



Penguin Diner

מטלה מספר 5
הלל שובל ויהונתן



\$24



אתגר

• **נישורים דרושים:** ניהול זמן, תיעדוף משימות, תיאום עין-יד ופתרון בעיות.

• **רמת קושי:** לא ניתנת לבחירה ידנית. הרמה עולה באופן אוטומטי עם ההתקדמות, דרך:

- יותר לקוחות
- דרישות גבוהות יותר מהלקוחות
- מורכבות גבוהה יותר בהזמנות

• **התאמה לרמת השחקן:** ככל שהשחקן מצליח, רמת הקושי גוברת:

- מספר לקוחות וזמן קצר יותר
- הלקוחות הופכים לתובעניים יותר
- שדרוגים מאפשרים התמודדות עם האתגר



PAUSE

\$ 110



\$24

זרימה

• מיקוד השחקן:

- ממשק פשוט ואינטואיטיבי.
- מסך ממוקד בתצוגת המסעדה בלבד.
- קצב משחק דינמי שמגביר ריכוז.
- מוזיקת רקע תואמת לאווירת המשחק.

• תחושת שליטה והשפעה:

- השחקן שולט במיקום הלקוחות, סדר הפעולות והשדרוגים.
- הלקוחות מגיבים לפעולות השחקן (חיוך, כעס).
- שדרוגים מחזקים את הקשר בין הצלחה לפעולות.

• התאמה לרמת השחקן:

- משוב מיידי: טיפים גבוהים/נמוכים ותגובות הלקוחות.
- מדדים ברורים: רווחים ועמידה ביעדים יומיים.
- הצלחה = מעבר רמה, כישלון = ניסיון חוזר.



PAUSE

\$ 110



\$24



שעשוע

• פעילויות שאינן קשורות ישירות למטרה:

- הנאה מהעיצוב הצבעוני והתגובות של הלקוחות.
- שדרוגים שאינם הכרחיים להצלחה, כמו שדרוגי ריהוט ואביזרים.
- מעקב אחר סוגי לקוחות והתנהגויותיהם.

• התאמה לסוג שחקן – 'האספן':

- המשחק מעודד איסוף והתקדמות: צבירת כסף, רכישת שדרוגים, ושיפור היכולות של פְּנִי והמסעדה.
- תהליך השדרוגים יוצר תחושת סיפוק ומעודד שחקנים לאסוף עוד ולהתקדם בשלבים.



PAUSE

\$ 110



\$24

שעשוע

- פעילויות שאינן קשורות ישירות למטרה:

- הנאה מהעיצוב הצבעוני והתגובות של הלקוחות.
- שדרוגים שאינם הכרחיים להצלחה, כמו שדרוגי ריהוט ואביזרים.
- מעקב אחר סוגי לקוחות והתנהגויותיהם.

- התאמה לסוג שחקן – 'האספן':

- המשחק מעודד איסוף והתקדמות: צבירת כסף, רכישת שדרוגים, ושיפור היכולות של פֶּנִי והמסעדה.
- תהליך השדרוגים יוצר תחושת סיפוק ומעודד שחקנים לאסוף עוד ולהתקדם בשלבים.

UPGRADES

FASTER SKATES
INCREASE PENNY'S
SPEED



BETTER TVs
INCREASE PATIENCE
OF CUSTOMERS



COMFIER SEATS
MEAN MORE TIPS
FOR PENNY



PENNY'S BANK: \$210

BACK

PAUSE

\$ 110



\$24

סיפור-רקע

• **סיפור הרקע:** פֶּנִי, פינגווינית חביבה, הולכת לאיבוד באנטארקטיקה ונזקקת לכסף כדי לחזור הביתה. היא מתחילה לעבוד במנהלת מסעדה כדי להרוויח את הכסף הנדרש.

איך מועבר לשחקן:

- פתיח קצר עם איור וטקסט שמסביר את הסיפור.
- המטרה של פֶּנִי (להרוויח כסף) משולבת במכניקת המשחק.
- ההתקדמות בין מסעדות מדגישה את התקדמותה של פֶּנִי לעבר היעד.

WHILE ON AN ANTARCTIC TREK, PENNY THE PENGUIN LOST HER WAY AND ENDED UP STUCK ON TOP OF AN ICY MOUNTAIN. SHE NEEDS TO GET BACK HOME TO HER FAMILY BUT SHE'S COMPLETELY BROKE. SHE'S JUST LANDED HERSELF A JOB AS A WAITRESS AT A LOCAL DINER. HELP HER EARN ENOUGH MONEY TO GET HER HOME



PAUSE

\$ 110



\$24

דמויות

• דמויות מרכזיות:

- הגיבור: פֶּנִי, פינגווין שעובדת במסעדה כדי להרוויח כסף ולחזור הביתה.
- המתנגד: אין אנטגוניסט קלאסי; הזמן והלחץ מלקוחות משמשים כאתגר מרכזי.

• דמויות משניות:

- הלקוחות: פינגווינים עם דרגות סבלנות והתנהגות שונות, שמגוונים את חוויית המשחק ומאתגרים את השחקן להתאים את האסטרטגיה.
- שדרוגים: מספקים עזרה עקיפה לשחקן ומחזקים את פֶּנִי. כמו – טבח, בידור ועוד.

• מאפייני הדמויות:

- קבועות או משתנות: פֶּנִי נשארת קבועה אך משתדרגת, והלקוחות מגוונים עם הזמן.
- רצון חופשי: הלקוחות מגיבים באופן משתנה (סבלנות, כעס, עזיבה), מה שמדמה רצון חופשי.



PAUSE

\$ 110



\$24

דמויות

• דמויות מרכזיות:

- הגיבור: פֶּנִי, פינגווין שעובדת במסעדה כדי להרוויח כסף ולחזור הביתה.
- המתנגד: אין אנטגוניסט קלאסי; הזמן והלחץ מלקוחות משמשים כאתגר מרכזי.

• דמויות משניות:

- הלקוחות: פינגווינים עם דרגות סבלנות והתנהגות שונות, שמגוונים את חוויית המשחק ומאתגרים את השחקן להתאים את האסטרטגיה.
- שדרוגים: מספקים עזרה עקיפה לשחקן ומחזקים את פֶּנִי. כמו – טבח, בידור ועוד.
- מאפייני הדמויות:
- קבועות או משתנות: פֶּנִי נשארת קבועה אך משתדרגת, והלקוחות מגוונים עם הזמן.
- רצון חופשי: הלקוחות מגיבים באופן משתנה (סבלנות, כעס, עזיבה), מה שמדמה רצון חופשי.



PAUSE

\$ 110



\$24

עלילה

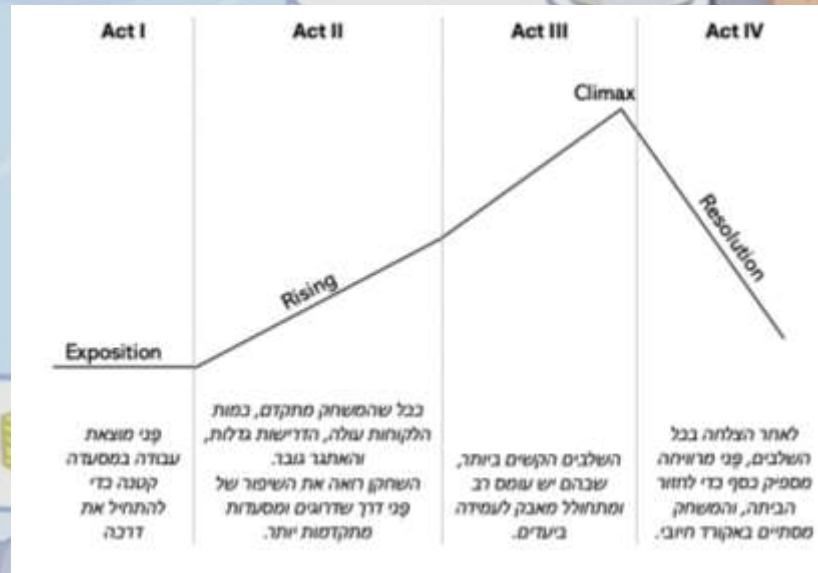
• **העלילה המרכזית:** פְּנִי, פינגווינית שהלכה לאיבוד באנטארקטיקה, עובדת במסעדה כדי להרוויח כסף ולחזור הביתה.

• **השפעת השחקן על העלילה:**

• **הצלחה או כישלון:** עמידה ביעדי הרווח מקדמת את העלילה.

• **שדרוגים:** החלטות השחקן משפיעות על קצב ההתקדמות.

• **קצב המשחק:** התנהלות יעילה מביאה להצלחה מהירה.



PAUSE

\$ 110



\$24

עולם

• חוקי העולם:

- **חוקי הטבע:** זמן מוגבל ותנועה יעילה נדרשת לניהול המסעדה.
- **גיאוגרפיה:** המסעדות ממוקמות באנטארקטיקה עם עיצוב חורפי.
- **כלכלה:** מבוססת על שירות הלקוחות - רווח תלוי במהירות ואיכות השירות.
- **היסטוריה:** פני הלכה לאיבוד ורוצה להרוויח בסף כדי לחזור הביתה.
- **חברה:** לקוחות פינגווינים בעלי אופי והתנהגויות שונות.
- **פוליטיקה:** לא רלוונטית במשחק הזה, הסיפור מתמקד בהישרדות ובפרנסה.

• איך לומדים את העולם?

- **אינטראקציה ישירה:** השחקן לומד דרך ניהול המסעדה והתגובות של הלקוחות.
- **משוב מיידי מהלקוחות:** תגובות הלקוחות (חיור/כעס) משפיעות על ההתקדמות של השחקן.
- **עיצוב הסביבה:** גרפיקה חורפית ולקוחות מגוונים מחזקים את הקשר לעולם.
- **התפתחות הדרגתית:** מסעדות ואתגרים חדשים מרחיבים את חוויית העולם.



PAUSE

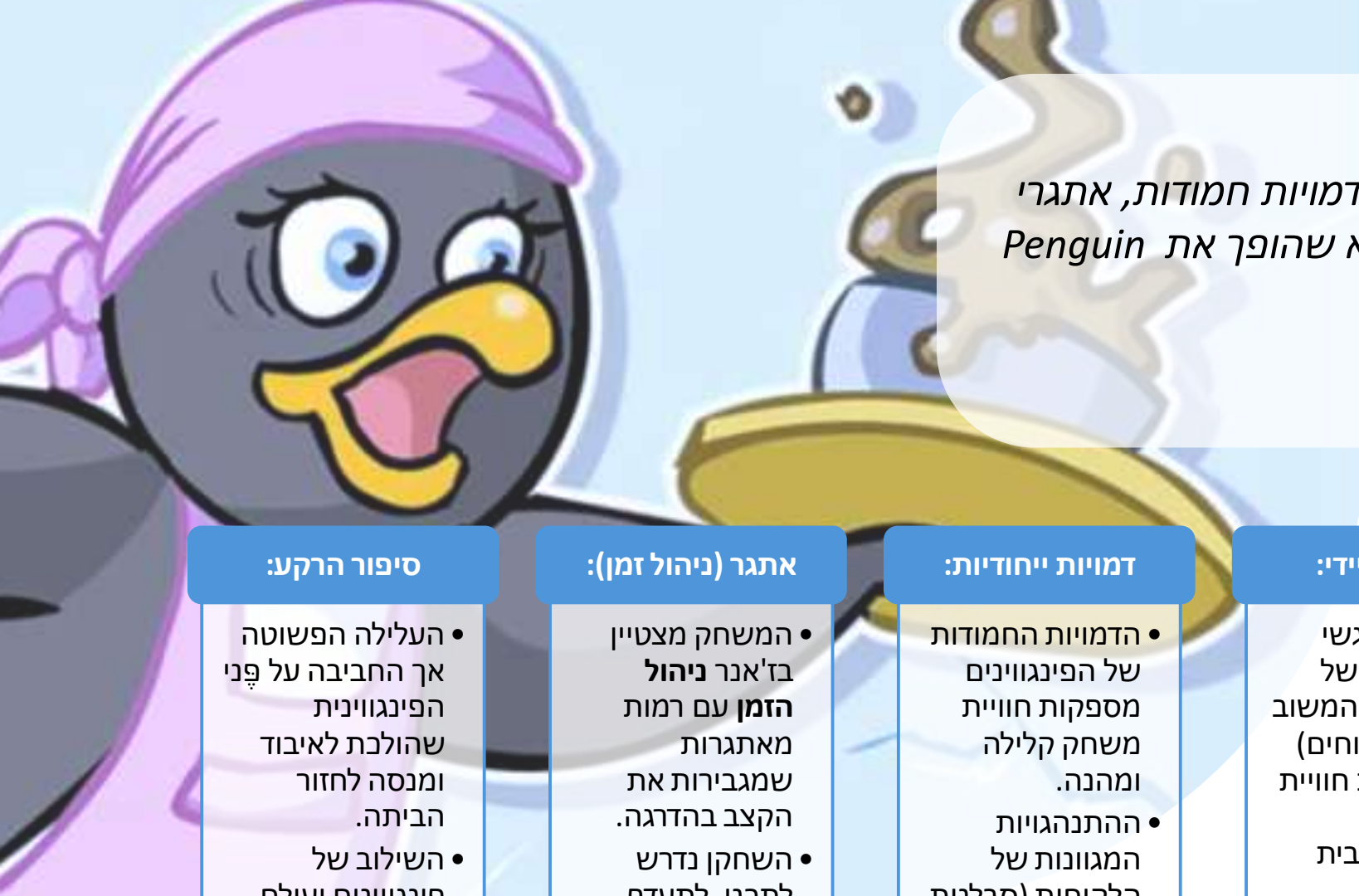
\$ 110



לסיכום

השילוב של סיפור פשוט ומעורר חיבה, דמויות חמודות, אתגרי ניהול זמן מעולים ועולם חורפי קסום הוא שהופך את *Penguin Diner* לייחודי ומקורי.

הרכיבים שתרמו למקוריות ולייחודיות:



לסיכום

השילוב של סיפור פשוט ומעורר חיבה, דמויות חמודות, אתגרי ניהול זמן מעולים ועולם חורפי קסום הוא שהופך את Penguin Diner לייחודי ומקורי.

הרכיבים שתרמו למקוריות ולייחודיות:

סיפור הרקע:

- העלילה הפשוטה אך החביבה על פני הפינגווינית שהולכת לאיבוד ומנסה לחזור הביתה.
- השילוב של פינגווינים ועולם חורפי מוסיף קסם ייחודי שהופך את המשחק לגיש ומזמין.

אתגר (ניהול זמן):

- המשחק מצטיין בז'אנר **ניהול הזמן** עם רמות מאתגרות שמגבירות את הקצב בהדרגה.
- השחקן נדרש לתכנן, לתעדף משימות ולהשתפר בכל רמה, מה שמוסיף תחושת הישג וסיפוק.

דמויות ייחודיות:

- הדמויות החמודות של הפינגווינים מספקות חווית משחק קלילה ומהנה.
- ההתנהגויות המגוונות של הלקוחות (סבלנות שונה, תגובות שונות) מעניקות עומק ואותנטיות לעולם.

משוב מיידי:

- המשוב הרגשי (חיוך/כעס של הלקוחות) והמשוב הכמותי (רווחים) הופכים את חווית המשחק לאינטואיטיבית וממכרת.
- השדרוגים מחזקים את ההתקדמות ואת תחושת השליטה של השחקן.

עיצוב העולם:

- הגרפיקה הצבעונית והאווירה החורפית יוצרים עולם ייחודי ואסתטי.
- המסעדות מתפתחות לאורך המשחק, ומספקות תחושה של גיוון והתקדמות.