**הצעה לפרויקט גמר**

**תשפ"ב**

**חלק א' - פרטי הפרויקט**

|  |  |
| --- | --- |
| **שם הסטודנט בעברית: שמשון פולק**  **שם הסטודנט באנגלית: Shimshon Polak**  **טלפון: 052-8782962**  **כתובת דואר אלקטרוני:**  **shimpolak@gmail.com** | **שם הסטודנט בעברית: שקד שטסל**  **שם הסטודנט באנגלית: Shaked Shtasel**  **טלפון: 054-2024578**  **כתובת דואר אלקטרוני:**  **skd988@gmail.com** |
| **שם הסטודנט בעברית: אלישר פייג**  **שם הסטודנט באנגלית: Eliachar Feig**  **טלפון: 058-7272372**  **כתובת דואר אלקטרוני:**  **efeig15@gmail.com** |  |
| **שם המנחה**: אסף וינריב | |
| **שם הפרויקט**: Assemble Z’ Army | |
| **מקום ביצוע הפרויקט**: **מכללת הדסה** | |

**מבוא –**

רקע כללי: משחקי מחשב הם מדיום חדש יחסית של אמנות ופנאי. משחק מחשב הוא תכנת מחשב המהווה משחק, ובה מתקיימת אינטראקציה תמידית עם המשתמש בה (השחקן), כאשר התכנה מגיבה לפעולותיו. משחקי המחשב מחולקים לסוגות (סוגה = ז'אנר), הן בסגנונם המשחקי (מכניקה ומשחקיות) והן באווירה ובנושא בהם הם עוסקים. בפרט, משחקי אסטרטגיה הם משחקים בהם השחקן מקבל הדמיה של מפה של שדה קרב, ועליו לנהל את חייליו, ולעיתים גם משאבים ומחנה צבאי, ברחבי המפה וכנגד אויביו. משחקי RTS (אסטרטגיה בזמן אמת) הם משחקי אסטרטגיה המתרחשים ברציפות, ועל השחקן לנהל את חייליו כנגד הזמן שעובר, בניגוד למשחקי אסטרטגיה מבוססי תורות.

בכוונתו ליצור משחק אסטרטגיה בזמן אמת בין שני שחקנים ברשת, או נגד המחשב. מטרת המשחק היא לתכנן אסטרטגיית חיילים לקראת מלחמה במפה המוסתרת ברובה בתחילת המשחק, תוך ניהול משאבים מוקצבים וטקטיקת משחק, והתמודדות מול לחץ הזמן.

אנחנו שואפים לחדש בתחום משחקי אסטרטגיה בזמן אמת, וליצור משחק שישתמש הן באלמנטים קיימים והן במבנה חדש השונה ממשחקים קיימים.

**ערך מוסף**:

לרוב המשחקים בז'אנר הם משחקים מורכבים הדורשים שעות רבות של משחק לצורך הבנתו והתנהלות נכונה בו שמתאימה לרוב לגיימרים.

מטרתנו ליצור משחק אסטרטגיה שיפתח יכולות מחשבה אסטרטגית לטווח הארוך, בכך שעליו לתכנן בזמן אמת את האסטרטגיה שלו תוך כדי מהלך השלבים שיפורטו בהמשך.

נרצה להנגיש את סוגת המשחק לקהל הרחב בכך שניתן הסברים מתומצתים וקולעים ומערכת משחק פשוטה להבנה ומשוב תוך כדי משחק ואחריו. מערכת המשחק תהיה ברורה, ידידותית למשתמש ותתאים לכל הגילאים השונים.

**סקר שוק:**

* סדרת משחקים Total Warקיים מצב לחימה בזמן אמת של צבא נגד צבאות כאשר בזמן הלחימה לא ניתן לבנות בניינים, אך בשונה מאצלנו המשחקיות יותר מורכבת ומכוונת לקהל יותר מנוסה ואנו שואפים לקהל הרחב ולכל הגילאים.

**תיאור המשחק:**

המשחק יחולק לשלבים מוגבלים בזמן, בו השלב עובר אוטומטית לשני השחקנים במגביל.

השחקנים מקבלים בתחילת המשחק משאבים זהים (עובדים, מגוייסים, עצים, אבנים, זהב וכד').

**תיאור השלבים:**

1. **שלב הבנייה**:

השחקן מקבל כמות מסויימת של עובדים אשר מטרתם לבנות בנייני הכשרה למגוייסים אשר בשלב הבא יוכשרו ללוחמים. מטרת השלב היא לתכנן אפקטיבית את ניהול המשאבים כך שיוותרו לו משאבים להכשרת המגויסים, וכן בניינים אשר משפרים את יכולות הלוחמים.

1. **שלב ההכשרה:**

השחקן מקבל כמות מסויימת של מגויסים ללא הכשרה ומחליט על הקצאת המגוייסים שברשותו להכשרות בין הבניינים שבנה בשלב הקודם. כל מגוייס יכול לקבל הכשרה אחת. השחקן נדרש לנהל את משאביו בצורה יעילה ואסטרטגית לקראת השלב הבא.

מפרט היחידות:

* סייפים – יש להם רק חרב, פשוטים, מידת חוזק: בסיסית
* קשתות - מרחק ארוך אך בעלי הגנה חלשה, מידת חוזק: חלשה
* פרשים - מהיר ויקר, מידת חוזק: חזקה
* אנשי חנית - יותר מסייף, איטיים, מידת חוזק: חלשה, אך טובים נגד פרשים
* אבירים - איטיים ויקרים מאוד, מידת חוזק: חזקה
* מרפאים - מרפאים יחידות אחרות, בעלי יכולת ריפוי המוגבלת במד אנרגיה המתחדשת לאט מאוד (mana), מידת חוזק: חלשה מאוד
* מהנדסים / ארטילריה - יכולים לבנות ולנהל קטפולטות. איטיים מאוד, מידת חוזק: חזקה
* צופים/מרגלים – מהיר וחלש עם שדה ראייה גדול

1. **שלב הטקטיקה:**

בשלב זה השחקן מקבל הצצה לשדה הקרב וממקם בצורה מחושבת את חייליו בהתאם לאסטרטגיית המלחמה שלו.

1. **שלב המלחמה:**

בשלב זה החיילים מגיעים לשדה הקרב בהתאם לסידור של החיילים בשלב הקודם. וכעת, הוא יוכל לחקור בחופשיות את המפה ע"י מרגלים וחיילים ולחפש את היריב או לתקוף אותו ישירות (בתלות במצב בו השחקן השני ממקם את לוחמיו).

**מפרט דרישות:**

* **ברמת המשתמש:**

על המשתמש להחזיק במחשב עם כרטיס גרפי סטנדרטי. על המחשב להיות מחובר לחיבור אינטרנט בינוני ומעלה, על מנת לשחק מול שחקנים אחרים. על המשתמש להתקין את תכנת המשחק. לאחר התקנת המשחק על המשתמש להפעילו ולנווט במסך התפריט הראשי, בו יוכל לבחור בהדרכה שתלמד את חוקי המשחק. כמו כן יוכל להתחיל משחק חדש, נגד שחקנים אחרים או נגד המחשב.בנוסף, דרך התפריט הראשי יוכל לשנות את הגדרות המשחק.

* **ברמת המערכת (המתכנת):**

המערכת תדע לנהל את מכניקת המשחק, את התקשורת בין השחקנים, את הבינה המלאכותית שתשחק כנגד השחקן, ואת הפלט (צלילים וגרפיקה) והקלט (לחיצות עכבר ומקלדת)

של השחקן.

**תכנון כללי:**

אלו הם הדברים שעלינו לפתח על מנת ליצור את מערכת המשחק:

**מכניקה:**

* חוקים ונהלים של המשחק.
* קביעה של מטרת המשחק והאפשרויות להשגת המטרה.
* מערכת משחק נוחה לשימוש וללמידה, רחבה ומאתגרת.
* מכניקה מאוזנת (לדוגמא: לא ייתכן כי שחקן אשר יבחר להכשיר יחידה אחת של קשתים אשר בזמן במלחמה בקלות תנצח מרחוק את היריב).
* חווית משחק מהנה שתעודד את השחקן לחזור ולשחק.

**ממשק משתמש**:

* ממשק גרפי וקולי המספק לשחקן חווית משחק מהנה ואסתטית ומאפשר לו להבין את המתרחש במשחק ולהגיב בהתאם.

**אסתטיקה**:

* עיצוב דמויות, בניינים ועולם בסגנון ימי-הביניים ופנטזיה.
* גרפיקה ומוזיקה מושקעים אך לא מורכבים מדי, שיצרו אווירת משחק מלהיבה ובסגנון התואם את נושא המשחק.

**טכנולוגיה**:

* כתיבה בשפת C# את תוכנת המשחק, תוך שימוש בתכנות מונחה עצמים.
* שימוש במנוע גרפי חיצוני (Unity).
* יצירת ממשק לתקשורת מרחוק בין מספר שחקנים דרך הרשת.
* פיתוח אלגוריתם AI המסוגל לשחק במשחק מול שחקן אנושי, ולהגיב בהתאם לפעולות השחקן. מה לגבי למידת מכונה של צעדים שמתמשים מבצעים?
* שימוש במערכת Git לניהול נכון של גרסאות הפרוייקט בין חברי הקבוצה.

**תחומים במדעי המחשב:**

* פיתוח משחקים.
* גיאומטריה חישובית.
* תקשורת מחשבים.
* אלגוריתם בינה מלאכותית.

**תחומים נוספים:**

* עיצוב.
* סאונד ומוזיקה.

**מורכבות הפרוייקט:**

* יצירת מערכת משחק מלאה.
* יצירת מכניקת משחק מאוזנת ומהנה.
* פיתוח מערכת תקשורת בין שחקנים במחשבים שונים.
* פיתוח אלגוריתמים, בין היתר פיתוח בינה מלאכותית למשחק נגד המחשב.
* שימוש בכלים מתחומים שונים

**כלים בהם יעשה שימוש:**

* Unity
* C#
* Visual Studio Code
* Git
* Blender/Photoshop (Optional)
* ספריות חיצוניות

**מדידת ההצלחה של הפרוייקט:**

* חווית משחק מלאה ואיכותית – שהשחקן ירצה לשוב לשחק ויתאפשרו מגוון רחב של אפשרויות במשחק.
* משחקיות חלקה - כלומר שביצועי המשחק טובים הן מבחינת קוד והן מבחינת ממשק התקשורת. אם התקשורת נופלת, Pause לשני הצדדים אם יש רק 2 שחקנים. במידה שיש יותר מ2 שחקנים המשחק ימשיך ועל המשתמש שהתנתק האחריות לחזור מהר ולא הAI יתפוס את מקומו במשחק.
* מכניקה מאוזנת ומגוונת – כלומר שלא יהיה יתרון משמעותי לאחד השחקנים על סמך מציאת "אסטרטגיה מנצחת" אחת. שהמשתמש יהיה חייב להשתמש במגוון רחב של הכלים העומדים לרשותו.
* אפשרות לשחק במספר שחקנים.
* אפשרות לשחק נגד המחשב, בעל בינה מלאכותית טובה.
* אסתטיקה צבעונית ובעלת נושא עקבי.

הערות כלליות:

1. התחלה טובה.
2. דיברנו על added value מהמשחק – תועלת כלשהיא, לא הזכרתם זאת במסמך. בדקתם את הכיוון?
3. אין לכם **בכלל** סקר שוק:
   1. סקירת משחקי אסטרטגיה קיימים (יש אין-סוף) אבל מהם ההכי קרובים ודומים לשלכם?
   2. סקירת מדדים אבסולוטיים למשחק אסטרגיה "מוצלח".
   3. רקע תיאורטי מאחורי משחקי מחשב בכלל ואסטרטגיה בפרט?
4. איך החלוקה הפנים-צוותית בין תחומי האחריות הנ"ל?
5. לדעתי הרבה אלמנטים מהמצגת לא הכנסתם – דרך פעולה? מתודולוגיה? עוד?
6. בסופו של דבר הGANTT יצטרך להיות חלק מהמסך עצמו.
7. עד 28 נובמבר אין שום דבר במקביל? לא כדאי להתחיל לתכנן את המשחק במקביל?