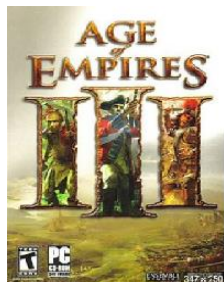


מטלה שבועית – 1

שם הסטודנט: יותם דפנה.

שם המשחק: Age Of Empire III



מאפייני המשחק:

זהו משחק מחשב מסוגת אסטרטגיה בזמן אמת מבית מיקרוסופט. המשחק בעל גרפיקה תלת ממדית ומתרחש בין השנים 1492 ו-1850, העידן בו יושבה יבשת אמריקה על ידי עמי אירופה.

במשחק יכול השחקן לשחק את אחת מ-8 המעצמות באירופה בעת החדשה כך שלכל אחת מהאומות יש תכונות שונות, וכן חיילים מיוחדים משלה.

המשחק מתנהל במעבר בין עידנים עוקבים של קדמה: עידן הגילוי, עידן הקולוניאלי, עידן המבצרים, עידן התעשייתי והעידן האימפריאלי. מעבר בין עידנים נעשה אחרי השגת כמות המשאבים הדרושה. במדינות האירופאיות צריך לבחור בין פוליטיקאים שונים לעידן החדש אשר בתמורה נותנים משאבים ויחידות שונות.

שאלה 1:

במהלך המשחק בחרתי להתמקד בהתפתחות והשגת משאבים (מעבר בין עידנים) ולהימנע מקרבות בתחילת המשחק.

מה שיש במשחק שגרם לי לפעול בצורה זו הוא המשמעות שמפתחי המשחק נתנו להתפתחות וקדמה, במשחק יש דגש על הכוח הניתן לעם שמפותח יותר מעמים אחרים, גם אם הוא מכיל אוכלוסייה קטנה יותר או כמות חיילים קטנה יותר עצם הקדמה נותנת לו ייתרון משמעותי, לפעמים יותר ממשאבים נחשקים או גודל הצבא.

הרגעים הפחות טובים לדעתי היו בשלבים המתקדמים יותר של המשחק בהם היריב (PC) נהפך להיות מאוד "בנאלי" ופחות או יותר חוזר על עצמו.

הרגעים הטובים יותר היו בתחילת המשחק וזאת מכיוון שיש תחרות בין השחקנים, דבר שגורם לעניין במשחק.

לפי דעתי המעצבים תיכננו את המכניקה של המשחק בצורה זו על מנת לאפשר חוויה שתוכל להמחיש את הקרבות וההתפתחות של אותה תקופה בזמן אמת, וזאת על ידי שליטה מלאה (סוג של מבט מלמעלה) של השחקן.

הצורה בה אני הייתי משפר את המשחק:

1. הצורה בה המחשב פועל, כמו שציינתי לקראת סוף המשחק המחשב נהיה מאוד "בנאלי" ולכן הייתי שם יותר דגש על האלגוריתמים האחרים על התנהגות המחשב במשחק. כלומר, להגביר את היכולת של הדמות (אומה) אותה מגלם המחשב להתייחס למצב המשחק בזמן נתון ולבצע את בחירותיו בהתאם.
2. להפוך את המשחק למציאותי יותר. אפשרויות מסוימות במשחק (כמו לייצר חיילים, בחירת מקצוע לאזרחים הפשוטים וכדומה) הן מאוד פשוטות, וזה בסדר כיוון שזה הופך את המשחק ליותר נוח ופחות מסובך למשתמש אך הופכות את החוויה לפחות ריאלית. לדוגמא במקום לייצר חיילים אני הייתי עושה אפשרות גיוס של אזרחים. (את הדוגמא הזאת ניתן לראות יפה במשחקים אחרים כגון rise of nations)
3. הגבלות. קיימות הגבלות מסוימות במשחק כמו הגבלת האוכלוסייה שניתן לייצר (עד 200), הגבלת גודל המפה וכדומה.. הגבלות אלו מובנות בהחלט. הן נועדו למנוע עומס על המחשב. אך לא לכולם יש את אותו מחשב (לחלק מחשבים חזקים יותר) ולכן הייתי שם את אפשרויות אלו לשיקולו של השחקן.

השוואה בין הערות:

הערות שחזרו על עצמן הן: רמת ה-AI, "בנאליות" של ה-PC לקראת סוף המשחק.

הערות שייחודיות לשותף השני: הצעה יפה לשיפור המשחק שהוא העלה הייתה להפוך את המשחק למציאותי יותר באמצעות "החדרת מוטיבציה לדמות בה השחקן משחק". כלומר, ניקח לדוגמא מצב בוא צבא נלחם מול צבא. בדרך כלל, הצבא הגדול יותר (בהנחה ששניהם משופרים באותה מידה) ינצח. אבל במציאות לא תמיד כך הדבר. מעבר לאסטרטגיה שגם כמובן משפיע על הניצחון, יש את מורל החיילים. מורל בחיילים יכול להיות מושפע מהמון גורמים. והכנסה של נושא זה למשחק יכול להיות מעניין.

שאלה 2:

תכנון תחילת המשחק:

השחקן בחר לשחק דווקא custom match ולא campaign, כך שהוא בחר את האומה (Dutch), אומה נוספת שנמצאת איתו בברית התחלתית ו2 אומות נוספות יריבות. סך הכל 4 "דמויות".

מפה - המפה שנבחרה מכילה ברובה ים, ובנויה מאיים.

רמה – בינונית.

המשחק בפועל:

ישירות בתחילת המשחק השחקן התמקד ביצירת המון עובדים פשוטים וחיפוש אחר משאבים. מתוך 3 משאבים (בשר, עצים וכסף) הוא בחר להתמקד בכסף.

לאחר שהשיג את המשאבים הדרושים השחקן בחר לשפר את עידן האומה. בנוסף הוא מתמקד בהגדלת האוכלוסייה (האוכלוסייה מוגבלת וצריך לבנות בתים על מנת לעלות את הכמות)

מהר מאוד השחקן בחר להשתמש בים ובנה נמל, באמצעותו הוא משיג את עיקר האוכל. (שכן יש דרכים אחרות להשיג אוכל כמו בניית איזור חקלאי, חוות גידול בקר וכדומה)

[ניתן לראות שעד שלב זה לפי הבעות פניו של השחקן הוא שקוע ונראה טיפה לחוץ "לעמוד בזמנים" ולהוביל להיות מוכן להמשך]

השחקן בוחר "לחקור" את המפה האמצעות סירות (המפה חשוכה, ויש לחשוף אותה) ותוך כדי מתחיל לבנות חומות ומגדלי שמירה סביב האי עליו הוא יושב. ההגנה משמעותית יותר על הנמל.

השחקן ממשיך להתמקד בהשגת משאבים ומעבר בין עידנים (פיתוח האומה).

באגים: אחד העובדים נתקע ולא הצליח להגיע לחומה שהשחקן ניסה לבנות. ניתן לראות שזהו באג שכן המשחק אפשר לו לבנות שם חומה אך המפה לא מאשרת דרך הגעה. בנוסף העובדים לא פועלים מתוך הבנה ויכולים פשוט לעמוד למרות שיש להם משימות. (AI לא מתוחכם)

[הבעת פנים טיפה מתוסכלת]

השחקן כעת בחר להרחיב את האומה שלו לאי אחר (האי המרכזי והגדול ביותר במפה) שם הוא מתחיל לבנות את הצבא. (רק עכשיו הוא מתחיל לבנות את הצבא שלו וזה כבר שלב מתקדם מאוד במשחק, הוא כבר עידן אחד לפני אחרון).

באגים: באג נוסף שהתגלה, כאשר ניסה השחקן לבנות מגדל שמירה במקום אסטרטגי אך המשחק לא מאפשר זאת (מקום לא מאושר) וזאת ללא סיבה מיוחדת, המיקום בהחלט מתאים לכך.

בשלב זה השחקן בקושי חוזר להסתכל במיקום המקורי של האומה שלו (שם הוא התחיל ונמצא הפיתוח ורוב המשאבים נאספים שם) ונמצא יותר באיזור החדש כאשר הוא עסוק ביצירת צבא גדול וחזק.

השחקן ניסה לשלוח מרגל לאומה יריבה, אך האויב הגיב והמרגל נהרג מהר מאוד.

[הבעת פנים מופתעת, נראה שהוא מרגיש מאותגר]

השחקן בוחר להתקיף את האויב אליו הוא ניסה לשלוח מרגל. הוא עושה זאת באמצעות יצירת צבא בצורה אסטרטגית. כלומר, את סוג החיילים והמרכבות שנראים לו לנכון.

בנוסף הוא יוצר תקיפה אסטרטגית כאשר הוא תוקף ב2 חזיתות ומושך את רוב הצבא של האויב לחזית אחת.

השחקן נכשל בהתקפה למרות שכן גרם נזק רב לאויב. מיד השחקן מייצר צבא נוסף ומתקיף שוב.

[הבעת פנים מופתעת, טיפה לחוץ קצת מבואס]

במהלך ההתקפה בעקבות באג הוא לא מצליח להוריד את החיילים מהספינה והספינה מותקפת ושוקעת עם כמות חיילים גדולה.

[עצבני, מאוכזב, קצת מרים את הקול בעצבים]

במהלך הקרב החיילים באופן עצמאי מתחילים לתקוף את הבתים של האויב, כאשר האויב מוציא עוד חיילים, הם תוקפים את הצבא של השחקן, כאשר השחקן שם לב לזה הוא הבחין כי החיילות שלו לא מגיבים וממשיכים לתקוף את הבתים. (שוב AI לא מתוחכם).

השחקן לבסוף הצליח לכבוש את היריב.

תוך כדי הוא ייצר צבא נוסף ומיד החל לתקוף את היריב הבא. ללא שום חישוב אסטרטגי משמעותי כלשהו.

[נראה קצת חסר סבלנות]

הערה: ניתן לראות שעד כה אין כל קשר בין השחקן לאומה שבחר מראש להיות איתו בברית. לא בשיתוף משאבים ולא בלחימה משותפת כאשר המשחק מציע את האופציות האלה.

את היריב השני הצליח לכבוש ד"י מהר.

כאשר האויב השני הציע חנינה לקראת סיום הכיבוש השחקן הסכים, ובכך המשחק הסתיים בניצחון.

סיכום והסקת מסקנות:

נקודות חולשה במשחק:

- ניתן לראות שלכל אורך המשחק השחקן לא תקשר עם האומה שנוספת שהייתה עימו בברית, וזאת למרות שהמשחק מאפשר לבצע תקשורת, לתכנן בצורה אסטרטגית תקיפות, להחליף\לתת\לבקש משאבים וכדומה. אני רואה זאת כנקודה חלשה מכיוון שניתן היה להפיק יותר מהמשחק ומהחווייה.
- במהלך המשחק השחקן נתפס קורא המון על פריטים (שיפורים וכדומה) שכן התמונות לא ממחישות מספיק. לכן לפי דעתי יש לשפר את משמעות התמונות והפריטים השונים במשחק שיהיו ברורים יותר ומובנים לשחקן.
- שיפור משמעותי שאני רואה הוא איכות ה AI, ניתן היה לראות זאת בתפקוד השחקנים האחרים במשחק אותם גילם המחשב. בין אם זה היריב או בעל הברית. הם אינם מורגשים מספיק במשחק ואינם "מעניינים מספיק".
- כאשר השחקן שידרג את האומה שלו והתקדם בעידנים הוא יתבקש בין עידן לעידן לבחור פוליטיקאי מאותה תקופה, כאשר כל אחד נותן לשחקן שיפורים ודברים שונים. ניתן היה לראות שהשחקן לא מודע כלל מי היו פוליטיקאים אלו ואין כל הסבר (פרט לשם) עליהם והתייחס אך ורק לתועלת שהם נותנים לו במשחק. למשחק יש פלטפורמה מעולה להעביר מידע היסטורי וללמד המון על התקופות העתיקות ונראה שהמפתחים פספסו זאת. לשיפור הנושא הייתי ממליץ להוסיף קטע קריאה או סרטון קצר על הפוליטיקאים והמצביאים אשר מוצעים לו על מנת להמחיש את אופיים ובנוסף על מנת לעודד את השחקן לראות ולמצוא עניין, לתת השפעה של אופי הדמות שנבחרה על התנהגות האוכלוסייה והחיילים. ובכך יוכל השחקן להפיק ידע הנושא היסטוריה מבלי להרגיש שהוא לומד כלל.
- באגים. כמעט כמו בכל משחק נמצא באגים במערכת המשחק. אני הייתי משפר ומונע את הבאגים בכך שהייתי נותן על זה דגש יותר נרחב בתהליך הפיתוח.

נקודות חזקות במשחק:

- מגוון המפות המפה מעלה את עניין השחקנים. ניתן למצוא מגוון מפות יפה שנותן דגש גיאוגרפי (כגון: מדבר, טרופי, ימי, יערות וכדומה..). המשפיע על איכות המשחק ובחירת הצעדים האסטרטגיים של השחקן.
- בחירת האומה משפיע על המשחק בפועל מעבר למראה. כאשר בוחרים אומות ניתן לראות שינוי בין סגנונות עיצוב הבתים, נראות העובדים והצבא. שזה נחמד אך יש גם משמעות מבחינת אופי המשחק. במשחק השחקן בחר את האומה Dutch (הולנדים) וגילה שאחד המאפיינים שלה הוא בנקים. ולכן יכל לנצל זאת במהלך המשחק, ולבנות בנקים ולהגביר את ייצור הכסף שלו, דבר זה אינו מתאפשר באומות אחרות כאשר יש להן את המאפיינים השונים שלהן.
- גרפיקה. כאשר משחקים משחק בזמן אמת לגרפיקה יש חשיבות לא קטנה. ולמרות שזהו משחק משנת 2005 עדיין ניתן להתרשם מגרפיקה ברמה גבוהה.

הבדלים בסגנונות המשחק:

במהלך המשחק שלי התמקדתי פחות או יותר באותם דברים, השגת משאבים ומעבר בין עידינים כדבר ראשי. אך לא הזנחתי את בניית הצבא וכן ייצרתי חיילים בכמות קטנה בשלב יחסית מוקדם על מנת שתהיה לי יכולת הגנה. בנוסף הרחבתי את גבולות המושבה שלי עד ידי הרחבת חומות וכדומה. כלומר "הלכתי על בטוח". לעומת זאת השותף שיחק בצורה קצת יותר "אמיצה" וייצר צבא בשלב מאוחר יחסית ופחות התעסק בלהרחיב את המושבה המקורית. למרות שהוא כן בנה על האי הראשי הוא לא פיתח שם חומות הגנה וכדומה.

תמונות מהמשחק

