

מטלה 1 : רכיבים רשיימים

שאלה 1 :

שם משחק :

Dota2



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY

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

שחקנים

ב-Dota 2 יש עשרה שחקנים, המוליכים לשתי קבוצות של חמישה. כל קבוצה מייצגת "צד" אחר במפה. כל שחקן בוחר גיבור מתוך רשימה גדולה של דמויות, וכל גיבור יש יכולות ותכונות

"יחודיות" שמקטיבות את תפקידו במשחק. התפקידים במהלך המשחק מחולקים באופן כללי לתפקידים כמו " נשיאה – (Carry)" דמות שצוברת כוח ומובילה את הקבוצה לניצחון בשלבים מאוחרים יותר, ו"תמיכה – (Support)" דמות שתומכת בצוות ועוזרת להשיג יתרון במשחק. על השחקנים לעבוד ביחד קבוצה ולملא את תפקידם שלהם כדי לניצח במהלך המשחק.

מטרות

המטרה העיקרית במהלך המשחק היא להשמיד את מבנה ה Ancient-Shield הקבוצה היריבה, שנמצא בסיסו של בצד השני של המפה. בנוסף למטרה זו, קיימות מטרות קצורות-טווח ובינוניות-טווח שדורשות השגת שליטה במהלך המשחק. זה כולל הריגת קריפטים (יצורים קטנים שמופיעים לאורך קווי המשחק), השמדת מגדלים ששומרים על בסיס היריב, והשגת זהב וניסיון לשדרוג הדמאות. המטרות הללו עוזרות להוביל את המשחק בשלבים מתקדמים יותר.

נהלים

השחקנים מבצעים פעולות באמצעות לחיצה על אזורים במהלך המשחק, כגון לנוע, לתקוף ולהשתמש ביכולות של הדמאות. במהלך המשחק השחקנים יכולים גם לקנות פריטים בעזרת זהב שאספו כדי לחזק את הדמאות שלהם. כל פעולה חשובה, ויש אסטרטגיות שונות שמקטיבות איך לתקדם – כמו איך להשתמש ביכולות בזמן הנכון, כיצד למקם את עצמו בקרבות, איך לנצל ההזדמנויות שצצות במהלך המשחק. השלוב הזה יוצר חוויה משחק אינטנסיבית שבסיסה על בחירות מדויקות.

חוקים

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

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 קרובות נגד השחקנים היריבים והגנה על מבנים. הקרבות מתקיימות בין הקבוצות, ולעיתים גם נגד יצורים נייטרליים כמו, Roshan שספק בונוסים 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 אזוריים ברורים ששומרים על איזון בין הקבוצות. המפה מחולקת לשני חלקים, וכל חלק משoir לאחת הקבוצות. במרכז עבר הנהר, שמאידך 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 שמצילהה להשמיד את ה Ancient-של היריב היא המנצחת. כל משחק מסתיים בתוצאה סופית שנותנת לשחקנים מוטיבציה לעבוד יחד, לשפר את האסטרטגיה שלהם, ולפתח יכולות אישיות שיתרמו להצלחה הקבוצתית

שאלה 2 :



הסבר כללי על UNO עם תפקידים ייחודיים
בגרסה המותאמת של UNO כל שחקן מקבל בתחילת המשחק תפקיד ייחודי שנוטן לו יכולות מיוחדות או גבלות מסוימות המשפיעות על מהלך המשחק. לדוגמה, תפקידים כמו "Strategist" שמאפשר לשחקן לשחק שני קלפים בטור אחד, או "Risk Taker" שיכל לשחק קלפי Wild ללא מגבלות אך חייב לשחק Wild כל שלושה סיבובים כדי להימנע מעונש. התפקידים מתחלפים 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 גבלות שונות שמוסיפות אסטרטגיות מגוונות, מה שmobiel לחווית משחק מיוחדת. לדוגמה, תפקיד כמו ה "Protector"-אפשר

לשחקן להגן על שחקן אחר מהעונשים, בעוד שה "Resource Gatherer" יכול לדלג על תורו כדי לקבל שני קלפים נוספים.

מטרות

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

נהלים

לכל תפקיד יש יכולות שמכטיבות פעולות מסוימות שניתן לבצע כדי להשיג את המטרה. לדוגמה, ה "Strategist"- יכול לשחק שני קלפים בטור אחד אך רק אם הם באותו צבע, בעוד שה "Resource Gatherer" יכול לדלג על תורו כדי לקבל שני קלפים נוספים. פעולות אלה ייחודיות לכל תפקיד ומציאות גמישות וחדשנות באופן המשחק.

חוקים

במשחק זה, השחקנים מתנהלים על פי חוקי ONU הרגילים, אך כל תפקיד כולל חוקים נוספים שמוסיפים עניין ואתגר. לדוגמה, ה "Risk Taker" חייב לשחק קלף Wild כל שלושה סיבובים לאחר מכן מקבל קלפים נוספים. כל תפקיד מייצר חוקים אישיים ששובליםocr לכר שהשחקנים צריכים לשקו את המהלך שלהם בזירות.

משאבים

המשאבים העיקריים במשחק הם הקלפים שביד השחקנים. כל קלף יכול לשמש את השחקן בהתאם לתפקיד שלו. לדוגמה, קלפי Wild הופכים לנכסים חשובים עבור ה "Risk Taker"-בעוד שה "Protector" משתמש ביכולות שלו כדי להגן על שחקנים אחרים

מעונשים. ניהול המושגים בהתאם לתפקיד דורש חשיבה אסטרטגית.

עימותים

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

גבולות

המשחק מתנהל בתוך כללי Uno המקוריים, אך כל תפקיד מייצר גבולות ומגבלות נוספות שמאתגרות את השחקנים לשחק בצורה יצירתיות. לדוגמה, ה "Risk Taker"-מוגבל בהשגת קלפי Wild ואר יכול לשחק אותם ללא חשש מעונש. כל גבול צזה הופך את המשחק ליותר אסטרטגי ומאתגר.

תוצאות

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

מטלה מהגלאת

חלק 1:

2 שאלות > N=1

הערה : ביררתי עם אראל לגבי האם חובה לבחן 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:

במשחק *The Importer's Journey* השחקן נכנס לנעלים של מנהל חנות ויבואן, שהחוקר על ניהול חנות שמוכרת פריטים לבית. השחקן מתמודד עם ניהול מלאי, שמירה על שביעות רצון של לקוחות, ומאתן עם ספקים, בעיקר מול יצרנים בינלאומיים. הצלחה המשחק תלויה בקבלת החלטות עסקיות חכ모ות להגדלת הרווחים תוך שמירה על שביעות רצון לקוחות.

אלמנטים בסיסיים:

- **שחקנים:** משחק לשחקן יחיד, המדמה את האתגרים של ניהול עסק.
- **מטרות:** להגדיל את ההכנסות ואת מספר לקוחות של החנות על ידי ניהול משאבם ושיתוף פעולה עם ספקים.

- **תהליכיים:** השחקן מנהל הזמן מלאי, קובע מחירים, מנהל משא ומתן עם ספקים ומטפל בדרישות הלוקחות.
- **חוקים:** תקבע מוגבל ומלאי מוגבל, זמני הזמנה קבועים ומגבלות שביעות רצון לkokחות.
- **משאבים:** כסף, מלאי ורמת שביעות רצון של הלוקחות
- **קונפליקט:** אתגרים כמו שינוי במחירים, עיכובים בשלוחות ותלונות לkokחות
- **גבولات:** המשחק מתרכש בחנות ובמסך ספקים וירטואלי
- **תוצאה:** המשחק "מנצח" על ידי השגת רווחים גבוהים, שמירה על שביעות רצון הלוקחות, והרחבת העסק.

רעיון:

תיאור:

במשחק *The Hookah Lounge Hustle*, השחקן מנהל מקום שבו מגישים נרגילות, אוכל ושתייה לkokחות. המשחק מאתגר את השחקן לנוהל את הזמן, לשמר על מלאי ולהיענות לבקשות הלוקחות. הצלחה המשחק דורשת מהירות ויכולת לשרת את כל הלוקחות בזמן.

אלמנטים בסיסיים:

- **שחקנים:** משחק לשחקן יחיד, המדמה את האווירה העמוסה במועדון
- **מטרות:** לשרת כמה שיותר לקוחות, להרוויח טיפים ולהגדיל את רווחי המקום
- **תהליכיים:** השחקן לוקח הזמן, מכין נרגילות ומשקאות, מגיש לקוחות ודואג למלאי
- **חוקים:** זמן מוגבל לכל לקוח ומלאי מוגבל שדורש חידוש. ההזמנות צריכות להיות מוכנות לפני שהלקוח מאבד סבלנות
- **משאבים:** טעמים לנרגילות,מרכיבים למשקאות, זמן וכסף.
- **קונפליקט:** לקוחות לא סבלניים, מלאי מוגבל וכמות גבוהה של הזמנות בו-זמןית.

גבולות: המשחק מתרחש במקום עצמו ובאזור השירות
תוצאה: הצלחה נמדדת לפי רוח כולל, שביעות רצון הלוקחות ומוניטין המקום

רעיון:

3. The Master Carpenter

תיאור:

במשחק *The Master Carpenter*, השחקן משחק כנגר מקצועני שמתכנן ובנייה רהיטים בהתאם אישית, כמו מטבחים, ארוןות ומטילות. המשחק כולל פגישות עם לקוחות, הבנה שלדרישות שלהם לעיצוב, ניהול תקציב וייצור רהיטים יפים ושימושיים. השחקן צריך לאזן בין יצירתיות למוגבלות מעשית כדי להצלחה.

אלמנטים בסיסיים:

- **שחקנים:** משחק לשחקן יחיד, המתמקד בשביעות רצון ללקוחות ויצירתיות.
- **מטרות:** ליצור עיצובים לרהיטים שונים על צרכי הלוקחות, עומדים בתקציב ומשפרים את המוניטין של הנגר.
- **תהליכיים:** המשחק מתיעץ עם לקוחות, בוחר חומרים, מתכנן פריסות, ומסים את בניית הרהיטים.
- **חוקים:** מגבלות התקציב ודרישות ספציפיות של הלוקחות (גודל, סגנון ופונקציונליות) חייבות להתקיימ.
- **משאבים:** סוג עץ, כלים, תקציב וسبיעות רצון הלוקחות.

- **קונפליקט**: איזון בין אינטראקטיביות לשלמות, ניהול ציפיות הלקוחות ועמידה בנסיבות.
- **גבולות**: המשחק מתרחש בסדנה וירטואלית ובממשק עם לקובוחות.
- **תוצאה**: השחקן מקבל ניקוד לפי שביעות רצון הלקוח, עמידה בתכנון וaicות העיצוב, עם אפשרות לפתח פרויקטים חדשים.

שאלה 4: משחקים לימודים

רעיון:

4. The Virtual Clinic

תיאור:

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

אלמנטים בסיסיים:

- **שחקנים**: משחק לשחקן יחיד, שמטרתו להקנות ידע רפואי בסיסי.
- **מטרות**: לאבחן חולמים במדויק ולשפר את מוניטין המרפאה.
- **תהליכיים**: המשחק אוסף תיאורי תסמנים מהחולמים, מחפש מידע על מחלות במחשב וממליץ על טיפול.
- **חוקים**: יש לאבחן תוך זמן מוגבל ולשאוף לדיווק כדי לשמור על שביעות רצון המטופלים.
- **משאבים**: תיאורי תסמנים, כלי אבחון וזמן.
- **קונפליקט**: לחץ זמן, ידע מוגבל והצורך באבחנה מדעית נוספת מוסיפות אתגר.
- **גבולות**: המשחק מתרחש במרפאה וירטואלית, בעיקר בשימוש בממשק מטופלים ומחקרים.

- **תוצאה:** השחקן מדורג לפי דיקוון, מהירותו והצלחתו הכללית בטיפול במטופלים.

רעיון:

5. Code Quest

תיאור:

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

אלמנטים בסיסיים:

- **שחקנים:** משחק לשחקן יחיד או במצב שיתופי, שמטרתו ללמד יסודות קידוד.
- **מטרות:** לעبور שלבים במשחק על ידי פתרון אתגרי קידוד המאפשרים אינטראקציה עם הסביבה.
- **תהליכיים:** השחקן כותב או משנה קטעי קוד פשוטים כדי לעبور מכשולים בעולם הווירטואלי.
- **חוקים:** נדרש תחביר נכון כדי להשלים כל משימה, והשחקן מוגבל בזמן או בכמות ניסיונות לכל אתגר.
- **משאבים:** פקודות קידוד,رمזים וקונסולה שמספקת מושב על שגיאות.
- **קונפליקט:** אתגרים שהולכים ומסתבכים, מגבלות זמן ומספר ניסיונות מוגבל.
- **גבולות:** עולם המשחק הוא נוף הרפתקני עם מכשולים שדרושים פתרון באמצעות קידוד.
- **תוצאה:** השחקן מתקדם על ידי פתרון אתגרים, עם ניקוד על דיקון, מהירות ושימוש ברמזים

שאלה 7 : בינה מלאכותית יוצרת

מצאו שלושה כלים שונים של בינה מלאכותית יוצרת (כגון Chat GPT, CoPilot, Claude וכו'). בקשו מכל אחד מהם להציג רעיון מעניין למשחק. נ halo 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 שהה שזה לא יהיה מסובך מדי למשם 😕

حلג 2:

ריף 1 : <https://github.com/MassarwaGames/realm-of-the-mourning-star>

ריף 2 :

[https://github.com/MassarwaGames/byte breakers](https://github.com/MassarwaGames/byte_breakers)

