## **🔧 טבלת פיצ'רים מתקדמים (1–20)**

| **#** | **שם הפיצ'ר** | **תיאור** | **דגשים טכניים / עקרונות OOP** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | דירוג שחקן | ניקוד לפי הצלחות; השחקן עולה דרגות | Player class, שמירת state |
| 2 | תור מוגבל בזמן | חובה לבחור פעולה תוך X שניות | טיימר, חריגה מהתור = תוצאה |
| 3 | לוג משחק | הדפסת כל תור לפלט מסודר | GameLog, אחסון פעולות בטקסט |
| 4 | סוכן משנה חולשות | כל 5 תורות משנה חולשה אקראית | החלפה חלקית ב־weaknesses |
| 5 | ניחוש תמהיל | השחקן יכול לנסות לנחש את כל הסנסורים בבת אחת | הצלחה = נחשף, כישלון = עונש |
| 6 | מיני־משימות לפתיחה | חידה קצרה לפני תחילת החקירה | שילוב שאלות טריוויה/מתמטיקה |
| 7 | דירוג שחקן כללי | תיוג השחקן לפי ביצועים (בלש, קצין) | ניתוח תוצאות, קביעת title |
| 8 | הדמיית שיחה | תיבת טקסט שמציגה "תשובות" של הסוכן | תגובות מבוססות הצלחה או כישלון |
| 9 | סנסור שמבטל חולשה | סנסור מסוג Jammer שמנטרל אחת מהחולשות - צריך להתאים במדויק פחות סנסורים | ניהול אפקטים מיוחדים |
| 10 | חקירה מול 2 סוכנים | ניהול מקביל של שני סוכנים | השוואה בין זרמים של לוגיקה |
| 11 | סוכן מגיב רגשית | שינוי תגובות מילוליות לפי ביצועים | מצב mood משתנה |
| 12 | סנסור חד־פעמי | כל סוג סנסור ניתן לשימוש רק פעם אחת | ניהול usedTypes ב־Player |
| 13 | סוכן מסתגל | משנה את התמהיל שלו כשהשחקן קרוב לחשיפה | שינוי דינמי ב־weaknesses |
| 14 | מזג אוויר משתנה | משפיע על סנסורים מסוימים | WeatherEffect משנה הפעלת Activate() |
| 15 | מגבלת תקציב | כל סנסור עולה כסף – תקציב מוגבל | Player.budget, טבלת מחירים |
| 16 | רמות קושי | שחקן בוחר את רמת הקושי: משפיע על דרגת הסוכן | אתחול הסוכן לפי הבחירה |
| 17 | חקירה בשיתוף פעולה | שני שחקנים חוקרים יחד (למשל בתורות מתחלפים) | ניהול 2 שחקנים באותו GameManager |
| 18 | משימות צד | פעולות רשות כמו "לקבל מידע מודיעיני נוסף" בתמורה לויתור | מערכת משימות בתוך החקירה |
| 19 | הכשרה מחדש | אחרי הפסד, השחקן מקבל תרגול קצר – תיאוריה או סימולציה | תת-מסך עם חידה או שיעור קצר |
| 20 | התאמה סטטיסטית | יצירת דוחות ביצועים לשחקן על פני זמן | סטטיסטיקות: אחוזי הצלחה, זמן ממוצע לחשיפה |