

רכיבים דרמטיים

אתגר

רמות קושי

– Easy ○

- חפצים: אין הגבלה לכמות החפצים שניתן לזרוק כדי להתקדם.
- עצמים: כל העצמים במשחק יהיו סטאטים ולא מזיקים.

– Moderate ○

- חפצים: תהיה הגבלה על כמות החפצים שניתן לזרוק, כאשר נגמרים החפצים לפני הגעה ליעד השחקן יפסל.
- עצמים: המשחק ישלב עצמים סטטים ועצמים בתנועה, ויאלץ את השחקן לתזמן ולחשב את צעדיו.

– Hard ○

- חפצים: תהיה הגבלה מחמירה על כמות החפצים שניתן לזרוק בכדי להמחיש מצב הישרדותי ומותח.
- עצמים: המשחק ישלב עצמים סטטים, פלטפורמות נעות ובנוסף גם יריבים ותנאי שטח מסוכנים העלולים לגרום לפסילה מיידית של השלב (הבזקי חשמל, UFOs, וכו').

כישורים נדרשים

- זריזות ידיים
- חשיבה אסטרטגית

○ יכולת גבוהה של כיוון ודיוק.

קושי דינמי

המשחק יוכל לסווג את מיומנות השחקן לפי פרמטרים כגון:

- כמות החפצים שנדרשו כדי לעבור כל שלב, לדוגמא, שחקן שיחק ברמה קושי קלה וסיים את השלב עם כמות זריקות שווה או נמוכה משל רמת קושי בינונית/גבוהה.
- כמות הפסילות שקרו עד שהשחקן עבר את השלב.
- הזמן שלקח לשחקן לעבור את השלב מרגע הזריקה הראשונה, דבר זה יכול להעיד על זריזות הידיים של השחקן.

זרימה

מיקוד ותשומת לב

- **עיצוב המפות -** יתמקד בהדגשת תנאי השטח והעזרים בשלב תוך עמעום הרקע והתפאורה שאינה לוקחת חלק פעיל במשחק, בכדי למקד את השחקן בעצמים הרלוונטיים.
- **אנימציה –** המשחק יספק אנימציה קלילה ומינימלית על השחקן אשר תיתן אפקט נעים ולא בולט מידי שעלול להפריע לכיוון הזריקה ולבלבל את השחקן, בנוסף העצמים במפה יכילו אנימציה עדינה אשר מפשטת את ייעודם ומאפיניהם (דלת פורטל, תותח משגר, ועוד), המכשולים במשחק יכילו אנימציה המאפיינת את התנהגותם וכוונותיהם.

- **UI – המשחק יספק UI ענייני שנותן אינדיקציה על המטרות והיעדים בשלבים, כמו כן הדרכה במידת הצורך.**
- **אפקטים קוליים –** אפקטיים קוליים שיהוו משוב לפעולות ויקרו בזמנים ספצים במהלך חווית השחקן בכדי למקד את פעילותיו.

שליטה

- **Controls –** דרך ההתקדמות של השחקן תעשה בעזרת כיוון וזריקה על ידי משיכה עם העכבר, בשילוב עם תצוגה של מצב הכיוון והעוצמה, כאשר קיים קשר ישיר בין המדדים לתוצאת התנועה, דבר זה יספק אינדיקציה לשחקן לגבי הפעולות שלו.
- **עזרים –** במשחק קיימים עזרים שבעזרתם השחקן יוכל להתקדם ולהשלים את המטרות שלו, עזרים אלו יהיו תלויים בעוצמת ההתנגשות, הכיוון ועוד.

משוב

- **הצלחה –** כאשר השחקן ישלים מטרות במשחק, המשחק יכיל UI שמכיל מילות פרגון ועידוד, בנוסף למדדים מסויימים שנאספו בתהליך השלב.
- **כישלון –** כאשר השחקן יפסל, תופיע הודעה המפרטת על סיבת פסילתו, מילות עידוד וכפתור replay (במידה ויתאפשר, גם מערכת שממליצה על שינוי רמת קושי).

שעשוע

Extras

בכל שלב יהיו במפה Coins שהשחקן יוכל לאסוף תוך כדי שהוא עובר את השלב, פ'יצר זה יצוין במדדים הסופיים בכל שלב ויספק עוד פן תחרותי לשחקן.

סוגי שחקנים

- **ההישגי:** כיוון שהמשחק מכיל אתגר, זרירות וחשיבה מהירה השחקן ההישגי יוכל לבטא את עצמו במשחק על ידי התגברות כל המכשולים שהרמות קושי מספקות.
- **התחרותי:** המשחק מספק משוב מלווה במדדים המתארים את ביצועי השחקן, דבר זה מאפשר השוואה בין שחקנים שונים – גורם תחרותי.
- **הליצן:** קיימים שלבים במשחק המאפשרים כמה דרכי הגעה ליעד כאשר ישנם דרכים שאינן סטנדרטיות, כחלק ממהות המשחק, יש דגש על מחסור בכוח כבידה ותנופה אשר מעיפה את הדמות ברחבי המפה וכך יכולות להיווצר סיטואציות שטותיות ומצחיקות.

הרחבת קהל היעד

- **האמן והבנאי:** ניתן להוסיף למשחק פלטפורמה לבניית עולם באופן עצמאי שהשחקנים יוכלו לשתף ביניהם את עבודותיהם, האמן והבנאי ימצאו שם הנאה וריגוש על ידי עיצוב ותכנון מפות, עזרים אויבים וכו'.

- **הסייר:** על ידי הפיכת המשחק לעולם פתוח עם מטרות המצויינות באיזורים במפה ו/או הוספת חדרים נסתרים שהסייר יוכל להנות מחיפוש אחר מקומות אלו וגילוי התכנים.

רגשות

רגשות השחקן

- **ריגוש:** אנו מצפים שהשחקנים יחוו תחושת ריגוש בזמן המשחק במהלך תרחישים שבו השחקן יאלץ לשחק בקצב מהיר ולהפעיל רפלקסים מהירים.
- **סיפוק:** המשחק מאפשר לשחקן לחזור על השלבים ולבצע אותם בדרך טובה יותר, וכך להשיג תחושת סיפוק.
- **צחוק:** במשחק יקרו אירועים שאינם מציאותיים כלל ולכן ניתן להגיע למצבים מצחיקים.
- **שלוה:** בשלבים קלים במשחק כאשר אין עימותים ואיומים רבים, השחקן יכול למצוא את עצמו מרחף עם הדמות ברחבי המפה בצורה מרגיע וכיפית.

השפעת עיצוב המשחק

- **בניית שלבים מגוונים:** על ידי בניית השלבים בצורה מגוונת, אנו יכולים לספק תחושת התקדמות ועלייה באתגר לשחקנים הרוצים לחוות סיפוק של הצלחות, ובמקביל לתחושת רוגע לשחקנים שרק רוצים להתנייד בצורה קלילה בשלבים הקלים.

בנוסף, עיצוב נכון של המפה יאפשר לשחקנים לבחור דרכים מוזרות ומצחיקות להשלמת המשימות.

- **אנימציה ותפאורה:** תפאורת המשחק תשקף את סיפור הרקע ועלילת המשחק, לדוגמא, רקע החללית המשתנה בשלבים החל מהרס מינימאלי להרס כמעט מוחלט וייתן תחושות של התרגשות וסיפוק מצד השחקנים. בנוסף, האנימציה במשחק של העזרים, האוייבים ושל הדמות, יתנו תחושה חיה למשחק.
- **סאונד:** כדי להשלים את החוויה מבחינת חוש השמיע, במהלך המשחק השחקנים יחוו משובים על ידי סאונד, ומנגינת רקע המייצרת בין היתר מתח, התרגשות ולעיתים גם שלווה.

סיפור רקע

המשחק מספר את סיפורו של אסטרונאוט שספינת החלל שלו נפגעה באופן חמור על ידי התנגשות עם עצם כלשהו מהחלל, מעוצמת הפגיעה האסטרונאוט חסר האונים נזרק לאיזור נידח בחללית, וכעת מוטלת עליו האחריות להגיע לכל מתגי החירום בחללית על מנת להצילה תוך גילוי המידע על סיבת התאונה. המשחק יעביר לשחקן את סיפור הרקע על ידי קטע סינמטי קצר שיתאר את השתלשלות האירועים.

דמויות

דמויות מרכזיות

- **אסטרונאוט:** האסטרונאוט הוא הגיבור במשחק, הוא דמות קבוע שקיימת בכל שלב במשחק ופעולותיו מקדמות את העלילה.
- **תנאי השטח והמרחב:** המתנגד העיקרי במשחק הינו מצב כח הכבידה שמקשה ומגביל את השחקן לתמרון במרחב.

דמויות משניות

- **חייזרים וסכנות בשטח החללית:** הפרעות אלו יקשו על השחקן בצורות שונות, לדוגמא, קצרים בחשמל שנוצרו כתוצאה מהפגיעות בחללית, חייזרים שנכנסו לחללית ומאיימים על השחקן, דלתות מסתובבות שחוסמות מעברים לזמנים קצרים וכו'. לעיתים יהיה ניתן לנטרל מכשולים אלו.

התפתחות הדמויות

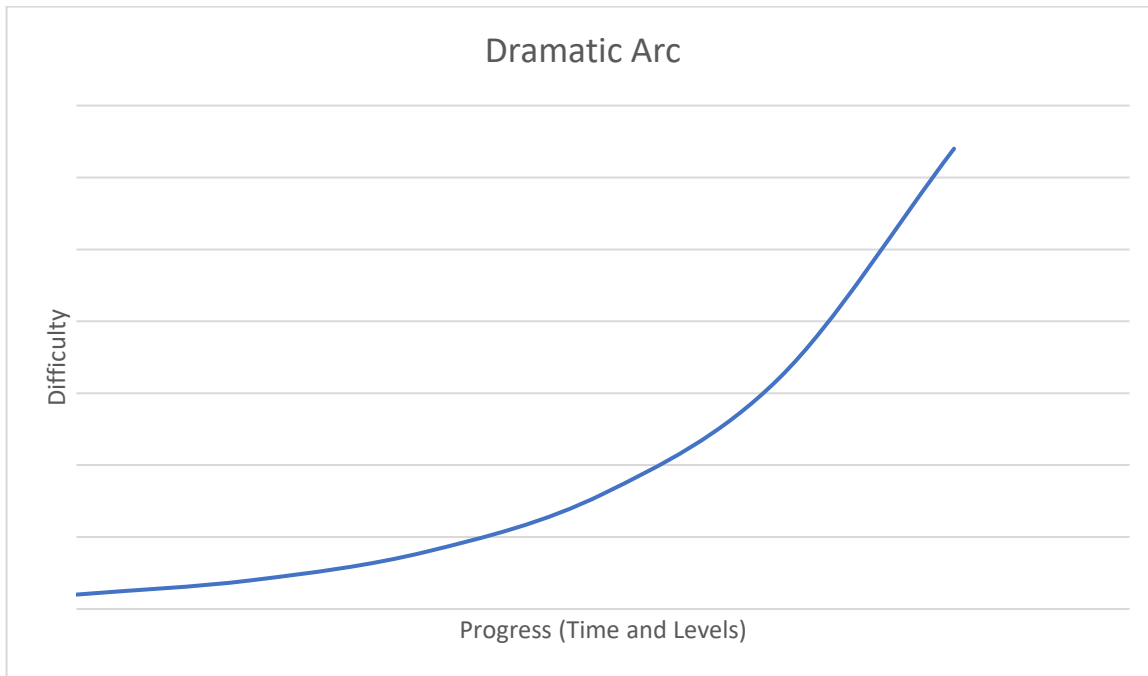
האוייבים והמכשולים במשחק יתפתחו ויעשו מאתגרים יותר עם התקדמות העלילה, ושינוי רמות הקושי.

התנהגות הדמויות

הדמות היחידה שתספק חוויה של רצון חופשי, היא הדמות המרכזית שבה שולט השחקן. התנהגות השחקן תשפיע אך ורק על הדרך שבה יתנהל השלב, כאשר התוצאה היא בין הצלחה לכישלון.

עלילה

קשת דרמטית



התפתחות העלילה

נקודת הפתיחה של המשחק תתאר מיקום האסטרונאוט לאחר הפגיעה שקרתה לחללית, במצב זה האסטרונאוט מתחיל את מסעו לתיקון החלליץ והצללת המצב, הוא יעשה זאת על ידי התגברות על מכשולים והפעלת כל מתגי החירום בדרך למתג המרכזי בחללית. בדרכו לשם, האסטרונאוט ייתקל במכשולים מגוונים שיפריעו ויעכבו אותו בדרכו. בכל שלב שיעבור ויתקדם לכיוון המתג הראשי הוא יגלה שעוצמת הפגיעה באיזור היא חמורה וכך יבטאו במשחק התנאים הקשים והסביבה ההרוסה.

השפעת התנהגות השחקן

המשחק אמנם בנוי בצורה תבניתית, כלומר סדר השלבים נשאר קבוע. אך בכל זאת, השחקן יאלץ להתנהג באופן סבלני וממוקד בכדי להשלים את המשימות, אחרת הוא יעקב את התקדמותו.

בניית עולם

חוקי הטבע

- פיזיקה: המשחק מתרחש בספינת חלל, ולכן יש מחסור בכוח הכבידה.
- גיאוגרפיה: בחלל החיצון (Error 404 – Location not found)
- הסטוריה: האנושות התקדמה וכעת ספינות חלל זה מיינסטרים.

הכרת העולם

הנסיון במשחק יכיר לשחקן בהדרגה את סביבת החללית, החוקים הפיזיים שפועלים בה ואת המכשולים והסכנות שצפויות להופיע.