

מטלה אישית של אביהוא אושרי

הצוות שלנו הוא :

אביהוא אושרי 203458484

דניאל ונטורה 318875085

ואור אבוחצירא 311226617

מה יש במשחק שגרם לכם לפעול כפי שפעלתם ?

בחרנו בGTA כיוון שזה משחק הילדות שהכי נהניתי ממנו כנער מתבגר במשחק ניתן לבצע פשעים שאסור לבצע אותם ביום ביום לדוגמא שוד , גניבת מכוניות , חילוץ אסיר מהכלא ועוד... המשחק בנוי מדמות אחת שכל פעם משחקים איתה ובמהלך המשחק ניתן לבחור עוד דמויות שונות (יש כ4 דמויות שניתן לשחק איתן) אני אוהב במשחק לעשות מרדפים עם המשטרה מה שגרם לי יותר לבצע פשעים במשחק כמו התנגשות במכונית משטרה / ירי רנדומלי ברחוב וכו'

איזה רגעים במשחק היו טובים יותר או פחות, ומדוע ?

אני אוהב במשחק קודם כל את האיכות של התמונה שהיא כיום מעולה לעומת הגרסאות הקודמות בנוסף זה מאוד דומה למקומות אמיתיים בעולם כך שאני יכול ללמוד איך הם נראים וממש להרגיש כאילו אני שם

בנוסף אהבתי את העניין שאני יכול לבצע פשעים מבלי להסתבך בעולם האמיתי וגם שיש סוג של לימוד של ניהול כספים כי אחרי כל משימה שעושים מקבלים שכר שאיתו ניתן לקנות נשק בתים וביגוד ואוכל המשחק הזה מאוד מותח וגרם לי לפעמים לא לישון בלילות ולהמשיך לשחק מצד אחד זה טוב ומצד שני זה לא בריא – במילים אחרות המשחק ממכר

המשחק לא תמיד מתאים לכל גיל ויכול להשפיע מצורה מאוד רעה על ילדים כאשר הם לא מבינים את הגבול הדק בין משחק למציאות (לדוגמה ירי בבתי הספר בארה"ב)

אני חושב שגם בסופו של דבר קצת קשה להשיג דברים במשחק וצריך לפעמים לעבוד קשה כדי לקבל אותם שזה יכול להיות מוסר השכל טוב לחיים

למה לדעתכם המעצבים תיכננו את המכניקה של המשחק כפי שהיא ?

המעצבים של המשחק עשו קודם כל עבודה מעולה ומדוקדקת עד הפרטים הקטנים ברמה שאם עושים תאונה והשחקן עף משמשת הרכב רואים איפה הוא קיבל מכה על ידי דם בנוסף כמו שהזכרתי קודם הם השתדלו להכין מפות ואתרים אמיתיים מהעולם כדי להעצים את חווית המשתמש כך שאולי יהיה במשחק במקומות שכבר ביקר בהם במציאות ואז יתלהב וכמובן יוכל לבצע פשעים שהוא רוצה מבלי לחשוש

בנוסף המשחק תוכנן כך שאיזור מסויים במפה לא יפתח לך עד שלא תעבור מספר מסויים של משימות ככה זה נותן לך עוד מתח ועניין במשחק

איך הייתם משפרים את המשחק?

הייתי אולי מוסיף למשחק אפשרות מציאות מדומה שחווית המשתמש רק תעצם

הייתי מוסיף למשחק גם מוד של מעשים טובים על מנת ללמד את הילדים איך כן צריכים להתנהג ושהגמול על זה היה משתלם

הייתי מוסיף אפשרות במשחק שאם כל המשימות נגמרו ניתן להציע לחברה משימות חדשות ושהחברה תעשה עידכונים שתוכל להוריד ולהמשיך לשחק כי כרגע אם הסתיימו כל המשימות זה סתם לנסוע ברכב ולבצע פשעים

הייתי מוסיף עוד ערים ומפות כדי להגדיל את חווית המשתמש

הייתי עושה אפשרות של כמו מוד תיאוריה לנהיגה של לימוד אמיתי של חוקי תנועה (ללמוד לנהוג נכון ולא בפראות)

הייתי מוסיף אפשרות של סוג של SIMS כך שאפשר ממש לתכנן את הבית שלך ולבנות עוד סיפור מסביב לסיפור ככה שהמחק מתעצב לפי המשתמש בצורה שונה ממשתמש למשתמש

יש לכתוב בפירוט מה השחקן עושה בכל רגע, מה אומרות הבעות-הפנים שלו, מה הוא אומר תוך כדי משחק, איפה הוא "נתקע" וכו'.

השחקן ממש נהנה מתחילת המשחק הבעות הפנים שלו בעיקר היו צחוק מתח וערמומיות

אם קרה שלא הצליח במשימה השחקן התאכזב מאוד אבל שוב ניסה מחדש בהתלהבות

משהו מצחיק שקרה לשחקן הוא שמתי שהוא נהג אז הוא זז לצדדים כאילו הוא באמת נוהג לדוגמא כשפנה שמאלה גם הגוף שלו פנה שמאלה במציאות

לאחר שהשחקן סיים לשחק, החוקר ינסה להסיק מסקנות ממה שראה – מה הן הנקודות החזקות והחלשות במשחק, מה צריך לשפר, וכד'

די נראה שהשחקן לא רצה לסיים את המשחק ונראה שהתמכר אליו כבר מהשניות הראשונות בנוסף השחקן אהב את האפשרות לקיים סוג של חיים של משהו אחר ושהוא אחראי עליהם (כמעין אל עליון)
השחקן אמר שהוא מעדיף את הגרט בקונסולת משחקים (XBOX / Playstation) כי הפריע לו לשחק עם העכבר

לאחר שכל חברי הצוות שיחקו וכתבו הערות, השוו בין ההערות שלכם. מה הם ההבדלים בסגנונות המשחק שלכם? מה ההבדלים בסגנונות ההתבוננות והחקירה שלכם?

סך הכל נראה שדיברנו על אותם הדברים ולא היו הערות שונות