Hacking of 2D UFO – report

Galaxy Sumo

Ron Keller

Ori Suchy

1.למעשה רצינו להשיג כמה מטרות עם השיפור של הבסיס של הUFO

1.1 לעשות משחק בקצב מהיר יותר כדי למשוך את תשומת הלב של השחקן.

1.2בנינו את המשחק עבור שני שחקנים כדי להוסיף מימד של תחרותיות מה

שגם מוסיף מימד ממכר

1.3. רצינו לחזור למשחקים שבהם כל החבר'ה משחקים יחד על אותו

מחשב/טלפון במקום רק לשחק ברשת אלה יש את ההתרגשות שאתה מנצח

ונמצא יחד באותו מקום עם המתחרים שלך וחווה חוויה חברתית בניגוד

"לקור" של משחקי אונליין שאתה רק מול מסך.

1.4 החזון שעמד לנגד עינינו היה המשחק KING OF OPERA בהמשך נפרט

כמה אלמנטים שלקחנו השראה מהמשחק ההוא.

2.השינויים שעשינו:

1.הוספנו אובייקט בצורה של מסור שזז באופן עצמאי על המסך וברגע שהחללית נוגעת בו קורים שני דברים:

\* יורד ניקוד לשחקן

\* למשך -10 שניות תנועת השחקן משתנה לתנועת "מראה", כלומר כאשר השחקן ילחץ

שמאלה הוא יזוז ימינה, למעלה יהיה למטה וכו'.

2. הוספנו אובייקט מסוג PICKUP (שונה מה-PICKUPS הרגילים) שכאשר השחקן לוקח אותו המהירות של השחקן גדלה למשך 10 שניות.

3. הוספנו תזוזה של הפיקאפים הרגילים למיקומים רנדומלים כדי להוסיף תחושה של תנועתיות במשחק

4. שינינו את הרקע לרקע של זירה עגולה, מה שיעזור בהמשך למשחקיות כאשר נוסיף עוד שחקן.

5.הוספנו שחקן שני, על מנת שוב להגדיל את האינטרקציה עם המשחק וכדי באמת להגיע למטרות שרשמנו בחלק הראשון.

6.הוספנו את היכולת של הפיקאפים להתחדש כל הזמן על מנת שהמשחק "לא יגמר"

7. החלטנו שהמשחק יהיה על זמן ולכן הוספנו גם טיימר למשחק.

8. כמו שהזכרנו למעלה ההשראה למשחק הייתה King of opera ולכן הוספנו קרן אור שנצמדת לחללית והמטרה היא להישאר עם הקרן אור הזאת כמה שיותר זמן כי היא מוסיפה הרבה נקודות לשחקן ככל שהוא נשאר איתה יותר זמן, המטרה של השחקן היריב הוא כמובן להעיף את השחקן עם קרן האור כדי שהוא יקבל את הקרן אור ויתחיל לצבור הרבה נקודות.

זה אחד המרכיבים החשובים במשחקיות של המשחק שלנו.

9.הוספנו את היכולת של השחקן ליפול מהזירה ולחזור למיקום רנדומלי בלוח כדי ליצור המשכיות מהירה למשחק, ושכל הזמן השחקן ירגיש שקורה משהו.

10.הוספנו תפריט לשם הנוחות של השחקנים.

11. הוספנו UI למשחק שמראה את ה"הסטאטים" של כל שחקן, בין אם זה הניקוד או כמה זמן הוא עם הקרן אור וגם עוד כמה זמן נשאר עד לסיום המשחק.

12. הוספנו "התנגשות" טבעית יותר בין השחקנים.

התהליך:

בהתחלה התחלנו בטוטריאל של ה-UFO

הוספנו אליו כמה אלמנטים כמו המסור שהזכרנו מקודם והיכולת לקבל בוסט של מהירות

הרגשנו שזה לא מספיק מעניין ולא מספיק ממכר ולכן התחלנו לחשוב על מודלים של משחקים שאנחנו מכירים על מנת לשאוב מהם השראה למשחק שלנו.

לאחר מחשבה ארוכה החלטנו על שני אופציות

מודל הדומה ל icy tower כאשר החללית תעוף כלפי מעלה אל מסדרון "אינסופי" ותיתקל במכשולים בדרך, אך החלטנו שאנחנו רוצים משהו שמערב כמה שחקנים ובאמת מחזיר אותנו למשחקים של פעם ולכן בחרנו במודל השני שחשבנו עליו שזה משחק בסגנון של

King of opera כאשר למי שלא מכיר זה משחק שבו יש כמה שחקנים בזירה והם מנסים לזכות באור הזרקורים(מעין ספוטלייט במשחק) והם מעיפים אחד את השני מהזירה כדי לזכות בו.

התאהבנו ברעיון והוספנו מיד שחקן נוסף למשחק שלנו ואת האלמנט של הספוטלייט כאשר הספוט לייט מתחיל על שחקן באופן רנדומלי ועובר לשחקן השני אם השחקן עף מהזירה.

בכך השגנו את המטרה של משחק אינטרקטיבי ותחרותי כאשר המטרה של כל שחקן זה להעיף את השני ולשרוד כמה שיותר זמן עם הספוטלייט.

לאחר ששיחקנו אנחנו וחברינו במשחק הבנו שהשחקן עם הספוטלייט צריך תמריץ להסתכן ולהסתובב בזירה במקום להתמד במרכז ולכן הוספנו אלמנטים של PICKUPS שאין במשחק המקורי, המחשבה מאוחרי הוספת הפיקאפים הייתה לתמרץ את השחקן עם הספוטלייט עליו להסותבב בזירה ולצבור עוד נקודות ובכך לתת פתח לשחקן השני להעיף אותו.

לאחר סבב נוסף של פלייטסטינג הבנו שהמסור והיכולת לצבור בוסט של מהירות מעמיסים קצת יותר מדי על המשחקיות ולכן החלטנו להוריד אותם לבינתיים כדי לשפר את חווית המשחק.

כמו שהזכרנו למעלה ביצענו בדיקה של חווית המשחק באופן שוטף אנחנו וגם ביצענו 3 סבבים של פלייטסטינג כאשר התוצאות היו כדלקמן:

הפלייטסטינג הראשון: המשחק עדין היה במתכונת הUFO המקור אך עם המסור והבוסט של המהירות, שיחקו בו מספר חברים שלנו וגם אנחנו והבנו שהמשחק משעמם ולא כיף מבחינת חווית משחק.

מה שיצא לנו מכך שהתחלנו באמת לשאוב השראה ממודלים של משחקים טובים שאנחנו מכירים מה שהוביל אותנו לתצורה של המשחק כיום.

הפלייטסטינג השני: המשחק היה כבר בזירה עגולה עם שני שחקנים ורוב המשחקיות כבר הייתה, כעת בני משפחה שיחקו במשחק ומהאינפוט שלהם הבנו שצריך שההתנגשות תהיה טבעית יותר, תיקון של זווית המצלמה, מה קורה בדיוק אחרי שנופלים מהזירה, חוסר ביכולת לצאת מהמשחק, מידע וכו'

התוצאה מהפלייטסטינג הזה

הוספת קרן האור במשחק שמהווה חלק מרכזי במשחקיות.

שינוי פיזקת ההתנגשות למשהו טבעי יותר, הוספת תפריט, במקום שפשוט יוצאים מהזירה אז נופלים וחוזרים למיקום רנדומלי בלוח, הוספת טקסט המראה את הניקוד של כל שחקן

הזמנים וכו'.

הפלייטסטינג השלישי:

המשחק היה כמעט כמו שהוא היום רק שחברים ששיחקו שוב אמרו שמשעמם להיות זה עם הקרן אור כי אתה רק צריך לעמוד או להתרכז בלהישאר באמצע

מכאן יצא לנו שהוספנו את הפיקאפים למשחק כדי לתמרץ תנועה של השחקן ואת היכולת של הפיקאפים לחזור "אינסוף" פעמים כדי שלא יגמר התמריץ באמצע המשחק.

**האם השגנו את המטרה, שיפורים להמשך:**

המטרות שהושגו:

1. המשחק כן בקצב מהיר וממכר

2. השגנו את המטרה של משחק בזוגות של חברים וקצת ניתוק מהאונליין

3. הצחנו לשחזר ולהוסיף על חווית המשחק של king of the opera שהיווה מודל להשראה עבורנו.

דברים שניתן להמשיך ולשפר:

1. עיצוב כללי של המשחק בעיקר של הטקסט

2.הוספת מימד קומי למשחק כמו החלפת החלליות בדמויות אחרות.

3. הוספת סאונד למשחק שיתן עוד מימד.

4.הוספת דברים של חווית משתמש כגון: שינוי השמות,שינוי הדמויות,שמירת HIGH SCORE וכו'.

5. תיקון באגים כלליים.

**Change log**- סיכום השינויים כעבור פלייטסטינג

|  |  |
| --- | --- |
| אחרי פלייטסט 1 | חזרה לתכנון המשחקיות של המשחק ובחירת מודל של משחק שידענו שכיף לנו  הבנה של איך החזון של המשחק הולך להראות  הוספת שחקן נוסף, שינוי הזירה הגדרת המטרה של המשחק בעצם כל הבסיס של המשחק כמו שהוא היום |
| אחרי פלייטסט 2 | 1.הפיכת המשחקיות לחלקה יותר  2.תיקון זוויות המצלמה  3.במקום לצאת מהזירה שינינו לכך ש"נופלים" מהזירה שבחלל ומשתגרים למקום רנדומלי בזירה  4.הוספת האלמנט של קרן האור שעוברת משחקן לשחקן בהתאם לאם נפל מהזירה אשר מהווה חלק משמעותי במשחקיות.  5.חיווי יותר משמעותי של ניקוד השחקן והזמן הנותר  6.טיפול בהתנגשויות בין החלליות |
| אחרי פלייטסט 3 | 1. הוספה מחדש של הפיקאפים  2.הפיכת הפיקאפים לאינסופיים |
|  |  |
|  |  |
|  |  |