

COMPUTER SAVIOR

פרויקט מספר: 22702

מנחה:מר יציב אמיר

סדנה:פיתוח מציאות מדומה ומשחקי מחשב

מוגש ע"י: מיכאל רדוצקי, שגיא פילוסוף, עודד בלטר

▶ תיאור הבעיה

בעולם הגיימינג המתפתח כיום, בז'אנר ה-MMORPG יש המוני שרתים פרטיים לא חוקיים למשחקי תפקידים ממיטב הז'אנרים ככלל ומולטיפלייר פלטפורמות דו-מימד בפרט. השרתים המקוריים פועלים בשיטת ה"פאי-טו-וין" כלומר ע"י הכנסת כסף אמיתי למשחק ניתן לחזק את הדמות או לצרוך גורמים שלא נגישים אחרת, ורק כך ניתן לעבור את המשחק בשלמותו.

▶ תיאור הפתרון

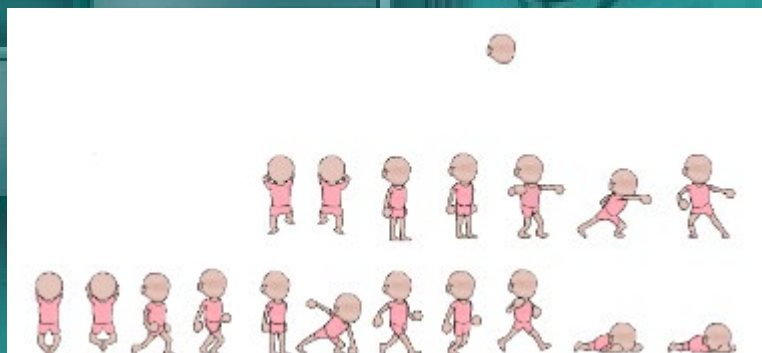
את המשחק שלנו ניתן לחוות בשלמותו מבלי לבזבז כסף אמיתי. זאת כאשר היכולת לתמוך במשחק קיימת עבור "קוסמטיקס" – כלומר, עזרים ויזואלים בלבד לשיפור חווית המשחק למשל בגד אקסקלוסיבי לאווטאר של השחקן וכו'.

לצוות המשחק יש ניסיון רב בתחום הגיימינג וידוע להם מה מושך שחקנים פוטנציאלים בשוק כיום ואיך לספק את צרכי הגיימינג הקיימים.

קהל יהד

מדובר במשחק אינטרקטיבי שלא דורש ניסיון קודם או יכולות מעבר לקיום מחשב זמין.
המשחק מיועד לגילאי +9
וממלץ במיוחד לחובבי ז'אנר הפלטפורמות דו-מימד

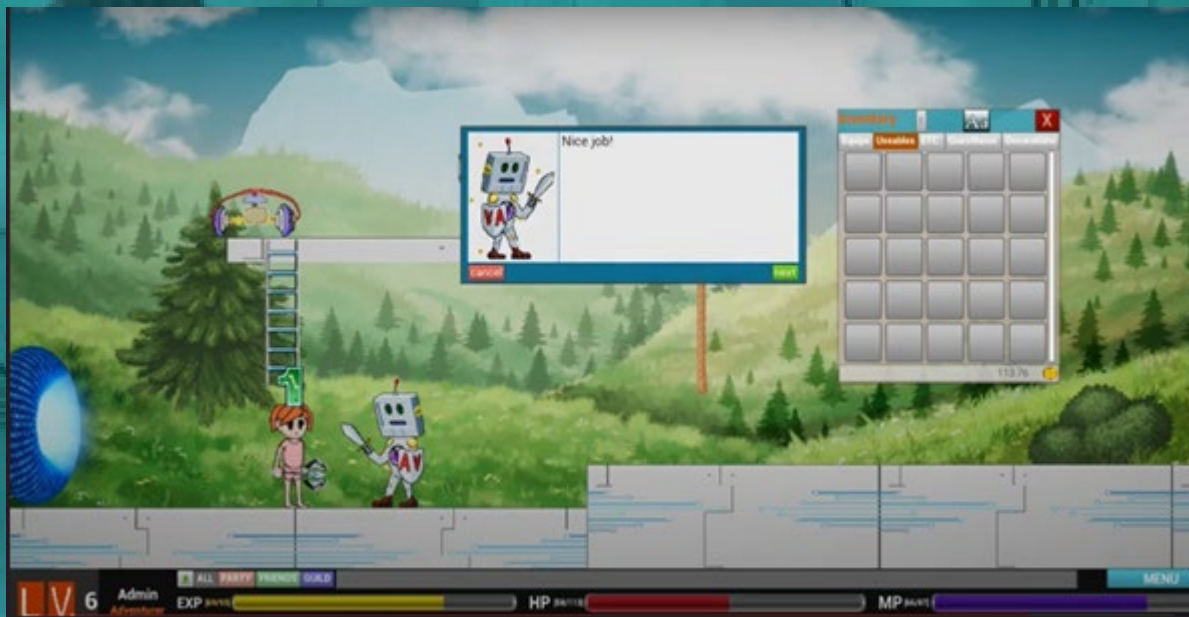
הדגמת המשחק



המשחק בנוי בצורה שנועדה
לדמות את תנועת הגוף האנושי
כמיטב היכולת עבור משחק

דג-מנמדי על מנת לתת את החוויה כי השחקן והאוטאר שלו
הם אחד.

▶ הדגמת המשחק

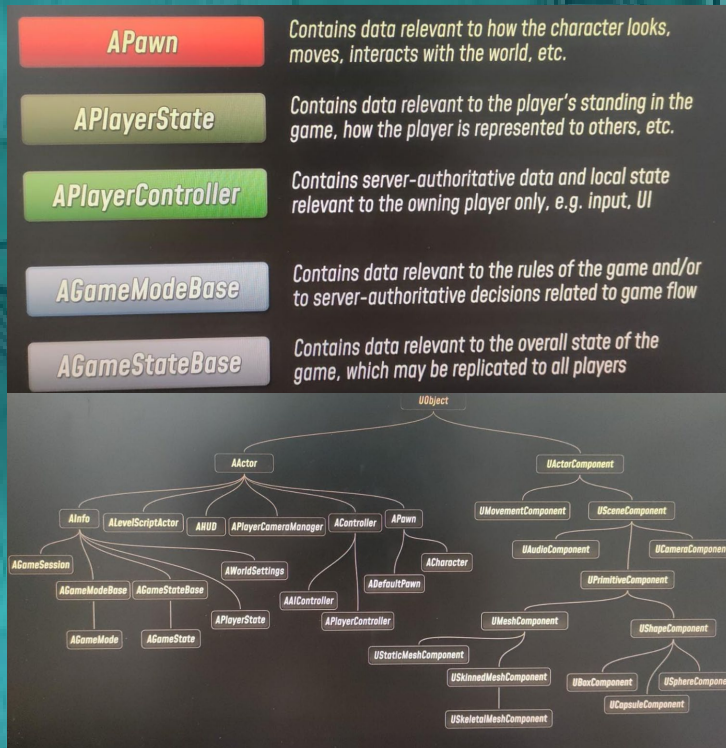


המשחק נותן שלל אפשרויות לשחקן בינהן "קוסטים" (משימות מהדמויות בעולם), מגוון תפריטי משחק,

חקר חמפה, שימוש בנשקים מיוחדים, קומבט-סיסטם מוכר ואהוב הכולל רמות, "סטטים" המאפשרים קוסטומיזציה של הדמות מעבר לפן הויזואלי ועוד..

ארכיטקטורה

המשחק עושה שימוש במיטב הכלים
המסופקים ע"י UNREAL ENGINE
כולל שימוש בלוגיקה של קליינט-סרבר
של הבלופרינט של אנריל על מנת
להנגיש את המשחק לכמה שחקנים
במקביל.



פתרונות נוספים ▶

משחקים אחרים באותו הסגנון יכולים לתרום לפתרון הבעיה בדיוק כמו המשחק הנ"ל,

אך ראוי לציין כי אין הרבה תחרות בשוק הגיימינג למשחקים מהז'אנר הנוכחי מכיוון שמשחקים בעלי גרפיקות חדשניות ומפות תלת-מימדיות גדלים כעת, כאשר כל משחק חדש שיוצא משתדל להיות הכי חדשני שניתן.

המשחק שלנו בנוי בצורה קלאסית ונוסטלגית ומיועד לגיימרים שזוכרים את עולם הגיימינג הישן ולגיימרים צעירים שרוצים לחוות חוויה מהעבר.

כמו כן, בעולם הגיימינג קיומו של משחק אחד לא מונע ממשחק אחר לצמוח ולתרום לז'אנר, כך שכל משחק נוסף תורם לבעיה.

סיכום ▶

COMPUTER SAVIOR הוא משחק קלאסי שרוצה להזכיר לגיימרים רבים מאיפה הכל התחיל ולעורר תחושת נוסטלגיה.

הכנת הפרויקט עזרה לנו להבין המון על שוק הגיימינג הצומח בעולם ועל המקום המרכזי של תוכנת האנריל בו, ונקווה כי למשחק שלנו בעתידו יהיה מקום בתעשיית הגיימינג בעולם.