

מטלה 1 : רכיבים רשמיים

ת"ז : 319071379

שאלה 1 :

שם משחק :

Dota2



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY

הוא משחק אסטרטגיה מקוון שבו שני צוותים של חמישה Dota 2 של Ancient-שחקנים מתחרים זה בזה במטרה להשמיד את הקבוצה היריבה. כל שחקן בוחר גיבור ייחודי עם יכולות מיוחדות שמאפיניות את תפקידו במשחק. המשחק משלב בין ניהול משאבי, קבלת החלטות אסטרטגיות ופעולות בזמן אמת, ודורש שיתוף פעולה ותיאום כדי להשיג את המטרות.

שחקנים

יש עשרה שחקנים, המוליכים לשתי קבוצות של 2 Dota-ב-

חמיישה. כל קבוצה מייצגת "צד" אחר במפה. כל שחקן בוחר גיבור מתוך רשימה גדולה של דמויות, ולכל גיבור יש יכולות ותכונות ייחודיות שמקטיבות את תפקידו במשחק. התפקידים במשחק דמות – (Carry) "מחלקים באופן כללי לתפקידים כמו "נשיאה שצוברת כוח ומובילה את הקבוצה לניצחון בשלבים מאוחרים יותר, דמות שתומכת בצוות ועוזרת להשיג יתרון – (Support) "ו"תמייה בקו. על השחקנים לעבוד ביחד בתור קבוצה ולملא את התפקיד שלהם כדי לנצח במשחק.

מטרות

של Ancient-המטרה העיקרית במשחק היא להשמיד את מבנה הקבוצה היריבה, שנמצא בסיסו שלה מצד השני של המפה. בנוסף למטרה זו, קיימות מטרות קצרות-טוווח ובינוניות-טוווח שדורשות השגת שליטה במפה. זה כולל הריגת קרייפים (יצורים קטנים שמופיעים לאורך קווי המשחק), השמדת מגדלים ששומרים על בסיס היריב, והשגת זהב וניסיון לשדרוג הדמות. המטרות הללו עוזרות להוביל את המשחק לשלבים מתקדמים יותר.

נהלים

השחקנים מבצעים פעולות באמצעות לחיצה על אזורי המפה, מה שמאפשר להם לנוע, לתקוף ולהשתמש ביכולות של הדמות. במהלך המשחק השחקנים יכולים גם לקנות פריטים בעזרת זהב שאספו כדי לחזק את הדמות שלהם. כל פעולה חשובה, ויש אסטרטגיות שונות שמקטיבות איך להתקדם – כמו איך להשתמש ביכולות בזמן הנכון, כיצד למקם את עצמו בקרבות, איך לנצל ההזדמנויות שצצות במפה. השילוב הזה יוצר חווית משחק אינטנסיבית שבסיסה על בחירות מדוקאות.

חוקים

המשחק כולל חוקים שמקטיבים איך ומתי ניתן להשתמש ביכולות ובפריטים מסוימים. לדוגמה, כל יכולת כפופה לזמן טעינה שmenoע מהשחקן להשתמש בה מחדש מיד אחרי שהשתמש בה. בנוסף על

כך, ישנים חוקים שקובעים כמה זהב נדרש לפריטים מסוימים, ומה קורה כאשר הדמות מתה. החוקים הללו עוזרים לשמור על איזון במשחק ומאפשרים לכל צד לעבוד על פי אסטרטגיה.

משאבים

המשאבים המרכזיים במשחק הם זהב ונקודות ניסיון. השחקנים אוספים זהב מקרבות וקריפטים, בעזרתו הם רוכשים פריטים לשיפור כוח הדמות. נקודות ניסיון מאפשרות להם לשדרג את היכולות של הדמות ולהתחזק בהמשך המשחק. ניהולמשאבים חשוב מאוד – החלטות בנוגע לאיך להשתמש בזהב ובנקודות ניסיון משפיעות ישירות על תוצאות המשחק.

עימותים

המשחק מכיל עימותים רבים, שכולים לקרבות נגד השחקנים היריבים והגנה על מבנים. הקרבות מתקיים בין הקבוצות, שמספק בונוסים, Roshan ולעתים גם נגד יצורים נייטרליים כמו ייחודיים למנצח. העימותים יוצרים אתגר מתמיד ודורשים מהשחקנים עבודה צוותית ותכנון כדי להתמודד מול האויבים ולהתגבר על מכשולים.

גבולות

המפה של המשחק מוגבלת ויש בה אזורי ברורים ששומרים על איזון בין הקבוצות. המפה מחולקת לשני חלקים, וכל חלק משיר לאחת הקבוצות. במרכז עבר נהר, שמאידן בין האזוריים. כל אזור במפה מותאם לאסטרטגיות שונות, למשל קווי הקרב הם מקום להתמודדות עם היריבים, ואילו יערות מספקים מקום לאיסוףמשאבים ולביצוע מתקפות הפתעה.

תוצאות

התוצאה הסופית של המשחק היא ניצחון או הפסד. הקבוצה של היריב היא המנצחת. כל Ancient-שמצלה להשמיד את המשחק מסוימים בתוצאה סופית שנותנת לשחקנים מוטיבציה לעבוד

יחד, לשפר את האסטרטגיה שלהם, ולפתח יכולות אישיות שיתרמו להצלחה הקבוצתית

שאלה 2 :



עם תפקידים ייחודיים Uno הסבר כללי על כל שחקן מקבל בתחילת המשחק , Uno בגרסת המותאמת של תפקיד ייחודי שנutan לו יכולות מיוחדות או הגבלות מסוימות שמשפיעות על מהלך המשחק. לדוגמה, תפקידים כמו Strategist שהוא מסוגל לשחק שני קלפים בטור אחד , או "Risk Taker" שהוא מסוגל לשחק Wild שיכל לשחק קלפי .

כל שולשה סיבובים כדי להימנע מעונש. התפקידים מחליפים בין השחקנים כל כמה סיבובים, כך שהשחקנים צריכים לשנות את האסטרטגיה שלהם בהתאם לתפקיד החדש.

שחקנים

בגרסה זו, כל שחקן הוא שחקן עצמאי שמתחרה נגד השחקנים האחרים, אך עם תפקיד ייחודי. כל תפקיד מעניק לשחקן יכולות או

מגבילות שונות שימושיות אסטרטגיות מגוונות, מה שMOVIL לחווית מאפשר "Protector"-משחק מיוחד. לדוגמה, תפקיד כמו ה-Resource-לשחקן להגן על שחזור אחר מעונשים, בעוד שהוא יכול לדלג על תורו כדי לקבל שני קלפים נוספים "Gatherer".

מטרות

המטרה המרכזית של כל שחזור היא להיפטר מכל הקלפים שבידיו ולהיות הראשון לסיים את הקלפים. יחד עם זאת, כל תפקיד מכתיב לשחקן אסטרטגיה מסוימת שמשנה את הדרך שהוא מנסה מתכנן לשחק שני "Strategist", להשיג את המטרה זו. לדוגמה מנצל "Risk Taker"-קלפים בכל תור כדי לסיים מהר יותר, ואילו הוא כדי להימנע מעונשים Wild-את קלפי ה.

נהלים

לכל תפקיד יש יכולות שמכיבות פעולה מסוימות שניתן לביצוע כדי יכול לשחק שני "Strategist"-להציג את המטרה. לדוגמה, ה-קלפים בתור אחד אך אם הם באותו צבע, בעוד שהוא יכול לדלג על תורו כדי לקבל שני קלפים "Resource Gatherer" נוספים. פועלות אלה ייחודיות לכל תפקיד ומציאות גמישות וחדשנות באופן המשחק.

חוקים

הרגילים, אך ONU במשחק זה, השחקנים מתנהלים על פי חוקי-כל תפקיד כולל חוקים נוספים שימושיים עניין ואתגר. לדוגמה, הכל שלושה סיבובים אחרית Wild חייב לשחק קלף "Risk Taker" יקבל קלפים נוספים. כל תפקיד מייצר חוקים אישיים שימושיים לכך שהשחקנים צריכים לשקל את המהלך שלהם בזיהירות.

משאבים

המשאבים העיקריים במשחק הם הקלפים שביד השחקנים. כל קלף יכול לשמש את השחקן בהתאם לתפקידו. לדוגמה, קלפי

-בעוד ש-, "Risk Taker"- הופכים לנכסים חשובים עבור ה Wild "Protector" משתמש ביכולות שלו כדי להגן על שחקנים אחרים "Protector" מעונשים. ניהול המשאבים בהתאם לתפקיד דורש חשיבה אסטרטגית.

עימותים

במהלך המשחק, השחקנים מתמודדים עם עימותים זה מול זה התפקידים מוסיפים Draw Two Reverse. שחקן קלפים כמו שכבת עימות נוספת, שבה השחקנים מנסים להתאים את האסטרטגיות שלהם לתפקידים של היריבים. לדוגמה, שחקן עם יכול להגן על שחקן אחר ולהפריע לשחקנים "Protector" תפקיד אחרים בתוכנית שלהם.

גבولات

המקוריים, אך כל תפקיד מייצר ONE המשחק מתנהל בתוך כלל גבולות ומוגבלות נוספת שמאתגרת את השחקנים לשחק בצורה אך Wild מוגבל בהשגת קלפי "Risk Taker"-יצירתית. לדוגמה, יכול לשחק אותם ללא חשש מעונש. כל גבול צזה הופך את המשחק ליותר אסטרטגי ומאתגר.

תוצאות

המנצח במסpiel הוא השחקן הראשון שצליח להיפטר מכל הקלפים שלו. עם זאת, התפקידים משפיעים על הדרך שבה כל שחקן מנסה להגיע לנצח הסופית, והשימוש ביכולות של תפקיד יכול להכריע את המנצח.

מטלה מתגלגת

חלק 1:

2 שאלות > N=1

הערה : ביררתי עם אראל לגבי האם חובה לבחור אך ורק 2 שאלות ומהן להציג רעיונות הוא אמר לי שלא משנה כמה שאלות העיקר 6 רעיונות בחלק זהה



שאלה 1 : החיים כמשחק

ראיון 1 :

1. The Importer's Journey

:תיאור

השחקן נכנס לנעלים של מנהל חנות ויבואן, *The Importer's Journey*, במשחק שאחראי על ניהול חנות שמכרת פריטים לבית. השחקן מתמודד עם ניהול מלאי, שמירה על שביעות רצון של לקוחות, ומלא ומתן עם ספקים, בעיקר מול יצירנים בינלאומיים. הצלחה במשחק תלולה בקבלת החלטות עסקיות חכਮות להגדלת הרווחים תוך שמירה על שביעות רצון הלקוחות.

:אלמנטים בסיסיים

- **שחקנים:** משחק לשחקן יחיד, המדמה את האתגרים של ניהול עסק
 - **מטרות:** להגדיל את ההזדמנויות ואת מספר הלקוחות של החנות על ידי ניהול משאבים ושיתוף פעולה עם ספקים
 - **תהליכיים:** המשחק מנהל הזמנות מלאי, קובע מחירים, מנהל משא ומתן עם ספקים ומטפל בדרישות הלקוחות
 - **חוקים:** תקציב מוגבל ומלאי מוגבל, זמן הזמן קבועים ומגבלות שביעות רצון ללקוחות
 - **כסף, מלאי ורמת שביעות רצון של הלקוחות: משאביים**
 - **אתגרים** כמו שינויים במחירים, עיכובים במשלוח ותלונות ללקוחות: **كونפליקט**
 - **המשחק** מתרכש בחנות ובמסחר ספקים וירטואלי: **גבולות**
 - **השחקן** "מנצח" על ידי השגת רווחים גבוהים, שמירה על שביעות רצון: **תוצאה**
 - **הלקוחות, והרחבת העסוק**.
-

РЕЗЮМЕ:

תיאור:

המשחק מנהל מקום שבו מגישים נרגילות, *The Hookah Lounge Hustle*, במהלך המשחק אוכל ושתייה ללקוחות. המשחק מattaגר את השחקן לנוהל את הזמן, לשמר על מלאי ולהענות לבקשת הלקוחות. הצלחה במהלך דורשת מהירות ויכולת לשרת את כל הלקוחות בזמן.

אלמנטים בסיסיים:

- **שחקנים:** משחק לשחקן יחיד, המדמה את האווירה העמוסה במועדון
- **מטרות:** לשרת כמה שיותר ללקוחות, להרוויח טיפים ולהגדיל את רווחי המקום
- **תהליכיים:** המשחק לוקח הזמנות, מכין נרגילות ומשחקות, מגיש ללקוחות ודואג למלאי.

- **חוקים:** זמן מוגבל לכל לקוח ומלאי מוגבל שדורש חידוש. ההזמנה צריכות להיות מוכנות לפני שהלקו מהבד סבלנות
- **משאבים:** טעמים לנרגילות, מרכיבים למשקאות, זמן וכסף
- **קונפליקט:** לקוחות לא סבלניים, מלאי מוגבל וכמות גבוהה של הזרמת בו-זמןית
- **גבולות:** המשחק מתרחש במקום עצמו ובאזור השירות
- **תוצאה:** הצלחה נמדדת לפי רוח כולל, שביעות רצון הלקוות ומוניטין המקום

רעיון:

3. The Master Carpenter

תיאור:

המשחק משחק כנגר מקצועני שמתכנן ובונה, *The Master Carpenter*, במשחקם הרחתיים בהתאם אישית, כמו מטבחים, ארוןנות ומטיות. המשחק כולל פגישות עם לקוחות, הבנה של הדרישות שלהם לעיצוב, ניהול תקציב וייצור הרחתיים יפים ושימושיים. המשחק צריך לאזן בין יצירתיות למוגבלות מעשיות כדי להצלחה.

אלמנטים בסיסיים:

- משחק לשחקן יחיד, המתמקד בשביעות רצון לקוחות יצירתיות: **שחקנים**

- ליצור עיצובים לרהיטים שעונים על צרכי הלקוחות, עומדים בתקציב: **מטרות** • ומשפרים את המוניטין של הנגר.
- השחקן מתייעץ עם לקוחות, בוחר חומרים, מתכנן פריסות, ומוסים: **תהליכיים** • את בניית הרהיטים.
- מגבילות תקציב ודרישות ספציפיות של הלקוחות (גודל, סגנון: **חוקים** • ופונקציונליות) חייבם להתקיים • סוג עץ, כלים, תקציב ושביעות רצון הלקוחות: **משאבים** •
- אייזון בין איקות לעלות, ניהול ציפיות הלקוחות ועמידה בלוחות: **קונפליקט** • זמינים.
- המשחק מתרחש בסדנה וירטואלית ובמשך עם לקוחות: **גבולות** •
- השחקן מקבל ניקוד לפי שביעות רצון הלקו, עמידה בתקציב ואיקות: **תוצאה** • העיצוב, עם אפשרות לפתח פרויקטים חדשים.

שאלה4: משחקים למועדים

רעיון 4:

4. The Virtual Clinic

:תיאור

השחקן משחק את תפקידו של רופא שמאבחן חולים *The Virtual Clinic*, במשחק לפי תסמים שהם מတירים. השחקן משתמש במחשב וירטואלי כדי לבדוק תסמים להתאים אותם למחלות אפשריות ולהמליץ על טיפול מתאים. המשחק מקנה הבנה בסיסית של תהליכי אבחון רפואיים וניהול תסמים.

:אלמנטים בסיסיים

- משחק לשחקן יחיד, שמטרתו להקנות ידע רפואי בסיסי: **שחקנים** •
- לאבחן חולים במדויק ולשפר את מוניטין המרפאה: **מטרות** •

- השחקן אוסף תיאורי תסמנינums מהחולים, מփש מידע על מחלות: **תהליכיים**
במחשב ומליץ על טיפול.
- יש לאבחן תוך זמן מוגבל ולשאוף לדיווק כדי לשמור על שביעות רצון: **חוקים**
המטופלים.
- תיאורי תסמנינums, כלי אבחון וזמן: **משאבים**
- לחץ זמן, ידע מוגבל והצריך באבחנה מדויקת מוסיפים אתגר: **קונפליקט**
- המשחק מתרכש במרפאה וירטואלית, בעיקר בשימוש במכשיר: **גבולות**
- מטופלים ומחקר
- המשחק מדורג לפי דיווקו, מהירותו והצלחתו הכללית בטיפול: **תוצאה**
- במטופלים.

רעיון:

5. Code Quest

תיאור:

השחקן חוקר עולם וירטואלי בו הוא פותר משימות קוד *Code Quest* במהלך המשחק פשוטות כדי להתגבר על מכשולים, כמו פתיחת שערים, תיקון מכונות או בניית גשרים. המשחק מציג את יסודות התכנות בצורה מעניקה ונגישה, והוא אידיאלי להתחלה בעולם. הקידוד לבני נוער

אלמנטים בסיסיים:

- משחק לשחקן יחיד או במצב שיתופי, שמטרתו ללמד יסודות קידוד: **שחקנים**
- לעבור שלבים במהלך על ידי פתרון אתגרי קידוד המאפשרים: **מטרות**
- אינטראקציה עם הסביבה
- השחקן כותב או משנה קטעי קוד פשוטים כדי לעבור מכשולים: **תהליכיים**
- בעולם הווירטואלי.

- דרוש תחביר נכון כדי להשלים כל משימה, והשחקן מוגבל בזמן או: **חוקים**
בכמויות ניסיונות לכל אטגר
- פקודות קידוד, רמזים וكونסולה שמספקת משוב על שגיאות: **משאיים**
- אטגרים שהולכים ומסתבכים, מגבלות זמן ומספר ניסיונות מוגבל: **קונפליקט**
- עולם המשחק הוא נוף הרפתקני עם מכשולים שדורשים פתרון: **גבولات**
- באמצעות קידוד
- השחקן מתקדם על ידי פתרון אטגרים, עם ניקוד על דיווק, מהירות: **תוצאה**
- ושימוש ברמזים

שאלה 7 : בינה מלאכותית יוצרת

מצאו שלושה כלים שונים של בינה מלאכותית יוצרת (כגון Chat GPT, CoPilot, Claude ועוד). בקשו מכל אחד מהם להציג רעיון מעניין למשחק. נהלו שיחה כדי לפתח את הרעיון ולהוסיף לו פרטים. צרפו את השיחה כולה. איזה מבין הכלים נראה לכם המתאים ביותר למשימה?

Copilot :

could you conclude what i told u briefly and what u answered , i neeed this for a snapshot

Your Request:

- Develop a real working game in a 10-week semester using Unity and C#.
- Work alone without partners.
- The game should include these fundamental elements:
 - **Players:** Defines roles and dynamics (single-player, multiplayer, etc.).
 - **Objectives:** Establishes goals for players (rescue, collect, conquer).
 - **Procedures:** Details player actions to achieve objectives.
 - **Rules:** Limits and constraints structuring gameplay.
 - **Resources:** Items or attributes valuable in the game (health, currency).
 - **Conflict:** Challenges preventing easy achievement of objectives.
 - **Boundaries:** Limits of the game world.
 - **Outcome:** Results based on player's actions (win, loss, endings).

My Suggestions:

1. **Puzzle Platformer Game**
 - Navigate levels by solving puzzles.
 - Physics-based puzzles, limited moves, environmental hazards.
 - Clear levels to progress.
2. **Resource Management Game**
 - Manage a village or farm.
 - Seasons affect growth, resource scarcity, trading items.
 - Achieve milestones or grow the village/farm.
3. **Survival Adventure Game**
 - Survive in a hostile environment.
 - Gather resources, build shelter, manage health/hunger.

- Gather resources, build shelter, manage health/hunger.
- Survive for days or complete specific challenges.

4. Mystery Puzzle Game

- Solve interconnected puzzles to uncover a mystery.
- Search for clues, limited hints, timed puzzles.
- Uncover the mystery by solving all puzzles.

Each idea is designed to be manageable for a solo developer and incorporates the fundamental game elements.

Feel free to snapshot this summary for your reference!

Claude :

AE could u please conclude what i requested from u and what u answered me i need this for a snapshot

Certainly, let me summarize what you requested and what I provided in response.

You requested that I provide you with some game ideas, with the following constraints:

1. The project duration is 10 weeks.
2. You will be using Unity and C# to develop the game.
3. You will be working on this project alone, without any partners.
4. The game should satisfy the fundamental elements of a game, covering aspects like players, objectives, procedures, rules, resources, conflict, boundaries, and outcome.

In response, I provided a detailed game concept for a "Survival Platformer" game that meets the criteria you outlined. The key points are:

1. Game Concept: The player controls a lone survivor navigating a harsh, post-apocalyptic world, with the goal of reaching a safe haven by overcoming platforming challenges, gathering resources, and fending off enemies.

2. Game Elements:

- Players: Single-player, controlling a customizable survivor character.
- Objectives: Reach the end of each level, collect resources, and defend against threats.
- Procedures: Standard platforming controls, resource gathering, and real-time combat.
- Rules: Finite resources, hostile environment, and permadeath.
- Resources: Food, water, weapons, tools, and health packs.

- Conflict: Hostile creatures, other survivors, environmental hazards, and time pressure.
- Boundaries: Interconnected, side-scrolling levels with defined start and end points.
- Outcome: Win by reaching the safe zone, lose by depleting resources or failing to escape.

3. Feasibility: The proposed survival platformer game concept aligns with the constraints you provided, including the 10-week development timeline, the use of Unity and C#, and the requirement to satisfy the fundamental elements of a game.

In summary, I have provided a detailed game concept that meets the criteria you specified, and I'm happy to discuss or elaborate on any aspect of the proposal further.

ChatGPT:



User's Initial Idea: "I'm thinking of a dark fantasy game where the main character is a prince whose family was killed in a treasonous act. By sheer luck, he survives due to a last atom of hope reviving him. He wakes up with complete memory loss and starts an adventure to uncover the truth in a dark fantasy world. At the climax, he regains his memory and faces a choice: kill the villains and bring light to the world, or join them and rule a dark realm."

Structured Response Satisfying Fundamental Game Elements:

Game Concept: *Realm of the Mourning Star*

- **Premise:** The player is a prince, last of his royal lineage, who is mysteriously revived after his family's massacre but suffers from amnesia. Set in a dark fantasy world, he embarks on a journey to uncover the truth about his past and family. His decisions will shape his destiny: to redeem the realm or rule it in darkness.

Core Gameplay Elements:

1. **Players:** Single-player, story-driven experience focused on exploration and moral choices.
2. **Objectives:**
 - Primary goal: Uncover the mystery of the prince's past and the treason that destroyed his family.

- Final choice: Redeem the realm or embrace darkness as its ruler.

3. Procedures:

- **Exploration:** Navigate dark, atmospheric environments.
- **Combat & Puzzles:** Simple combat mechanics and environmental puzzles for progression.
- **Dialogue Choices:** Key decisions impact the story and lead to different endings.

4. Rules:

- Limited combat moves and abilities that increase as the prince regains memory.
- Restricted areas accessible only after unlocking memory fragments.

5. Resources:

- Memory fragments that reveal the prince's past and unlock new abilities or story clues.
- Mystical items that enhance abilities or open new paths.

6. Conflict:

- Combat against shadow creatures and confrontations with NPCs.
- Puzzles and moral dilemmas that challenge the prince's values.

7. Boundaries:

- Compact world divided into a few key locations, like ruins and a forest, with linear progression.
↓
- Dark and foreboding visuals that evolve based on player choices.

8. Outcome:

- Two possible endings based on the final decision: cleanse the realm or rule in darkness.

This approach emphasizes atmosphere, a strong narrative, and meaningful choices while keeping mechanics manageable within a 10-week solo development timeline.

רעיון 6:



אנו בוחרים ברעיון של צ'אט ג'י בי טי , הוא בטח נעזר ברעיון
שנתתי לו שקיבלת השרה מטרנד חדש בטיקטוק שקוראים לו

Dark fantasy

שהה פשוט ציריים וינטג' מעולם חשוב ומסקרן ואמרתי לעצמי אוקי"
אולי זה רעיון טוב להפוך את זה למציאות במשחק 😊

(נקווה שההdea לא יהיה מסובך מדי למשׁ) ☹

حلן 2: