבנו להוסיף למשחק מעין ניקוד. כאשר שחקן מפסיד במשחק הוא מפסיד ניקוד. אם שחקן סיים במקום הראשון או השני הוא מרוויח ניקוד. בכל משחק נצמד יריבים בעלי ניקוד קרוב לניקוד של השחקן. כך רמה המיומנות של כל השחקנים תהיה בערך שווה.
- איך השחקן יוכל לבחור רמת-קושי –** השחקן לא יוכל לבחור את רמת הקושי , ככל שהשחקן יותר טוב וינצח יותר כך המשחק יצמד לו יריבים יותר חזקים.
- איך המשחק ייתן לשחקנים משוב על הצלחה או כישלון –** בסוף משחק המשחק יברך את השחקן על ניצחונו במשחק ותהיה לשחקן גישה לניקוד שלו.

שאלה 2

- מה המשחק יעשה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, ומניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני –** במהלך המשחק השחקן יהיה חייב לשים לב לכל מה שקורה במשחק. לאן שחקנים יריביים מעבירים את החיילים שלהם, לאן הוא יכול להעביר את החיילים שלו כדי למנוע מיריבים להתקדם ובנוסף מתי ואיזה נכס כדאי לו לקנות. המשחק למעשה צורך צומת לב גם כאשר זה התור של היריבים לשחק.

שאלה 3

- איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק –** השחקן יוכל להיכנס לטבלת הניקוד הכללית ולראות את מיקומו בטבלה, בנוסף יוכל השחקן להיכנס לפרופיל של שחקנים אחרים. לראות את הניקוד שלהם, כמה משחקים שיחקו וכמה הפסידו.
- רעיון נוסף שיכול להיות נחמד הוא בזמן משחק להוסיף אימוג'ים. השחקן על כל ניצחון יקבל כסף שבעזרתו יוכל לקנות אימוג'ים שאפשר להשתמש בהם תוך כדי משחק.
- לאיזה סוגים של שחקנים (מבין הסוגים שלמדנו בשיעור) המשחק אמור להתאים –**
- המשחק אמור להתאים לכמה סוגים –

- **התחרותי** – כיוון שכל שחקן ירצה להגיע לניקוד גבוה יותר, זה יגרום לסוג של תחרותיות שבה כל אחד רוצה להיות יותר טוב מהשני.
- **ההישגי** – מטרת המשחק היא להפתח אסטרטגיה אישית כמה שיותר טובה, לכן ישנם שחקנים אשר ירצו להתקדם כמה שיותר ברמת ההבנה שלהם במשחק כך שהם יותר חכמים מיריבים אחרים ויכולים לנצח אותם.

שאלה 4

אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק, איך עיצוב המשחק יתרום ליצירת רגשות אלה –

חוץ מאשר רוב הרגשות שכולם מכירים כגון שמחה הנאה וניצחון, נרצה גם שהשחקן ירגיש תוך כדי משחק רגשות נוספים כגון –

- **אכזבה** - כאשר שחקן לא יצליח באסטרטגיה שרצה לעשות והפסיד במשחק.
- **עצב או כעס** - כאשר שחקן יפסיד רצוף מספר משחקים הוא צפוי לכעוס או להיות עצוב.
- **שאפתנות** - שחקן עשוי לנסות להתחכם ולהיות כמה שיותר חכם במשחק כדי להצליח לנצל מצבים במשחק לטובתו.

שאלה 5

מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל? איך הסיפור הזה יועבר לשחקן –

עם הכניסה הראשונה של המשתמש למשחק יוסבר כחלק מהTUTORIAL שהמשחק לוקח את שני המשחקים הנוסטלגיים דמקה ומונופול ומעצב אותם. דמקה ומונופול היו כבר הרבה מאוד זמן שני משחקים שונים לחלוטין אך עם העידן הטכנולוגי הומצא גם משחק חדש שמשלב את שניהם.

שאלה 6

מי יהיו הדמויות במשחק – במשחק יש שני סוגים של דמויות. השחקנים עצמם המשחקים אחד נגד השני והמחשב. כפי שאמרנו בהתחלה או בכל שלב אפשר להתחיל TUTORIAL שבו השחקן ישחק נגד המחשב.

מי יהיה הגיבור ומי המתנגד העיקרי – לכל שחקן יש נקודת מבט משלו. עבור כל שחקן הוא הדמות הטובה ואילו שאר השחקנים הם האויבים שלו.

מי יהיו הדמויות המרכזיות והדמויות המשניות, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן – למעשה כפי שאמרנו, עבור כל שחקן הוא הדמות הטובה ושאר השחקנים הם ה"רעים" האינטראקציה הזו יוצרת תחרותיות ורצון להביס את כל האויבים.

האם לדמויות יהיה "רצון חופשי" – לדמויות יהיה רצון חופשי חלקי. נסביר: הדמויות (השחקנים) חייבים לציית לחוקי המשחק אך הם יכולים לבחור איזו פעילות חוקית ברצונם לעשות בכל פעם שמגיע תורם. כמובן שהם חייבים לסובב את השעון שאומר להם האם להתקדם במסלול/להרים קלף מזל/קיבלו חייל ועוד אך מעבר לכך הם יכולים לבחור (לדוגמה האם לקנות נכס, האם להוסיף בית או מלון על הנכס, איפה למקם חייל ועוד)

שאלה 7

מה תהיה העלילה, איך תיראה הקשת הדרמטית שלה, ואיך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה

– כמו שהוסבר על השחקן יהיה ללמוד את השילוב בין שני המשחקים הנוסטלגיים ולהבין את כל האפשרויות החדשות שנפתחות במשחק החדש שמשלב את שניהם. ככל שהשחקן יבין יותר את הפעולות שאפשר לשלב במשחק כך יוכל לשחק נגד שחקנים יותר טובים, לפגוש באסטרטגיות טובות יותר של שחקנים טובים יותר ולפתח את חשיבת השחקן.

איך העלילה תשתלב במנגנון המשחק – במהלך המשחק תמיד יהיה דגש על הניקוד. הניקוד יקבע מי היריבים של השחקן, איפה הוא ממוקם, עד כמה הוא טוב. ככל שהשחקן מבין את השילוב של שני המשחקים כך הוא יבין את העלילה. בצורה זו יתאפשר לו לממש את ההבנה הזו כדי להצליח לנצח במשחק. העלילה (השילוב של שני המשחקים משפיעים מאוד על הדרך בה שחקנים ישחקו.. חשוב מאוד שידעו לשחק במשחקים המקוריים על מנת שיבינו את הקשר של כל החורים החדשים והאפשרויות החדשות).

שאלה 8

מה יאפיין את העולם הדמיוני שבו יתנהל המשחק – העולם של המשחק הוא למעשה הלוח של המשחק שיוצג למשתמש על המסך. הלוח יחולק לפי חלקות. לכל שחקן יש צבע אחר וחלקת אדמה (נכס/חייל/בית וכו') יהיו באותו הצבע. ככל שהמשחק יתקדם כך העולם יצבע ביותר צבעים של כל השחקנים. הצבעים ישתנו כל הזמן ואיל ו מרכז הלוח בו יהיו את קלפי המזל והשעון יהיו מונחים על גבי רקע בצבע תכלת כדי לגרום לריכוז ורוגע.

מה יהיו חוקי-הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה וכו' בעולם זה –ההיסטוריה תתבסס על שני המשחקים דמקה ומו נופול כאשר מבחינה גיאוגרפית אנו נשתמש בלוח מונופול רגיל עם תוספת של חוקים, אפשרויות ושחקני דמקה.

איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה – השחקן יעבור TUTORIAL בו הוא יבין מה כל דבר אומר, איך הלוח ישתנה ככל שהמשחק יתקדם ויבין ככה מה כל דבר מסמל.