

## מטלה שבועית – שבוע 8:

### שאלה 1 – Penguin Diner

1. מאפיינים מספריים:

- במשחק קיימים מספר עצמים בעלי מאפיינים מספריים:
  1. זמן ההמתנה של הלקוחות.
  2. כמות הכסף המינימלית הנדרשת כדי לעבור לשלב הבא.
  3. מהירות ההליכה של פני.
- המספרים האלו נבחרו כדי לשמור על איזון במשחק ולהעניק חוויה מאתגרת ומהנה. לדוגמה, זמן ההמתנה מכתוב את סדר העדיפויות של השחקן. מהירות ההליכה של פני משפיעה על יכולתה להספיק לשרת בזמן.
- אם המספרים האלו היו משתנים, לדוגמה, אם זמן ההמתנה היה קצר יותר, הדבר היה מגביר את הקושי והלחץ במשחק. או שאם כמות הכסף המינימלית כדי לעבור לשלב הבא הייתה גבוהה מדיי זה היה יוצר תסכול אצל השחקן אם הוא לא מצליח לעמוד בזה.

2. מיקומים:

- במשחק קיימים עצמים שמוקמו באזורים אסטרטגיים:
  1. שולחנות הלקוחות.
  2. אזור הכנת ההזמנות.
  3. דלפק ההגשה של ההזמנות.
- מיקומם של העצמים נבחר כדי לדמות מסעדה אמיתית ולהבטיח זרימה טובה של המשחק. לדוגמה, השולחנות ממוקמים כך שפני תצטרך לזוז ביניהם ולתעדף את פעולותיה.
- אם מיקומי העצמים היו משתנים, לדוגמה, אם השולחנות היו קרובים מדי לדלפק, האתגר במשחק היה קטן משמעותית.

3. התנהגויות:

- הדמויות הלא-אנושיות במשחק מתנהגות לפי כללים מוגדרים:
  1. הלקוחות בוחרים שולחן ריק ומתיישבים.
  2. הלקוחות ממתינים לפי מדד הסבלנות שלהם.
  3. לאחר קבלת ההזמנה, הלקוחות אוכלים ועוזבים.
  4. שולחנות שנותרו מלוכלכים נדרשים לניקוי.



- הכללים האלו יוצרים תהליך דינמי שמכניס את השחקן לאווירת המסעדה וליצור אתגר המחייב את השחקן לעמוד בו, והמורכבות עולה ככל שהשלב מתקדמים. כמו, לדוגמא, שהלקוחות נהיים עצבניים וזה גורם לשחקן להיכנס ללחץ כדי לשרת את כולם בצורה הכי טובה.

#### 4. כלכלה:

- במשחק קיימת מערכת כלכלית שבה פני מקבלת תשלום מלקוחותיה לאחר שהם מסיימים לאכול. המטבע במשחק הוא כסף (דולרים), ומשתמשים בו כדי לשדרג את המסעדה ולשפר את ביצועיה של פני.
  - הכלכלה במשחק משפיעה על חוויית השחקן בכך שהיא מעניקה תחושת הישג ומוטיבציה להתקדם.
  - מודל הרווח של מפתחי המשחק מתבצע באמצעות פרסומות שקופצות או גרסאות פרימיום שמוצעות לשחקן.
5. מידע לשחקן:

- לשחקן יש יחסית הרבה מידע על מנת להצליח לשלוט במצב בכל שלב, המידע הזמין לו כולל את זמני ההמתנה של הלקוחות, הסבלנות שלהם, ואת כמות הכסף שהרוויח.
  - מידע הנסתר לו – השחקן אינו יודע כמה לקוחות ייכנסו במהלך השלב, ואת קצב הכניסה שלהם.
  - השילוב בין מידע גלוי ונסתר מוסיף עניין ואתגר לתכנון האסטרטגיה של השחקן.
  - נקודת המבט של השחקן היא בגוף שלישי, כי הוא ממש מסתכל על פני ועל המסעדה מזווית עליונה.
  - נקודת המבט נותנת לשחקן שליטה על המשחק, חיבור לדמות של פני וחוויה של ניהול מסעדה.
6. שליטה על מצב העולם:

השחקן שולט ישירות על פני ומבצע את פעולותיה בזמן אמת.

#### 7. תופעות דינמיות מעניינות:

- תופעה מעניינת היא תורים שנוצרים במצבי עומס, המחייבים את השחקן לתעדף את פעולותיו. באגים דינמיים: לעיתים, לקוחות יוצאים מרורות שלא קיבלו שירות מלא, מה שיכול להשפיע על הניקוד.
- בכל מקרה, המשחק יציב ופופולרי ולא מוכרים איזהם באגים או בעיות שמשפיעות על חוויית המשחק.



8. קהילת השחקנים:

- קהילת השחקנים של Penguin Diner כוללת שחקנים צעירים ומבוגרים כאחד (אחד מהצוות שלנו אפילו משחק בו עד היום), והמשחק נחשב לאחד הפופולריים בז'אנר שלו.
- תופעות חברתיות: שיתוף טיפים ואסטרטגיות ברשתות חברתיות הפכו את המשחק לחוויה קהילתית.



שאלה 2.א - מתיישבי קאטאן

- השינוי -

במקום להשתמש בקוביות רגילות (6-1), השתמשנו בקוביות עם 10 צדדים (10-1).

- השפעה על המשחק -

1. חוויית השחקן:

חלוקת המשאבים הפכה לפחות צפויה, מה שהצריך תכנון אסטרטגי מחדש. מי שהסתמך על משאבים "בטוחים" עם מספרים נמוכים, כמו 4 או 5, גילה שהם פחות יעילים.

2. אסטרטגיה:

נאלצנו לבחור משושים עם מספרים גבוהים יותר, כמו 8 או 9, אשר הפכו לרווחיים יותר עם השינוי בקוביות.

3. קצב המשחק:

חלוקת המשאבים השתנתה, כך שההתקדמות לניצחון (10 נקודות במשחק) הייתה בקצב שונה מהרגיל, מה שיצר משחק דינמי ומאתגר יותר.

