

מטלה מתגלגלת

שאלה 8 : שילוב של שני משחקים קיימים :

רעיון 1:

שילוב של משחק כדורגל המוכר (FIFA) עם משחק המרוצים needForSpeed

needForSpeed : משחק מרוצים ורכבים , המטרה מהמשחק היא לנהוג את האוטו ולנצח במרוצים.

FIFA : משחק כדורגל , המטרה מהמשחק היא להפיקע שערים יותר מהמתחרה.

שילוב של שני המשחקים :

השילוב מתבסס על משחק הכדורגל כך שהמטרה מהמשחק היא גם להפיקע שערים ובשביל לנצח צריך להפיקע שערים יותר מהמתחרה , אבל בשילוב אנו מזיזים רכבים ולא אנשים , כך שאנו בועטים את הכדור דרך מכוניות ולא דרך בני אדם ושחקני כדורגל אמיתיים.

פירוט והסבר על המשחק :

בתחילת המשחק המשתמש מקבל אותו בסיסי בלי שיפורים ואז בהמשך יתחיל להתקדם במשחק ולשפר את הרכב שלו כדי שיהיה יותר מהיר . למה זה טוב ומשמעותי : כי ידוע ששחקן כדור רגל הוא נהיה יותר טוב כשהיה יותר מהיר ואנו מבטים ומחליפים את המהירות הזאת במהירות של האוטו כי בסופו של דבר במשחק אנו משחקים עם מכוניות ולא בני אדם.

ידוע שגם שחקן טוב יש לו יכולות טובות כמו שליטה על הכדור למשל , ואז נוסף למשחק המשולב גם יכולות כך שאפשר להתקדם ולשפר הרכב ולקבל יכולות וביצועים יותר טובים לקבוצה שלך שהיא אוסף של רכבים.

רעיון 2 :

שילוב של המשחק המוכר callOfDuty -I FORZA :

callOfDuty : משחק יריות , המטרה מהמשחק היא להרוג את כולם ולהישאר ח'.

FORZA : משחק מרוצים פשוט , כך שרק צריך לכנס למרוצים ולנצח במקום ראשון.

שילוב של שני המשחקים :

השילוב מתבסס ומדבר על מרוץ כך שהניצחון שלך לא מסתמך רק על מהירות הרכב שלך , הוא מסתמך גם על הנשק שהרכב שלך מחזיק , זה אומר שאתה יכול לעקב את המתחרים איתך בלירות עליהם דרך הנשק שהרכב שלך מחזיק ששיפרת או קנית במשך ההתקדמות שלך במשחק.

פירוט והסבר על המשחק :

בתחילת המשחק המשתמש מקבל רכב בסיסי שמחזיק נשקים בעלי יכולות בסיסים , ובמשך המשחק וההתקדמות בו אפשר לקנות נשקים חדשים ולשפר אותם , וגם אפשר לשפר את היכולות והביצועים של הרכב שלך כמו המהירות למשל , ואז הניצחון שלך תלוי בשני דברים : מהירות הרכב ורמת הנשק שמחזיק.

רעיון 3 :

שילוב של שני המשחקים iceTower -I mario :

iceTower : הוא משחק מחשב פופולרי חינמי שפותח על ידי חברת המשחקים השוודית Free Lunch Design , וראה אור בשנת 2001 . המשחק פותח בהשראת המשחק Xjump , ונכתב בעזרת הספרייה הגרפית אלגרו. מטרת המשחק היא לדלג במעלה במגדל מבלי ליפול מעבר לקצה המסך , המטרה מהמשחק : השחקן מתחיל בקומת הקרקע של המגדל. עליו לקפוץ על המשטחים הקטנים ולטפס במעלי הקומות ולצבור נקודות. כאשר השחקן נופל מבעד לתחתית המסך , המשחק נגמר. בזמן המשחק, מופיע בפינה השמאלית של המסך שעון. מהירות המשחק קבועה בכל חצי דקה, אולם בחלוף כל חצי דקה הקצב מתגבר. קצב התזוזה של השעון מלמד על קצב התזוזה של המסך - בזמן העלייה בקומות המסך עולה במהירות קבועה, שגדלה בחלוף כל דקה. אם הדמות נופלת לתחתית המסך ולא הצליחה לנחות על קומה, המשחק נגמר.

Mario :

מטרת המשחק היא להציל את הנסיכה טודסטול (לימים פיץ') תוך מעבר בממלכת הפטריות וחיסול חייליו של המלך קופה (באזור). צורת התקיפה העיקרית של האחים מריו היא קפיצה על חלקו העליון של האויב ("רמיסה").

שילוב של שני המשחקים :

השילוב מתבסס על דילוג במעלה במגדל מבלי ליפול מעבר לקצה המסך ומבלי שיתפוס אותו האויב שרודף אחריו

פירוט והסבר על המשחק :

השחקן מתחיל בקומת הקרקע של המגדל. עליו לקפוץ על המשטחים הקטנים ולטפס במעלי הקומות ולצבור נקודות. כאשר השחקן נופל מבעד לתחתית המסך או שהאויב שרודף אחריו תופס אותו, המשחק נגמר, השילוב גורם לסוג של אתגר כך שצריך לעמוד בקצב של העלייה ולא ליפול וגם לברוח מהאויב.

שאלה 1 : שיחזור ושיפור משחקים ישנים

משחק ראשון : stock car hero

הצעת שיפור : לפני הכל אני מציע לשפר **האיכות של המשחק**, בעיני זה ממש חשוב כי בתחילת המשחק אנו מרגישים שזה משחק פשוט ואי אפשר להגיע אותו רחוק וגורם להרגשה שזה עדין ולא מהנה.

ואז כשמתחילים לשחק אנו שמים לב שכל המשחק מדבר על **שני כפטורים** (ימין ושמאל) וזה אסון למשתמש כי זה גורם לו להשתעמם אחרי זמן ממש קצר ואחת המטרות החשובות שלנו היא לגרום למשתמש לשחק בזה הרבה זמן, לכן אני מציע **להוסיף עוד ביצועים** ויכולות במשחק כדי שנוכל להוסיף לביצועים האלה **כפטורים**. וזה גורם לשחקן להנות יותר, גורם לאווירה יותר טובה ואז המשתמש ישחק יותר זמן.

אחרי שמדלגים על שני האלמנטים הנ"ל נשים לב שהמשחק **מיועד למשתמש** (שחקן) **אחד** וזה סוג של משחק תחרותי לכן כדאי להוסיף את האופציה הזאת שתהיה אפשרות שיכנסו **שני שחקנים** בו זמנית מאותו מחשב ולשחק ואז זה מגדיל את **רמת התחרות** המשחק ולדעתי זה לא דורש מאמץ מבחינת עבודה.

ואז אחרי שלושת ההצעות נסיים עם הצעת שיפור אחרונה : נשים לב שהמשחק מסתיים אחרי **סיבוב אחד של מרוץ**, וזה גורם לשחקן לסיים עם זה מהר, אנחנו לא רוצים את זה, אנו רוצים שישב השחקן כמה שיותר על המשחק, לכן אפשר להוסיף **עוד סיבובים עם מכשולים בדרך** וזה גורם לשחקן להתמכר יותר במשחק ולשחק יותר ולשפר המשחק.

משחק שני : wheel madness

- 1- שמשחקים במשחק בפעם הראשונה להוסיף הדרכה איך בכלל לשחק ומה המטרה של המשחק
- 2- ניתן לבחור את המכונית ועם התקדמות של המשחק יהיה אופציה לשפר את המכונית או לקנות מכונית חדשה יותר חזקה ומשופרת
- 3- יהיה אופציה לבחור את המסלול – בנוסף לשפר את המסלולים עם גרפיקה יותר גבוהה

- 4- להוסיף מפה בצד בכדי לדעת כמה נשאר למסלול להסתיים
- 5- להוסיף יכולות למכונית (כמו) מגנים, ניטרו להאצת המהירות, ...).

משחק שלישי : BLOONS

- 1- לשנות את צבע החץ כל פעם כך שצריך לפוצץ את הבלון עם אותו צבע
- 2- הבלונים מתחלים לרדת כך שצריך לפוצץ את כל הבלונים בזמן מה שגורם לשחקן להרגיש באתגר כדי לסיים את השלב.
- 3- להוסיף אופציה לבחור רמות כך שמעלים ברמה הבלונים יורדים במהירות יותר גבוה ובנוסף להוסיף מכשולים

- 4- להוסיף עוד דברים שאפשר לפוצץ אותם חוץ מבלונים : ולכל דבר כזה מזכה בניקוד שונה ונוסף ותהיה רמות שונות בין כל דבר לשני.
- 5- בשלבים מתקדמים אפשר להוסיף עוד קוף מצד השני ואז על השחקן לשלוט על שניהם בו זמנית , זה יוצר תחרות מסוג שונה ומשפר את המשחק.

שאלה 4: הילדות שלך כמשחק

משחק ראשון: מחבואים

תארו מה בדיוק אהבתם בהם :

משחק מהנה מאוד שאפשר לשחק פה כמעט בכל מקום ולא להשתעמם.

מה הייתה חוויית-השחקן :

משחק שמייצר סוג של אווירה תחרותית כך ש כל המשתתפים במשחק מנסים לנצח אחד על חשבון את השני

תארו בקצרה איך אפשר להפוך אותם למשחקי מחשב.

- 1- ליצור מקומות שבהם ניתן לשחק(סביבת משחק) כמו (אולם הרצאות, ברחוב, בתוך הבית..)
- 2- להוסיף רמות קושי כמה מותר לך להחטיא במקום עד שאתה תופס את השחקן שמתחבא
- 3- אם כן מצליח לתפוס את השחקן השני אז מתחלפים ב תפקדים והוא מקבל נקודות בונס
- 4- להוסיף רמזים (כמו שאלות בדיסקרטיים) שמרמזות איפה השחקן שמתחבא

משחק שני : ארץ , עיר

תארו מה בדיוק אהבתם בהם :

משחק מאוד תחרותי מה שאהבתי שזה גם מלמד דברים חדשים

מה הייתה חוויית-השחקן :

משחק מאתגר,

תארו בקצרה איך אפשר להפוך אותם למשחקי מחשב.

- 1- נגדיר מאגר מילים לכל דבר ברשימה כמו (ארץ, עיר, חי,...).
- 2- נגדיר כמה רמות קושי(לפי הרמות נוסיף עוד דברים ברשימה)
- 3- נגדיר טיימר שהוא גם תלוי ברמת הקושי.
- 4- מקבלים ניקוד לפי המהירות של הפתרון ו כמה תשובות נכונות.

משחק שלישי :שופט ,גנב, מפקח, טבח

תארו מה בדיוק אהבתם בהם :

מחלקים ארבע פתקים באקראי על 4 שחקנים מי שמקבל את הפתק מפקח צריך לנחש מי הוא הגנב מתוך (שני השחקנים שקבלו את הפתקים גנב ו טבח) אם הוא טועה אז השופט מחליט כמה מכות השחקן שקבל את פתק מפקח יקבל , אם הוא צדק השופט מחליט כמה מכות הגנב יקבל .

מה הייתה חוויית-השחקן :

במשחק הזה החוויה תלויה באיזה תפקיד אתה משחק במשחק למשל אם התפקיד שלך הוא שופט אז ההרגשה שניצחת את המשחק ואתה השופט של המשחק , ואם התפקיד שלך פקח ולא הצלחת לנחש מי הגנב אז ההרגשה שהפסדת את המשחק

תארו בקצרה איך אפשר להפוך אותם למשחקי מחשב.

אפשר שיהיה משחק של 4 שחקנים ואז לשחק אותו הדיוק כמו המציאות, אך אפשר שיהיה משחק ל שחקן אחד ואז אתה זה הפקח ובכל שלב אתה צריך לפתור חידות כדי לזהות את הגנב.

חברי צוות :

מצאלחה אחמד : 301912531

מסאלחה אמיר : 207928649