דוח משחק:

המשחק יכלול

א. מסך פתיחה כולל תמונת תדמית של המשחק / תפריט / קרדיטים / יציאה (10 נק')

ב. שלב 1 במשחק מתחילתו עד סופו (בין 2-4 דקות משחק)

· לשים דגש על מכניקה בסיסית של משחק – עד כמה החוויה היא "חלקה", מדויקת (20 נק')

· מצלמה. ספיישל אפקטס. UI. (20 נק')

· ההבניה של שלב "הוגן" עקומת למידה, בניה הגיונית של המכשולים והאתגרים (40 נק')

· עד כמה כיף (10 נק')

בונוס 3 נקודות אם מעלים את המשחק לאיט'ץ

1. מטרות:  
   יצירת משחק קז'ואל שיהיה אפשר להנות ממנו בלי יותר מדי עומס וסיבוכיות.  
   המודל של המשחק הוא על סטייל של FLAPPY BIRD עם תוספות ושיפורים שלנו כמובן אבל הרעיון היה לבנות משחק IDLE כיפי ועכשווי.
2. הסבר כללי על המשחק כולל פירוט עבור כל אחד מהחלקים שנדרשנו לשים עליהם דגש:

המשחק הוא בעצם IDLE RUNNER שמנסה למקסם את ההנאה מהמשחק תוך כדי שמירה על פשטות של המשחק כראוי למשחקי IDLE מסוג זה.

במשחק אנחנו בעצם משחקים את טומי-פייזר שהוא החיסון לקורונה שמנסה להילחם בחיידקי הקורונה בתוך הגוף של המתחסן.  
השלב מתחיל בכך שהשחקן צריך להתחמק מהחיידקים כך שמספר החיידקים קטן יותר בהתחלה כדי שהשחקן יבין את השליטה המרכזית במשחק, זה משחק IDLE CLICK ולכן השחקן נדרש רק ללחוץ על הspacebar כדי לעלות או לשחרר אותו אותו כדי לרדת ובכך הוא מתחמק מהחיידקים.

לאחר מכן מספר היריבים עולה כדי להקשות על השחקן אבל מצד שני אנחנו מוסיפים שני אלמנטים מאוד חשובים כדי שהשחקן באמת יכול להתקדם.

השחקן צריך לאסוף מסכות שהן בעצם מהוות מגן מחיידקי הקורונה ככה שאם השחקן נפגע הוא מוגן על ידי המסיכה (עד 3 פגיעות).

השחקן גם כן אוסף אלכוג'ל שמאפשר לו לירות בחיידקי הקורונה לפרק זמן מסוים, כמו שאמרנו לא רצינו לפגוע בחווית המשחק של IDLE CLICK אז היריות יורות אוטומטית עד שנגמר פרק הזמן.

שני אלה מאפשרים דינימיקה מעניינת במשחק עצמו ונותנת תחושה כיפית ואקטיבית יותר אפילו שלא צריך ללחוץ על שום מקש אחר.

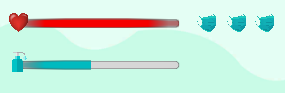
בנינו את המשחק שככל שהשחקן מתקדם השלב נהיה יותר קשה בהדרגה, כך שהוא מתחיל זה קל ועולה בהדרגה כאשר מגיעים למשהו כמו 120 שניות המשחק נהיה ממש מאתגר.

אלמנטים מיוחדים/ספיישל אפקטס/UI:

1. בניגוד למשחקים קודמים שבהם הצגנו לשחקן מידע כמו חיים/כמות יריות וכו בעזרת טקסט מה שכיער את המשחקים עכשיו הוספנו UI עבור הדברים האלה כדי לתת חוויה איכותית יותר למשחק.  
יש את המד של החיים(המד האדום) סליידר שמראה כמה כמה חיים יש לשחק כאשר השחקן נפגע הסליידר יורד וכאשר מתאפס השחקן מת.

יש את הסליידר של היריות שזה המד הכחול שהוא מלא שהשחקן לוקח פיקאפ של אלכוג'ל ויורד בעצם לפי הזמן.

במקום לשים את מספר המסיכות שיש לשחקן כלומר כמות המגנים שמנו אייקונים וכאשר השחקן נפגע האייקון נעלם.



2. כאשר השחקן אוסף יריות רצינו לתת חיווי נוסף לשחקן שהוא עכשיו יורה ובנוסף להוסיף ספיישל אפקט אז כאשר אוספים את הפיקאפ של היריות על המחט של השחקן מוסיף אנימציה של אלכוג'ל שיורה את את היריות, לא ניתן לראות בתמונה אבל האנימציה נחמד מאוד כי זה ממש אנימציה חיה של האלכוג'ל נלחץ ואז יורה.



3.כדי להוסיף למשחק עוד נפח רצינו להוסיף סאונד, מצאנו רמיקס שמתאים לקורונה מומלץ להיכנס ולשמוע כל מי ששיחק אמר שזה מוסיף המון למשחק.  
אז הוספנו ספיישל אפקט של סאונד של רמיקס והוספנו UI עבור השחקן להחליט אם הוא מעוניין לשמוע או לא.

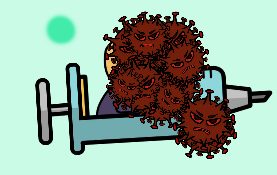


4.הרקע קצת שיעמם אותנו אז הוספנו עוד ספיישל אפקטס של PARTICLE EFFECT נותן וויב שהרקע הרבה יותר דינמי ודברים זזים בהחלט משפר את הויזואליות של המשחק.

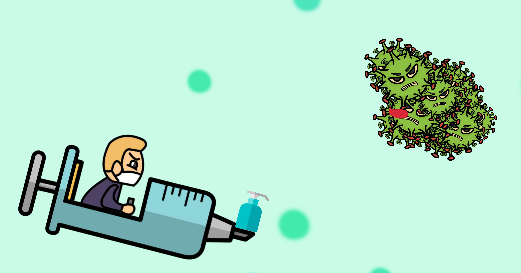
5.ספיישל אפקטס/UI של פגיעה בחיידקים, כאשר השחקן נפגע מהחיידקים קורה שני דברים

יש אנימציה של החיידק מתפרק אבל הוא אדום והוא פוגע בשחקן.

בנוסף יש אלמנט של סאונד כאשר השחקן נפגע יש סאונד של שיעול כדי להוסיף חוויה עשירה יותר.



כאשר השחקן יורה בחיידקים יש אנימציה של פירוק של החיידק אבל עכשיו בצורה ירוקה.



6.תוספת של UI של כל התפריטים

הוספנו תפריטים של כל דבר, אם זה תפריט ראשי שממנו אפשר לראות דברים כמו מדריך למשחק, קרדיטים ואפילו הוספנו HIGHSCORE כדי שלשחקן יהיה תחרות עם עצמו וירצה להשתפר.

בנוסף כאשר השחקן מת יש לו גם כן תפריט שמאפשר לו לחזור לתפריט הראשי או לעשות ריסטרט ולהמשיך למשחק חדש.

3.פירוט של תהליך הפיתוח כולל ליווי מהטסטרים:

בשלב הראשוני בנינו את האב טיפוס של המשחק הזה והתלבטנו אם להמשיך עם המשחק הזה או עם המשחק הראשון שבנינו בקורס.

לאחר מכן העלינו את השאלה בשיעור בקורס והעם אמר את דברו ואמרו שעדיף להמשיך עם האב טיפוס של המשחק הזה, בנוסף ייעצת(רנארד) לנו להפוך את המשחק לIDLE CLICK קיבלנו את זה וכל המשחק ניסינו להוסיף דברים תוך איזון בעצם של המשחק כמשחק IDLE CLICK פשוט.

התוצאה של שילוב בין מורכבות לפשוטות אנחנו חושבים נתנו תוצר מעניין ומהנה ביותר.

מנסיון עבר שלנו בקורס סגרנו על דרך הפעולה הבאה:

1. נבנה אבי טיפוס מהירים
2. ניתן לטסטרים שלנו לשחק במשחק כדי לקבל דעה חיצונית ולא משוחדת
3. נשפר את המשחק באיטרציות לפי הפידבק שנקבל
4. לחזור לשלב 1 עד שנסיים לעשות מה שרצינו.

שלבים בבנית המשחק:

1. בנינו שני סוגי של אב טיפוס 1 שהוא משחק IDLE כלומר צריך רק מקש אחד ואחד שבו יש שימוש בכמה מקשים.
2. לאחר המלצת המרצה החלטנו להמשיך עם גרסת הIDLE.
3. המשכנו את הגרסא עד שסיימנו את המשחקיות המרכזית, והוספנו UI בסיסי ביותר כדי שיציג את זמן.
4. עשינו פלייטסט ראשון: מהפלייסטסט הבנו דברים שכבר חשבנו עליהם אבל רצינו לוודא, המשחקיות הבסיסית כיפית אבל צריך להוסיף עוד נפח למשחק או "עוד דברים לעשות"
5. הוספנו את המסכות מגן ואת היריות למשחק, כדי לתת עוד נפח למשחק.
6. פלייטסט שני: ממש נהנו מהמשחק אבל הדבר העיקרי היה שהמשחק קשה מאוד, וגם שחסר חיווי נוסף משהו שירגיש יותר חי שאנחנו נפגעים או הורגים את החיידקים וכו (בהתחלה גם היריות היו הורגות א החיידק מחוץ למסך בלי שהשחקן רואה אפילו מה שגרם לשחקן לפספס את ההרגשה שהוא הורג משהו)
7. זאת איטרציה שהתמקדה בעיקר בספיישל אפקטס בהתחלה שינינו את היריות ככה שיהיו קצרות יותר כדי לגרום לשחקן להתרגש יותר כאשר הוא הורג את החיידק שהוא קרוב אליו ולא רחוק מאוד ובטוח, זה מוסיף אנדרלין למשחק.  
   בנוסף הבנו על מה הטסטרים דיברו והוספו כמה חיווים אחד כאשר נפגעים הוספנו סאונד של שיעול כדי שהשחקן ירגיש שהוא נפגע כמו כן החיידק מתפרק כעת בעת מגע עם השחקן ונצבע אדום שוב כדי להעביר לשחקן הרגשה דינמית יותר, בנוסף עשינו אנימציה שונה כאשר החיידק מת מיריה כדי שהשחקן יבין מתי הוא פוגע ומתי נפגע, כמו כן הוספנו את האנימציה של האלכוג'ל כדי להוסיף אפקט של יריה למשחק, הוספנו את הPARTICLE EFFECT לרקע דינמי יותר.
8. פלייטסט שלישי: תגובות הרבה יותר חיוביות חלק אמרו אפילו לשם בטלפון ושזה משחק מהנה מאוד, מכאן קיבלנו שהמשחקיות מוכנה ונשאר לשפר רק את הUI של המשחק כי לתת חוויה שלמה יותר למשק.
9. הוספנו תפריטים, תפריט ראשי, מדריך,קרדיטים, תפריט כאשר השחקן מת, בנוסף היה חשוב לנו שהחיווי הפעם יראה כמו שצריך ולכן את כל מה שהיה מספרים כמו החיים של השחקן, כמות המגנים של השחקן, היריות שלו שינינו לסליידרים אייקונים כדי לתת מראה איכותי יותר למשחק.

בנוסף הוספנו את שיר הרקע למשחק שלדעתנו ולדעת הטסטרים שלנו כולם התלהבו ממנו ואמרו שזה מוסיף בצורה מטורפת למשחק, בכללי הסאונד לדעתנו משחק תפקיד חשוב כאשר גם שנפגעים יש את הרעש של השיעול.

4. המשך פיתוח:

5.תמונות מהמשחק: