

## המשחק שלנו - רכיביים דרמטיים

### 1. אתגר:

#### o אילו כישורים ידרשו כדי לשחק במשחק שלכם?

השחקן צריך להבין את תזוזת הכדור ואת חיכוכי הקרקע השונים.

הבנת התזוזה והמכניקות השונות של השלב יעזרו לשחקן לעבור את האתגרים בשלב.

#### o בניח שתמצאו לאפשר לשחקן לבחור ידנית, בתחילת המשחק, בין שלוש רמות קושי שונות. מה

#### בדיוק ישתנה במשחק שלכם בין רמה לרמה? (איזה עצמים ישתנו, איזה מאפיינים ישתנו וכו')?

המכניקות הפיזיקאליות יהיו קשים או קלים יותר. לדוגמא: משטח קרח מחליק או משטח מים מאיט.

המכשולים יהיו קלים או קשים יותר. לדוגמא: פטיש המסתובב מהר או מאוורר הדוחף את השחקן אחורנית.

הקרקע שהוא משחק עליה תשתנה, המוזיקה תשתנה, ה"אויבים" שמנסים להפריע לו בדרך ישתנו וגם הזמן שהוא אמור לעבור את השלב ישתנה.

#### o בניח שתמצאו לשנות את רמת הקושי באופן דינמי לפי התקדמות השחקן. איך המשחק שלכם

#### יזהה את רמת המיומנות של השחקן ויתאים את רמת הקושי בהתאם?

המשחק יזהה את התקדמות השחקן לפי הזמן שנותר לו לעבור את השלב (כלומר בכמה זמן הוא עבר את השלב), כמות החיים שנשארו לו וכמות הכוכבים שקיבל בסיום השלב.

### 2. זרימה:

#### o איך תמקדו את תשומת-הלב של השחקן במשחק ותמנעו הסחות-דעת?

על מנת למקד את תשומת הלב של השחקן נוסיף מוזיקת רקע שמתחילה רגוע ומתגברת בקצב במהלך המשחק (מוזיקת הישרדות כזאת).

כמו כן, בהמשך כל שלב רמת הקושי תגבר. ובכל התחלת שלב תהיה אפשרות קשה יותר אך מהירה יותר לעבור את החלק הראשון. בכדי לאתגר את השחקן ולתת לו תחושה של יכולת לעבור את השלב בקצב מהיר יותר.

#### o איך תתנו לשחקן תחושה שהוא שולט במשחק ושהפעולות שלו משפיעות?

כל תזוזה יכולה להפיל אותו מהזירה וכך הוא יפסיד, במידה ולא יפול הוא ימשיך להתקדם עד שיסיים את השלב, הפעולות במשחק תלויות אך ורק בשליטת השחקן בכדור והבנת הזירה של השחקן.

#### o איך תתנו לשחקן משוב על הצלחה או כישלון?

השחקן יראה תמיד את הזמן שנשאר לו לסיום השלב וכמה חיים נשארו לו, במידה ועבר את השלב, מספר השלב הבא יקפוץ לו למסך וכך ידע באיזה שלב הוא ואם הוא עבר את השלב הקודם.

### 3. שעשוע:

#### o איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק?

נוסיף למשחק כדורים בצבעים שונים ושובל של כסף, קשת, צבעים שונים שהוא יוכל לקנות בחנות, הכסף של המשחק זה יהיה הכסף שהוא יקבל ממעבר השלבים.

#### o לאיזה סוגי שחקנים (מבין הסוגים שלמדנו בשיעור, או סוגים אחרים) המשחק אמור להתאים?

המשחק אמור להתאים לשחקנים שמחפשים אתגר ואנשים שאוהבים לחקור ולמצוא דברים חדשים.

המשחק יכול עולמות עם הרבה שלבים דורשים לחקור ולמצוא תשובות לפאזלים וכמו כן שלבים מאתגרים הדורשים מיומנות.

#### o מה אתם יכולים לעשות כדי שהמשחק יתאים לסוגי -שחקנים נוספים?

להוסיף דמות מספרת שמדריכה אותך איך לפעול בכל עולם חדש.

מכניקה זאת, תגרום למשחק להיות יותר נגיש לאנשים חברותיים.

### 4. רגשות:

#### o אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק?

אדרנלין, אכזבה, התמכרות, שמחה, סיפוק עצמי.

#### o איך עיצוב המשחק שלכם יתרומם ליצירת רגשות אלה?

המשחק יכול שלבים מאוד קשים שידרשו מהשחקן מיומנות רבה והרבה נסיונות בכדי לעבור אותם.

אחרי כמה פסילות, השחקן יצטרך להתחיל את השלב הנוכחי מאפס, מה שירגיש הרבה מאוד שחקנים ויתרומם להם לרגש של המכרות ורצון עז לסיים את השלב.

אחרי שהשחקן יצליח לעבור את השלב הקשה, הוא ירגיש סיפוק עצמי ע"י שהוא סיים את האתגר האישי שלו במשחק.

### 5. סיפור-רקע:

#### o מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל?

כדורים שמימיים נפלו מהחלל לכוכב לכת, צריכים למצוא את דרכם חזרה לביתם דרך שלבים ומכשולים שמוצאים אותם בכוב הלכת החדש.

#### o איך תעבירו לשחקן את סיפור-הרקע הזה?

בשלב הראשון, השחקן יראה סצנה, בה הכדורים נופלים מהחלל אל תוך כוכב הלכת.

כל עולם \ שלב, השחקן יפגוש כדור אחר עם תכונות אחרות.

לדוגמא: כדור קופץ, כדור שיכול לצוף במים.

6. דמויות: מי יהיו הדמויות במשחק?

o דמויות מרכזיות - מי יהיה ה"גיבור" ומי ה"מתנגד" העיקרי?

הדמות הראשית הוא הכור הראשון, המסלולים והמכשולים הם המתנגדים העיקריים.

o דמויות משניות – מי הן יהיו, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן?

הדמויות המשניות הם שאר הכדורים שהכדור הראשון אוסף בדרך ויכול להחליף אליהם בהתאם לשלב.

o איך הדמויות ישתנו במהלך המשחק?

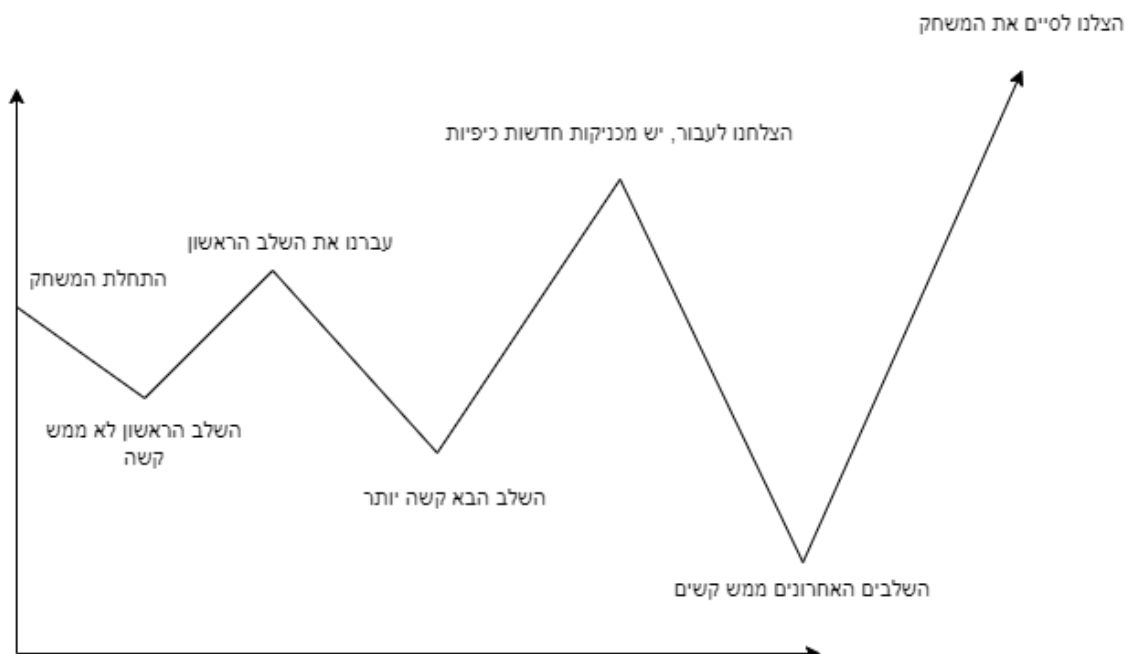
לכל עולם יהיו את האתגרים שלו שעל מנת לעבור את העולם צריך יכולות שונות, הדמויות ישתנו במשחק בהתאם לעולם שהשחקן נמצא בו.

o האם הדמויות יתנהגו באופן המזכיר "רצון חופשי"?

לא, הם יצטרכו לנווט לפי מסלול קבוע מראש.

7. עלילה:

o איך תיראה הקשת הדרמטית של המשחק שלכם? (שרטטו גרף).



**o מה תהיה העלילה, ואיך היא תשתנה בהתאם לקשת הדרמטית?**

העלילה תהיה שינוי הכדורים ויכולתיהם, ככל שהוא יתקדם יותר במשחק השלבים יהיה יותר קשים אך יהיו לו יותר יכולות ואתגר יותר גדול, דבר זה יכול לגרום לשחקן להתעצבן יותר בשלבים המאוחרים יותר אך יהיה לו יותר כיף ומאתגר.

**o איך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה?**

התפתחות העלילה נובעת ממעבר השלבים והעולמות, בכל עולם יתווספו לכדור עוד יכולות על מנת לעבור את המכשולים והמסלולים באותו עולם.

**8. בניית עולם:**

**o מה יהיו חוקי הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה, הכלכלה, החברה והפוליטיקה בעולם שלכם?**

השחקן יצטרך להסתגל לסביבה שבה הכדור נמצא וחוקי העולם הפיזיים בהם הוא נתקל. לדוגמא: קרח, מים, סערות, לאבה.

**o איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה?**

השחקן יכיר את העולם ע"י הרקע הויזואלי המוזיקלי של העולם. כמו כן, ההתקלות שיהיו קשורות לרקע זה.