

מטלה 1 – רעיון

חלק א:

שאלה 1: החיים כמשחק

מבנה המשחק: "מאסטרים במוסך"

תיאור המשחק: השחקן ייכנס לנעלי משפחה ותיקה בתחום תיקוני הרכב, בעלי ניסיון של יותר מ-15 שנה. מטרת השחקן היא לנהל מוסך, לתקן מכוניות של לקוחות, ולהתמודד עם אתגרים שמגיעים עם כל תיקון.

מאפיינים עיקריים של המשחק:

- רמת קושי משתנה: ככל שמתקדמים, השחקן יטפל במגוון רחב של בעיות רכב, החל מבעיות פשוטות כמו החלפת שמן ובלמים, ועד לתיקונים מורכבים כמו שיפוץ מנוע.
- ניהול זמן ומשאבים: השחקן יצטרך לנהל את הזמן שלו בצורה חכמה כדי לטפל במספר מכוניות במקביל, ולבצע את העבודה בזמן כדי לשמור על רמת שביעות רצון גבוהה אצל הלקוחות.

חוויית ואינטראקציות עם לקוחות:

- במהלך המשחק השחקן יפגוש לקוחות שונים עם בקשות ייחודיות ורקע שונה. ייתכנו לקוחות שידרשו טיפול חירום, שיגיעו עם דרישות מיוחדות, או שיש להם בעיות בלתי צפויות. האינטראקציה הזו תוסיף עניין למשחק.

שאלה 2: משחקי ילדים

תיאור המשחק: "בונים את עולם החלומות"

מטרת המשחק: המשחק מעודד את השחקנים לשתף פעולה, לתכנן, ולבנות מקומות מיוחדים בעולם וירטואלי שנוצר במיוחד עבורם. השחקנים יוכלו לבנות את "המקום שלהם" – זה יכול להיות עיר, פארק או כל מקום אחר שיעורר בהם דמיון ויצירתיות.

מאפיינים עיקריים של המשחק:

1. בניית מבנים מותאמים אישית:

- השחקנים יכולים לבחור מבין מספר כלים וחומרים שונים – למשל, עצים, לבנים, חלונות, דלתות, תאורה, ועוד.
- אפשר לבנות יחד וליצור מבנים כמו בתים, ארמונות, פארקים, חנויות, ואפילו רכבות הרים.

2. משימות ושיתוף פעולה:

- המשחק כולל משימות שמחייבות שיתוף פעולה. למשל: בניית פארק, עיצוב אזור
- כל משימה מעניקה פרסים וכלים חדשים לבנייה, שכולם יכולים להשתמש בהם בהמשך.

שאלה 3 – משחקי תועלת:

1. משחק: "זיהום אוויר"

תיאור המשחק: המשחק ממוקם בעיר וירטואלית, והשחקנים מתבקשים לזהות ולנטר אזורים עם רמות זיהום גבוהות. כל שחקן מקבל אזור בעיר שבו עליו לבדוק את איכות האוויר, ליעץ על פתרונות, ולעזור בשיפור האזור.

2. משחק: "מרפאי המחלות"

תיאור המשחק: השחקן הופך לרופא מיקרוסקופי שנכנס לגוף האדם במטרה לזהות תאים נגועים ולטפל בהם. השחקן עובר דרך מערכות הגוף השונות (מערכת הדם, מערכת העיכול, הריאות וכו') ומחפש תאים עם סימנים חריגים.

3. משחק: "פותרי המבוכים"

תיאור המשחק: השחקנים נכנסים לעולם של מבוכים מתמטיים, כאשר כל מבוך דורש פתרון בעיות מתמטיות כדי להתקדם. כל "שער" במבוך הוא בעיה מתמטית, והשחקנים חייבים לפתור אותה כדי להמשיך הלאה. המשחק מותאם לרמות שונות – ממבוכים עם בעיות בסיסיות ועד מבוכים מתקדמים המיועדים לבעיות מורכבות באלגברה, ותורת המספרים.

שאלה 4: משחקים לימודיים:

שלושה נושאים:

1. היסטוריה:

שחקן נכנס לדמות של חוקר זמן שמסוגל לנוע בין תקופות היסטוריות שונות בכל תקופה, השחקן מקבל משימות שהוא חייב להשלים, כמו סיוע לבניית פירמידה במצרים העתיקה

2. גאוגרפיה:

משחק זה, השחקן הוא מגלה ארצות שמקבל משימות לגלות מקומות חדשים בעולם. השחקן מבצע משימות המשלבות אתגרים טבעיים, כמו חציית נהרות, טיפוס על הרים, או חיפוש אחרי צמחים

3. מתמטיקה:

משחק מתרחש בעיר שבה כל דבר פועל בעזרת חישובים מתמטיים. השחקן הוא מנהל תחנת אנרגיה המפעיל את העיר, ועליו לפתור בעיות שונות כדי לספק אנרגיה לכל חלקי העיר. כאשר כל משימה מצריכה חישוב מתמטי כלשהו.

שאלה 5: ספריה קריאה או סרטים:

1. רעיון למשחק מחשב המבוסס על הסרט *gladiator*

תיאור המשחק:

השחקן נכנס לנעליו של לוחם שמתחיל את דרכו כעבד בזירת הגלדיאטורים, בדומה לסיפורו של מקסימוס מהסרט. במהלך המשחק, השחקן צריך להילחם בזירות שונות, להוכיח את עצמו כלוחם, ולבסוף לנסות לזכות בחופש ובכבוד.

2. רעיון למשחק מחשב המבוסס על הסדרה *Peaky Blinders*

תיאור המשחק:

שחקן נכנס לנעליו של אחד מחברי משפחת שלבי, ועוזר להקים ולהרחיב את האימפריה של *Peaky Blinders* תוך ניהול עסקים, והתגברות על יריבים ואוימים.

3. רעיון למשחק מחשב המבוסס על סדרת *hell's of paradise anime*

תיאור המשחק:

המשחק מתחיל כאשר השחקן מגלם לוחם או נינג'ה שנשלח לאי מקולל במטרה להשיג חפץ מיסטי או משאב נדיר. השחקן חייב לחקור את האי, להילחם במפלצות על-טבעיות, ולשרוד מול סכנות טבעיות ומלכודות נוראיות. ככל שהשחקן מתקדם, הוא נחשף לסודות האי ולעבר המסתורי שלו.

שאלה 6: שיחזור ושיפור משחקים ישנים

1. SimTower (1994)

תיאור המשחק SimTower: הוא משחק סימולציה שבו השחקן מנהל בניין רב-קומות. מטרתו לבנות ולנהל מגדל עירוני הכולל משרדים, דירות, בתי מלון, מסעדות, ואטרקציות נוספות תוך התחשבות בצרכים של הדיירים, העובדים והאורחים.

שיפורים:

- גרפיקה מחודשת: יצירת גרפיקה מודרנית בתלת-ממד במקום הגרפיקה הישנה בדו-ממד.
- מצבי משחק חדשים: הוספת תרחישים עם אתגרים שונים כמו ניהול מגדלים במדינות עם חוקים שונים, או התמודדות עם מצבי חירום כמו רעידות אדמה.

2. "Prince of Persia" (1989)

תיאור המשחק Prince of Persia: הוא משחק פלטפורמה קלאסי שבו השחקן נכנס לנעליו של נסיך שנלכד במבוך קטלני וצריך להימלט תוך התמודדות עם מלכודות ואויבים.

שיפורים:

- עולם פתוח: הפיכה לעולם פתוח ומורכב יותר, שבו השחקן יכול לחקור ולא רק להתקדם משלב לשלב. ניתן להוסיף שדרוגים מיוחדים שהשחקן יכול למצוא במהלך המשחק.
- לחימה משופרת: הוספת טכניקות לחימה חדשות לכלי נשק נוספים.

.

3. "Transport Tycoon" (1994)

תיאור המשחק Transport Tycoon: הוא משחק סימולציה כלכלית שבו השחקן בונה ומנהל חברת תחבורה, המשלבת רכבות, אוטובוסים, ספינות, ומטוסים. המשחק מתמקד ביצירת רשת תחבורה רווחית, תוך התחשבות בביקוש, עלויות ופיתוח ערים.

שיפורים:

- ממשק משתמש מודרני: שיפור הממשק כך שיהיה נוח, כולל אפשרויות תכנון מתקדמות וכלי ניהול מפורטים יותר.
- רב-משתתפים מקוון: הוספת מצב מרובה משתתפים שבו השחקנים יכולים להתחרות על שטחי תחבורה ולשתף פעולה בפרויקטים גדולים.

שאלה 7: בינה מלאכותית יוצרת

:ChatGPT

רעיון למשחק תחרותי חדש שתוכל ליצור ביוניטי יכול להיות משחק פלטפורמה מרובה משתתפים בסגנון "קרב מלכותי" עם טוויסט יצירתי.

תיאור המשחק:

****שם המשחק**:** "קללת המקדש"

****סוג המשחק**:** משחק פלטפורמה תחרותי, מבוסס סיבובים (round-based), רב משתתפים (multiplayer).

****מטרת המשחק**:** כל שחקן משחק דמות חוקרת שנכנסת למקדש עתיק ומסתורי עם רצפה שמתמוטטת לאט. מטרת השחקנים היא לשרוד כמה שיותר זמן על הרצפה ולצבור נקודות תוך כדי התקדמות במבוכים, התחמקות ממלכודות, ואיסוף אוצרות יקרי ערך.

מאפייני המשחק:

1. ****רצפה מתמוטטת**** - הרצפה במשחק מתמוטטת כל כמה שניות, והשחקנים צריכים למהר לאזור בטוח.
2. ****מלכודות רנדומליות**** - לאורך המסלול יש מלכודות כמו חצים, פצצות, או חרבות נופלות שמופעלות בצורה אקראית ומוסיפות ריגוש ואתגר.
3. ****מנגנון חפצים**** - ניתן למצוא חפצים מיוחדים כמו מגני מגן, קפיצים לגובה, ומהלכים מיוחדים שמאפשרים לשחקן יתרון זמני.
4. ****מצב רב משתתפים**** - השחקנים מתחרים זה מול זה בזמן אמת כדי לשרוד ולהישאר האחרונים על הרצפה.

תוספות אפשריות:

- ****סקינים**** או התאמה אישית של הדמויות.
- ****שלבים מתקדמים**** - רמות קושי שונות עם מלכודות קשות ומסלולים מורכבים יותר.
- ****מערכת דירוג**** - לוח תוצאות אונליין שמציג את השחקנים בעלי הדירוג הגבוה ביותר.

כלי פיתוח ביוניטי:

- השתמש בפזיקה של יוניטי ליצירת התמוטטות הרצפה.
- נצל את מערכת ה-Multiplayer Netcode כדי לתמוך במצבי משחק מרובי משתתפים.
- צור מלכודות בעזרת מנועים כמו NavMesh לעקוב אחר תנועת השחקנים ולהגיב.

זה משחק שיכול ליצור המון עניין, במיוחד אם ייתמך בו מרובי משתתפים, וזה יספק למשתמשים חוויה מרגשת ומלאת אתגרים.

:Copilot

רעיון נהדר! איך נשמע משחק שבו כל שחקן מקבל שליטה על רובוט עם יכולות מיוחדות, וצריכים להתחרות בזירה תלת-ממדית על מנת לאסוף כמה שיותר חפצים ולהשלים משימות בזמן מוגבל?

המשחק:

- **שם המשחק:** "RoboRumble"

- **תיאור:** כל שחקן שולט ברובוט אישי עם יכולות ייחודיות. המטרה היא לאסוף חפצים מיוחדים המפוזרים בזירה ולהשלים משימות בצורה מהירה ומדויקת.

- **חוקים:** שחקן שמצליח לאסוף את מרבית החפצים ולהשלים את המשימות בזמן הקצר ביותר, מנצח את הסיבוב.

יכולות רובוטים:

- **תמרון מהיר:** יכולת לנוע במהירות גבוהה למשך זמן מוגבל.

- **מגנט חפצים:** למשוך חפצים מרחוק לזמן קצר.

- **מגן זמני:** מגן מרוב התקפות יריב במשך זמן קצר.

- **קפיצה גבוהה:** אפשרות לקפוץ לגבהים גדולים ולעבור מכשולים במהירות.

הזירה:

- זירה תלת-ממדית עם מכשולים, חפצים מיוחדים ומלכודות.

- הזירה משתנה בכל סיבוב כדי להקשות ולהפתיע את השחקנים.

מטרות המשחק:

- **איסוף חפצים:** חפצים שמעניקים נקודות ומאפשרים שדרוג יכולות.

- **משימות מיוחדות:** משימות כמו חיפוש חפץ מיוחד, קרב מול רובוט יריב, או מעבר דרך מסלול מכשולים.

Unity מספק כלים חזקים ליצירת משחקים תלת-ממדיים, ועם מעט יצירתיות, אפשר ליצור משחק שיהיה כיף ומאתגר לשחקנים.

:Clude

רעיון למשחק תחרותי שניתן לפתח באמצעות יוניטי הוא "קרב האיים".

תיאור המשחק:

במשחק זה, שחקנים מתמודדים אחד נגד השני על איים שונים במפה. כל שחקן מתחיל על אי קטן ומנסה להרחיב את השפעתו על ידי כיבוש איים נוספים, איסוף משאבים ובניית מבנים.

מכניקות משחק:

1. ****כיבוש איים****: שחקנים יכולים לשלוח יחידות לכיבוש איים אחרים. כל אי יכול להכיל מספר יחידות, והכיבוש ידרוש אסטרטגיה ותכנון.

2. ****איסוף משאבים****: על כל אי יש משאבים שונים (כגון עץ, מתכת, אוכל) ששחקנים יכולים לאסוף כדי לבנות מבנים ולשדרג את היחידות שלהם.

3. ****בנייה ושדרוג****: שחקנים יכולים לבנות מבנים על האיים שיכולים לספק יתרונות שונים, כמו הגנה, ייצור יחידות חדשות או שדרוגים.

4. ****קרב****: כאשר שחקן שולח יחידות לאי של שחקן אחר, מתנהל קרב שבו השחקנים יכולים להשתמש באסטרטגיות שונות כדי לנצח.

5. ****מפות דינמיות****: המפה יכולה להשתנות בכל סייבב, עם איים חדשים שמופיעים או נעלמים, מה שמוסיף אלמנט של הפתעה.

מטרת המשחק:

המטרה היא להיות השחקן האחרון שעדיין שולט על איים, או להשיג מספר מסוים של איים לפני שאר השחקנים.

אפשרויות הרחבה:

- ****מצבי משחק שונים****: ניתן להוסיף מצבים כמו "מלחמת צוותים" או "מלחמה על זמן".

- ****שדרוגים****: שחקנים יכולים להשקיע בניסיון לשדרג את היחידות והמבנים שלהם.

- ****כוחות מיוחדים****: כל שחקן יכול לבחור דמות עם יכולות מיוחדות שיכולות לשנות את מהלך המשחק.

זהו רעיון בסיסי שניתן לפתח ולהרחיב, והוא מציע הרבה אפשרויות לאסטרטגיה ותחרות!

לפי דעתי ההצעה הטובה היה של chat GPT.

חלק ב:

למאגר ה github שיש בתוכו את readme ו wiki

<https://github.com/CourseGamedeveloper/Hells-Paradise>