

מטלה שבועית

שאלה 1 - ניתוח הרכיבים הדרמטיים במשחק - Tanki Online

1. אתגר

- **זריזות** - כדי להספיק לחמוק מיריות ולירות לפני היריב, וכדי לתפוס משאבים לפני שאר היריבים. לדוגמא, לסובב את הצריח לכיוונים שונים לוקח זמן, כך שאם אתה זריז יותר מסיבוב הצריח של היריב יש ביכולתך להתחמק ולשרוד.
- **דיוק** - כדי להצליח לפגוע ביריבים. התנועות של הטנקים היריבים במרחב משפיעה על היכולת שלך לפגוע בהם, צריך לכוון במדויק על מנת לא לפספס, כמו כן כשהטנקים זזים יש צורך לכוון את הצריח למיקום שהטנק יהיה כשהתותח יורה.
- **ראייה מרחבית** - להבחין באויבים במרחב, מקרוב ומרחוק (למשל יש זמן שהיה לצריחים מסוימים כך שניתן להבחין בניסיון ליריה ולברוח טרם הפגיעה), ולהבחין במשאבים הנופלים במהלך המשחק כדי להגיע אליהם מהר יותר משאר המשתתפים.
- לכל שחקן יש דרגה המייצגת את הרמה שלו. ניתן לבחור זירה שמתאימה לרמה נמוכה בלבד, כלומר שחקנים ברמה גבוהה יותר לא יכולים להיכנס. רמות הקושי נבדלות בעיקר במיומנות של היריבים שלך לעומתך ולשיפורי הטנק שלהם שקנו בכסף משחק(שזה בד"כ תואם לדרגה שלהם במשחק).
- כאשר מיומנות השחקן עולה דרגתו גם עולה בהתאם, נפתחות אופציות נוספות להיכנס לזירות המערבות יריבים חזקים יותר. כאשר השחקן בוחר באופציה של Quick Play ולא בוחר זירה, רמת היריבים עולה בהתאם לרמה שלך, על ידי אלגוריתם המשחק.

2. זרימה

- **מוסיקה** - כאשר שחקן יורה נשמע רעש של ירייה וכאשר טנק נפגע גם נשמע רעש, וגם כשטנק נוסע שומעים רעש של נסיעה שמוסיף לתשומת הלב של השחקן.
- **משאבים** - ניתן להבחין במשאבים במרחב, וישנם משאבים אקסלוסיביים שמקבלים יותר תשומת לב, הם בצבע מודגש יותר, כשהם מופיעים יש סאונד אפקט מיוחד.
- **תנועה** - כשהשחקן לוחץ על כפתורי התנועה, זחל הטנק זז, והטנק מסתובב, וכשהשחקן פונה עם העכבר המצלמה עוקבת וגם הצריח מסתובב לכיוון.
- **פגיעה** - כאשר השחקן פוגע בטנק היריב, ניתן לראות מעל טנק היריב ממספר המעיד על כמות החיים שירדו ליריב, כמו כן ניתן לשמוע סאונד אפקט מיוחד כאשר ישנה פגיעה.
- במהלך המשחק ניתן ללחוץ על כפתור ה-TAB ולצפות בנתונים (טבלה) בזמן אמת לגבי הניקוד שלך אל מול שאר השחקנים בזירה, הן מהקבוצה שלך והן של קבוצת היריב.

3. שעשוע

- המשחק מאפשר לשחקן לקנות צבעים יפים ומגניבים לטנק המייחדים אותו משאר השחקנים בזירה.
- המשחק מתאים במיוחד לשחקנים תחרותיים מכיון שעיקר המשחק הוא לסיים כל משחקון במיקום הגבוה ביותר.

4. רגשות

- במשחקון הראשון המתמודדים היו מתמודדי המחשב ולא יריבים אמיתיים, וכך היה מאוד פשוט לנצח ולהתמקם במקום הראשון בטבלת הניקוד. אבל מיד במשחקון השני נכנסתי למשחקון עם יריבים אמיתיים כאשר הרמה שלהם הייתה גבוהה בהרבה משחקן במשחקו השני, מה שגרם לתסכול מידי(שחקנים תחרותיים יישארו, יתמידו וישפרו את יכולתם אבל בקלות ניתן היה לעזוב את המשחק).

5. סיפור רקע

- אין סיפור רקע. המשחק לא מתאר סיפור התחלתי, בעיקרו משחק תחרותי ללא רקע עלילתי. הוא מתמקד בעיקר בקרבות טנקים תחרותיים.

6. דמויות

- באופן כללי הדמויות אינן משתנות, ואין מגוון גדול של דמויות למעט הטנקים. אבל ישנם משחקונים שונים שבהם הקבוצות מהוות גיבורים/מתנגדים, לדוגמא ישנו משחקון שעל קבוצת הגיבורים להגן על מיקום X מסויים שנמצא בשטח שלהם, ועל קבוצת המתנגדים לקחת דגל העומד בשטחם ולהצליח להביא אותו ליעד X. מרגע הכניסה למשחקון, הדמויות מקבלות תפקיד בהתאם לזירה ולא משתנות.

7. עלילה

- למשחק אין עלילה מסורתית כמו שיש למשחקי שחקן יחיד המונעים סביב סיפור. במקום זאת, זהו משחק פעולה מרובה משתתפים המתמקד בקרבות טנקים תחרותיים. שחקנים שולטים בטנקים ומשתתפים בקרבות זה מול זה במצבי משחק שונים על פני זירות שונות.

8. עולם

- **חוקי טבע** - יש נשקים מיוחדים שלא קיימים במציאות הנוכחית, למשל נשק שמתז שלג שמקפיא את היריב או נשק שמעלה את כמות החיים לשחקן שאיתך בקבוצה.
- השחקן לומד להכיר את המשחק תוך כדי תנועה וחוויה בתוך המשחקונים, בנוסף ניתן לקרוא הסברים בחנות לגבי כל יכולת מיוחדת.

9. הרכיבים התורמים ביותר לייחודיות ומקוריות המשחק הם האתגר והזרימה. הדגש על זריזות מוסיף שכבה של משחקיות מבוססת מיומנויות שמבדילה אותו ממשחקים אחרים של טנקים. היכולת להתחמק מיריות, לתמרן יריבים ולתפוס במהירות משאבים דורשת מהשחקנים לפתח רפלקסים מהירים וחשיבה אסטרטגית. ההתמקדות בזריזות לא רק מוסיפה עומק למשחק אלא גם בונה סביבה תחרותית שבה שליטה בתנועה ובתזמון יכולה להשפיע רבות על הניצחון. המוזיקה מסנכרנת עם פעולות במשחק ועד לרמזים החזותיים והאפקטים הקוליים בזמן אירועים חשובים כמו פגיעה ביריב או איתור משאבים. תשומת הלב לפרטים במשוב הקולי והחזותי מחזקת את מיקוד השחקנים ומשפרת את המודעות המרחבית שלהם.