

## משחקי מחשב - מטלה 9

מגיש: דניאל זקן

מטלה שבועית:

# **מטלה – רכיבים דינאמיים**

המשחק הוא אותו משחק שבחרתי במטלות קודמות: "קרבות אוויר 2100"

שאלה 1 : ניתוח הרכיבים הדינאמיים של משחק

1. כמות הנזק שמגן המטוס יכול לספוג, יש לזה השפעה רבה על כמות הזיהירות של השחקן וכמה שהוא יצטרך להתרכז בלהצחמק מהמטוסים האחרים. כמות האויבים שיש במשימה שגם צריך להרוג, משפיע מאוד על רמת הקושי של המשימה. אם המספרים האלו היו משתנים יכול להיות שיינו צריכים הכנה אחרת לכל שלב בהתאם.
2. מיקום המטוס במשחק שלנו שהוא בעצם זווית ראייה מאוד ספציפית של בשחקן משפיעה על ההסתכלות שלו על המרחב ויוצרת תבנית משחק לפי חשיבת יוצר המשחק. גבול המשחק של השמיים שכמה שנתקדם המיקום שם יראה שונה משפיע מאוד, ואם הגבול היה רחוק יותר כנראה שהיו אזורי רקים בלי פעילות מאויבים וללא עניין.
3. כללי הדמויות הלא אנושיות הם להתקרב לאזור השחקן ונסות לפגוע בו יחסית למרחק הנתון שרו, זה בעצם מצריך דרך חכמה לבצע זאת בהתאם לרמת קושי ולזמן הנתון של המשחק וזה מה שיוצר את המורכבות.
4. לא קיים מסחר בין שחקנים שונים אבל קיים מסחר בין השחקן לדמויות המפקדים במשחק שיש להם גם חנות שאפשר לקנות שם בעזרת כסף המושג

ממשימות המתבצעות על פי בקשתם. מודל הרווח הוא בהתאם לכמה שהשגת במשחק אז יש לך אפשרות לקנות אבל אין להם אסטרטגיה מיוחדת.

5. השחקן רואה את המשחק מזווית המסתכלות של מיקום המטוס, לשחקן נתון כל המידע על האזורים הנגישים אליו, אבל לאלו שעדיין לא יכול להגיע עליהם כי ברמה נמוכה מידי הוא לא יודע עליהם מידע ולא יכול לגשת. זה משפיע על חווית השחקן מתוך סקרנות רבה לגלות אזורים/שולבים חדשים.

6. לשחקן אין שליטה על מצב העולם.

7. ניסיתי לחפש מידע מתרים אבל לא הצלחתי, המשחק כנראה לא מספיק מפורסם.

8. קהילת השחקנים של משחק זה הם כנראה אזורי גיל של נערים, כי המשחק מוגבל מאוד מבחינת האסטרטגיה והקושי עד שלב מסוים ולכן נראה שלא מספיק מושך לתקופה רבה שחקנים רציניים.

## שאלה 2: שינוי ושימוש ברכיבים דינאמיים

בצעו אחת מהמשימות הבאות לבחירתכם.

### --- שאלה 2 א. שינוי מאפיינים מספריים

בחרתי את המשחק טאקי (כמו שהציעו בשאלה), אני ישנה במשחק את כמות ה +2 שיש במשחק שיהיה פי 2 כלפים כאלו ממש שיש.

שינוי זה השפיע מאוד על המשחק, בגלל שכעת כל שחקן יש לו יותר סיכוי להחזיר לך ב+2 ובעצם לשנות את פני המשחק, זה גרם לי במשחק להיות יותר זהיר ולחשוב פעמיים האם להפעיל קלף זה בידיעה שגם לשחקן השני כנראה יהיה ואולי עדיף לחכות שהוא ישתמש או לחכות שלי יהיה שתיים כאלו. זה חוויה שונה שמצריכה לשנות את החשיבה ולנסות לזכור כמה יש ולשקול יותר את החשיבות בהפעלת הקלף הזה שקיבל יותר השפעה כעת על המשחק.

מטלה מתגלגלת:

\*הוספתי גם כ wiki כמו שהתבקש.

## המשחק שלכם

### א. תיכנון רכיבים דינאמיים

1. גודל המבוך, זה נקבע על ידיד נוסי של המשחק וחשיבה של מה קצר מידי ומה ארוך מידי בשביל משחק של שחקנים במשחק הזה.  
היכולות שאוספים במבוך, נקבע לפי כמות העניין וההשפעה שרוצים שיהיה לשחקן אחד על השני בעזרת היכולות
2. המיקום של 2 השחקנים בתחילת המשחק הוא משהו מאוד עיקרי, והיה רצון ששניהם יתחילו באותו צד כדי שירגישו צמודים אחד לשני בעיקר בשביל התחרותיות!  
מיקום היכולות שנאספים מפוזר בצורה רנדומלית כדי שמכל מקום יהיה סיכוי שווה להשיג כל יכולת.
3. ההתנהגות שיש במשחק הוא תנועת שני השחקנים במבוך וישמוש ביכולות כדי למהר זאת או לפגוע ביריב, זה יוצר תופעה של חיפוש היכולות המתאימה לפי חשיבת השחקן למה הכי מתאים.
4. במשחק אין מערכת כלכלית, המשחק הוא משחק שמתחיל מאפס כל פעם ואין יתרון של צבירה עם כמות המשחקים, אפשר להשיג רק את המיומנות שתעזור לפעם הבאה.
5. לכל שחקן יש גם mini map כך שיכול לראות את כל המבוך ולשקול לאיפה ללכת, בנוסף דרך הקמ mini map הוא גם יכול לראות את מיקום השחקן השני.  
השחקן רואה את העולם מזווית מעל השחקן כך שיוכל לראות את המבוך ברדיוס הקרוב עליו גם בלי הקמ mini map וגם לראות את היכולות במסלול שיכול לאסוף.
6. המשחק הוא בזמן אמת, ופעולות של השחקן יכולות להשפיע על מצב המשחק בעזרת היכולות, כמו נגיד היכולות לשנות אל כל המבוך וליצור מבוך חדש.

7. כדי לנצח השחקנים יצטרכו לשקול מתי הכי טוב להפעיל כל יכולת וכמובן באיזה דרכים ללכת כדי לסיים את המבוכ בצורה הכי מהירה.

## ב. בדיקות

- אחרי שיחוק שלי במשחק מה שאני חושב שצריך לשפר, זה את הזווית ראייה של השחקן שלאפשר לו להזיה את הצלמה למעלה ולמטה ולא רק ימינה ושמאלה.  
בנוסף כדאי את היכולת של שינוי המבוכ לעשות לשים רק פעם אחת במבוכ כי יש לה השפעה חזקה מידי על המשחק.
- הערות של בן משפחה :  
כדאי להוסיף משהו שיסמן שיכולת מסוימת הופעלה כדי שיותר יוכלו להיות מודעים לזה שני השחקנים, הערה או בעזרת קול כלשהו.  
אפשרות לשפר את נראות המשחק של החומות או הרקע אולי ישפר את חווית המשחק .
- שאלות הבדיקה מהמטלה הקודמת והתשובות של בן המשפחה:  
האם זווית המצלמה נוחה ?  
תעדיף שיהיה אפשר להוסיף תנועה של המצלמה למעלה ולמטה וחץ מזה כן.  
האם הייתם רוצים גודל מבוכ גדול יותר?  
תקצת יותר גדול כי היה משחק דיי קצר.  
האם יכולות המשחק מספיקות? והאם יש רעיונות ליכולות נוספות ?  
תהיכולות מספיקות, אפשר להוסיף אולי החלפת מיקום עם היריב אבל אולי זה יהיה חזק מידי, אז אולי רק לטווח מסויים.  
האם לשנות את צבע המבוכ ?  
ת. יכול לעזור לחוות המשחק אם יהיה יותר יפה.