

מטלה 1 - משחקי מחשב

מגיש: דניאל זקן

*בעמוד 5,6 מופיע החלק של your game שצריך גם להגיש.

בדיקת משחק-homework

שאלה 1: בדיקת-משחק אישית

בחרו משחק מחשב לשחקן יחיד. כל אחד מחברי הצוות ישחק במשחק באופן אישי ויכתוב הערות ביומן. תארו גם את המאפיינים של המשחק עצמו; אבל גם את הבחירות שאתם עשיתם, כשחקנים, במהלך המשחק.

1. הגדירו את חוויית-השחקן שלכם במשפט אחד.
2. ממה בדיוק אתם נהנים במשחק? מה במשחק גורם לכם לרצות לשחק שוב? פרטו.
3. ממה אתם לא נהנים במשחק? מה במשחק גורם לכך שלא תרצו לשחק שוב? פרטו.
4. הציעו שלוש הצעות לשיפור המשחק.

שאלה 1 : משחק super-puffer-fish שדג אבו נפחא צריך לעבור מסלול בלי ליפול לים תוך כדי לאסוף נקודות ובסוף להגיע לדג שמסמן את סוף המסלול, המשחק מתנהל בעזרת 4 החצים או לחיצה עם העכבר על הכיון.

1. נהנתי מאוד יותר ממה שציפיתי ואהבתי את האנימציה האכותית ששיפרה את חווית המשחק.
2. נהנתי מהקושי העולה של המשחק והאתגר ומהאנימציה הטובה של המשחק, הרצון להצליח בשלבים מתקדמים יותר.
3. נהנתי אבל אולי חוסר בגיוון חפצים ששימושיים לעזרה ויכולות בכל שלב יגרמו לי לחפש משחק שכן מערב יותר אלמנטים ואפשרויות שונות.
4. הייתי מעדיף אם הרבה מחפצים שהיו שם היו יותר אינטרקטיביים ומועילים באופציות במשחק. אפשרויות לנראות שונות של השחקן (של האבו נפחא). שיהיה אפשר לקפוץ עם השחקן על ידיי הוספת כפתור נוסף.

כתבו לפחות עמוד אחד של הערות. לאחר שכל חברי הצוות שיחקו וכתבו הערות, השוו בין ההערות שלכם:

1. האם חוויית-השחקן שלכם היתה דומה או שונה?
2. האם נהניתם מאותם דברים, או מדברים שונים?
3. האם נתקלתם באותם קשיים, או בקשיים שונים?
4. האם הרעיונות שלכם לשיפור המשחק דומים או שונים?

*עשיתי את המטלה עם חבר מהתואר(דולב דובלון) שלא מהקורס וזה תשובות עבור השוואה בין שני אנשים.

1. כן חווית המשחק שלי ושל דולב הייתה דומה ושנינו סך הכול מאוד נהנינו מהמשחק.
2. נהנינו מאותם דברים, שזה היה האתגר העולה בין השלבים וש אחרי כמה שלבים הוסיפו מקפצות ועוד כל מיני פיצרים כאלו, בנוסף שנינו נהננו מהאנימציה שנראתה טוב ותרמה לחווית המשחק.
3. אני נתקלתי בקשיים בתחילת המשחק בהבנת המוטוריקה העדינה של כמה ללחוץ על להתקדם ולצדדים ותוך כדי למדתי, ולעומת זאת דולב הצליח על ההתחלה לשלוט בזה. בנוסף דולב התקשה בשלבים מתקדמים כי התרגל לשחק מאוד מהר והיה צריך להיות זהיר בשלבים המאוחרים, לעומת זאת אני בשלבים המתקדמים כבר הבנתי והסתדרתי יותר טוב ושיחקתי כנראה יותר זהיר מה שתרם בשלבים קשים.
4. חלק מהרעיונות היו דומים וחלק שונים, אני חשבתי (כמו שכתבתי בסעיפים בפסקה לפני) שמעדיף אם הרבה מחפצים שהיו שם היו יותר אינטרקטיביים ומועילים באופציות במשחק. אפשרויות לנראות שונות של השחקן (של האבו נפחא). שיהיה אפשר לקפוץ עם השחקן על ידיי הוספת כפתור נוסף. ודולב חשב שהיה רוצה שיהיה יותר תיאור מילולי בכל שלב להסביר מה המטרה או איזה חפצים נוספו בכל שלב ותיאור שלהם, בנוסף היה שמח אם היה אפשר לשדרג את יכולות השחקן, שיוכל להיות בחלק מהזמן מהיר יותר או גדול או קטן יותר וגם לקפוץ כמו שאני אמרתי, שדומה למה שאני אמרתי בהקשר של להוסיף אפשרות.

שאלה 2: בדיקת-משחק חיצונית

עכשיו, כל אחד מחברי הצוות ישחק במשחק (אותו משחק כמו בשאלה 1, או משחק אחר), כאשר תוך כדי המשחק, אחד מחברי-הצוות האחרים מתבונן בו מהצד בשקט (בלי להתערב) ורושם הערות.

- כתבו בפירוט: מה השחקן עושה בכל רגע? מה הוא אומר בכל רגע? מה אומרות הבעות הפנים שלו?
- כמה זמן לוקח לשחקן להבין את המשחק? באילו נקודות במשחק הוא "נתקע"?
- מאילו דברים במשחק השחקן נהנה, לפי דעתכם?
- מאילו דברים במשחק השחקן לא נהנה, לפי דעתכם?
- האם יש הבדל בין סגנון המשחק של השחקן, לבין סגנון המשחק שלכם?

מה למדתם מהמטלה על הדמיון וההבדל בין שחקנים שונים המשחקים באותו משחק?

שאלה 2 :

דולב צופה בדניאל משחק:

- דניאל ניסה להתרכז ובתחילת המשחק דיבר על זה שהלחיצה בחיצים צריך להיות עדין כי זה מזיז הרבה יחסית למרחב התנועה של האבו נפחא והיה נראה קצת מאוכזב שהתקשה.
לאחר מכן בהמשך המשחק הבעות הפנים שלו היו יותר חופשיות ודיבר על זה שהתרגל לתנועה במשחק ושאוהב את נראות השלבים וחפצי המשחק.
לקראת הסוף שכבר עמד לסיים נראה מרוכז אך מרוצה והצליח יחסית בקלות לעבור שלבים וזה גם מה שהוא אמר לי תוך כדי.
- לדניאל לקח בערך כ 3 דקות עד ששלט במשחק והבין איך להתנהל בו, בתחילת המשחק בשלב שהיה צריך לעבור הזהירות הוא נתקע שם בגלל שהשטח מעבר היה מאוד צר.
- אני חושב שהוא נהנה כשהצליח לאסוף הרבה נקודות בכל שלב וגם לסיים.
- חושב שלא היה משהו שלא נהנה בו, או לפחות ממה שחווייתי שצפיתי בו אלא רק קצת התקשה בהתחלה אבל עדיין נהנה והתייחס לזה בתור אתגר.

- כן, אני שיחקתי מאוד בזריזות ורצון לסיים שלבים ולהתקדם ודניאל לעומת זאת היה יותר שקול וזהיר.

דניאל צופה בדולב משחק:

- דולב בתחילת המשחק מאוד התלהב כשהצליח מהר ובקלות, הבעות פנים של הנאה ואמר שנראה משחק טוב ושהוא ישחק את זה עם אחיינית שלו.
בהמשך המשחק דולב התלהב כשראה פיצרים נוספים וגם שמח ואמר זאת.
לקראת סוף המשחק דולב קצת התתקשה כי היה מאוד פזיז ונראה שעכשיו היה יותר מרוכז ועם קצת פחות הנאה, וגם אמר זאת שכעת הוא מפספס יותר נקודות ונופל לים, כלומר נפסל.
- דולב על ההתחלה הבין את המשחק (ילד מאוד מוכשר), אמר להוסיף שהוא צפה לפני וכנראה זה עזר לו ועזר הפידבר ששמע ממני המשלך זה ששיחקתי.
- הוא נהנה כשהצליח להשיג הרבה נקודות ולהגיע אל הדג בסוף ולחלץ אותו משקית הניילון.
- חושב שהוא פחות נהנה כשנהיה בשלבים מאוחרים יותר קשה לעומת שלבים לפני שכנראה היית שם קפיצת מדרגה ברמה.
- כן אני הייתי יותר זהיר, אולי באמת בגלל ששיחקתי ראשון, ולעומת זאת דולב כשצפיתי בו שיחק יותר מהר ובביטחון.
- על ההבדל בין שנינו כשחקנים למדתי שהאישיות יכולה להשפיע על צורת המשחק ושכל אחד נותן חשיבות למשהו אחר במשחק כדי להצליח, שחושב שבעזרתו ילך לו יותר טוב.

המשחק שלכם - your game

*חבר צוות אחד

המשחק שלכם –רעיון

הדרך להגיע לרעיון אחד טוב, היא להתחיל מ-100 רעיונות, ולזרוק 99 מתוכם... הממציא האמריקני הידוע תומאס אדיסון רשם אלפי רעיונות, וכמעט כולם היו גרועים, אבל בסוף היו לו גם כמה רעיונות טובים (<http://blog.idonethis.com/bad-ideas>). מטרת המטלה היא לעודד אתכם לחשוב על הרבה רעיונות מקוריים ומעניינים למשחקים חדשים. יש לענות על N+1 שאלות, כאשר N הוא מספר חברי הצוות.

שאלה 4: משחקים לימודיים

רשמו שלושה נושאים שאפשר לדעתכם ללמד ע"י משחק, אבל בלי שהשחקנים ירגישו שהם לומדים. תארו תוכנית למשחק, והסבירו איך בדיוק הלמידה תשתלב עם חוויית המשחק.

- לימוד צעדי ריקוד: המשחק יתבצע על ידי כפתורים שמזיזים את כל יד ורגל וראש וכו'. השחקן יראה על המסך דמות שעושה את הצעדים ויצטרך על ידי הכפתורים לגרום לשחקן שלו לחקות את הצעדים, אחרי 3 פעמים שיוגדרו כנסיון השחקן יצטרך להציג את כל הריקוד לבד לפי הקצב של השיר.
- אכילה בריאה: שחקן שולט בדמות שצריך לבחור בשבילו איזה אוכל לקחת בהתאם לנתונים של השחקן שקיבל, לדוגמה אם שחקן חסר לו ברזל אז יצטרך לקחת דברים מסויימים ואם יאכיל אותו במשך כל האחרונות רק בגאנק אז הנקודות יהיו נמוכות והשחקן יתחיל להיות חולה, ודברים דומים על מצבים בסגנון הזה.
- לימוד מתמטיקה : משחק בסגנון חדר בריחה שבכל חדר יהיה לפחות שאלה אחת מתמטית שצריך לחשב כמה דברים ביחד ממה שיש בחדר כדי להגיע לקוד או משהו בסגנון שיעזור לו לצאת מהחדר לשלב/חדר הבא.

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 / הסרט.

- ספר- הפסיכולוגיה של השקר ושיטות לחשיפתו: משחק שעובד על ידי צפיה בסרטון של איש/אישה אומרים משפט עליהם או כל דבר וצריך להציח לזהות אם האנשים בסרטון שיקרו או לא. אחרי כל משחק במקרה ששיקר יש גם פידבק על איזה סימני הבעות פנים היו יכולים לעזור לחשוף אותם, ככה השחקן גם לומד ומשתפר בזיהוי שקרים.
- אפשרות נוספת למשחק היא multiplayer שבסוף שלמי שיש יותר נקודות הוא מזהה השקרנים הכי טוב!

- הצעקה: לבנות משחק אימה! שבעצם מתאים לאנשים שאוהבים ריגושים ואפשר שכל שלב יהיה יותר מפחיד ומלחיץ ובעצם אין פה קושי לנצח אלא רק משחק לחווית המשתמש. יש אפשרות להוסיף כמה אנשים במקום אחד ושהדמויות שיסתובבו ויוכלו להפחיד אחד את השני בעזרת קול אם הפקטים שיקבלו(בהנחה שיש שמיעה וראיה כמו בנאדם בתוך חדר לכל השחקנים).
- משחקי הרעב: כמו בספר/סרט שכמה אנשים נכנסים לאזור אחד ורק כמה נשארים בסוף ומנצחים, יש אפשרות להיכנס לשם בזוגות כמו שהיה בעלילה האמיתית ולשים אפקטים או סיפורים דומים למה שהיה כדי לתת למעריצי הסדרה לחוות שוב את מה שאהבו.