

The blacksmith

Carry on my wayward son

מהות המשחק

שמשון הוא הבן של הנפח אשר גדל בכפר קטן ושקט עד הרגע ששמשון חזר הביתה ומצא את גופתו של אביו וגילה שהפטיש הקסום של אביו והמחברת הסודית שלו נעלמה שמשון יוצא למסע חיפוש כדי למצוא את הפטיש ואת המחברת ואת אלו אשר רצחו את אביו.

הרעיון המרכזי של המשחק הוא לטייל בעולם סגור שנמצאות בו מפלצות שונות, מטרתו של השחקן היא לנסות לאסוף כמה שיותר שרטוטים לחרבות שונות על מנת להיות מסוגל להילחם במגוון המפלצות (מפלצות שונות יכולת לדרוש נשקים שונים כדי לנצח אותן) ובסופו של דבר המטרה היא לנצח את הנבל הראשי ולאסוף מחדש את המחברת המלאה של אביו המשחק מיועד למחשב לשחקן אחד מגיל 10 עד 99



רכיבים רשמיים

1. שחקנים

- המשחקן מיועד לכל סגנון השחקנים (בין אם הם חדשים למשחקי מחשב או ותיקים), הוא מיועד לגילאים 10-99 ובעיקר למי שאוהב פנטזיה ודמיון.
- המשחק מיועד לשחקן יחיד
- מכיוון שהמשחק הוא עם שחקן יחיד אין אינטרקציה עם שחקנים נוספים

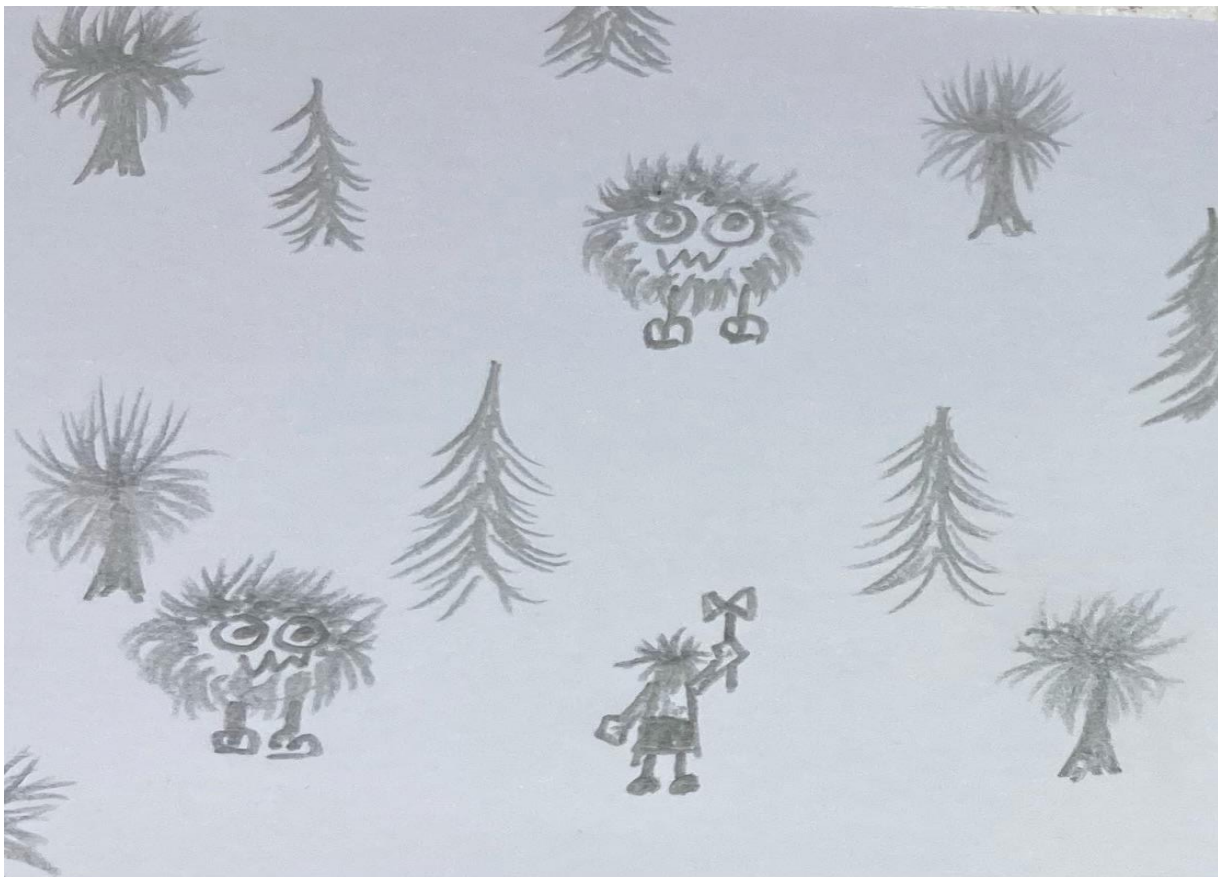
2. יעדים

- השחקן רוצה לנקום את מותו של אביו, לאסוף את השרטוטים ולהשלים את המחברת שהוריש לו אביו ובעיקר להפוך להיות הנפח שאביו תמיד חלם שיהיה.

- בתחילת המשחק אנחנו נראה קטע קצר שמראה את הרגע שמשון מצא את אביו ולאחר מכן במהלך המשחק אנחנו נוכל "לקרוא" את המחשבות של משון אשר יופיעו בתיבת טקסט בראש המסך.
- השחקן לא יוכל לבחור לעצמו יעדים אחרים, היעדים האלו הם מהות העלילה שלנו ולכן אי אפשר לאפשר לו להגיע ליעדים אחרים

3. תהליכים

- בשתי דקות הראשונות אנחנו נשלח את השחקן לכמה משימות פשוטות ברחבי הכפר כדי שהוא ילמד להכיר את המקשים השונים (ולחצותם אינטרקציה עם האבא כדי להגיד את האלמנט הריגשי של המשחק) בסוף השלושים שניות השחקן חוזר הביתה ומוצא את גופתו של אביו ומשם הוא יוצא למסע
- תהליך הליבה של המשחק – השחקן יצטרך להרוג מפלצות שונות על מנת להגיע לבוס של כל שלב שם הוא יוכל להשיג שרטוט חדש של חרב שבעזרתה הוא יוכל להשתפר ולחזק את עצמו
- תהליך הסיום של המשחק – השחקן יסיים את המשחק כאשר הוא יהרוג את הנבל שהרג את אביו וינקום את נקמתו. השחקן ישתמש במקלדת (W A S D) כפתור שמאלי של העכבר הוא התקפה עם החרב וF1 עוזר להרים משהו I1 יפתח את inventory כדי להחליף את החרב הנוכחית בחרב חדשה



השחקן ילמד על התהליכים בהתחלה על ידי משימות קטנות שהוא יעשה בהתחלה (להרוג 4 עכברים עם מקל) וילמד להרים דברים שונים ולפתוח את ה inventory שלו עם משימות אחרות שהוא יצטרך לעשות בשתי דקות הראשונות שאמרנו.

4. חוקים

- השחקן יהיה מוגבל על ידי תחומי המפה (מפה סגורה), יש לשחקן גבול למספר ההתקפות שהוא יכול לקבל וכאשר הוא עובר את הגבול הזה הוא מת וחוזר לנקודת שמירה אחרונה שהצבנו לו (כנראה בתחילת הרמה הנוכחית).

- תוצאת המשחק תיקבע על ידי כמות השרטוטים שהוא אסף, כמות החרבות שהוא הכין מהמשאבים, כמות הפעמים שבהם הוא חטף נזק
- השחקן ילמד את חוקי המשחק בהקדמה למשחק (כמו שאמרנו לעיל בשתי דקות הראשונות) כאשר מהרגע שיתחיל המשחק אחרי ההקדמה התוצאות יתאפסו ומשם בעצם יתחיל לספור נקודות

5. משאבים

- יהיו משאבים שונים כמו ברזל זהב יהלום mithrial, אדמנטיום וכו' ליצירת חרבות, והשרטוטים השונים שיהיו לו על מנת ליצור חרבות שונות כמו חרב מברזל, מיהלום, וכו', ומשאב נוסף הוא כמות הלבבות שיש לשחקן אשר הוא חייב לשמור עליה כדי שלא ימות.
- משאבים אלו יעזרו לשחקן להשיג את המטרות השונות שהגדרנו לעיל על ידי כך שבעזרת החרבות הוא יוכל להתקדם במשחק ובעזרת המשאבים הוא יוכל ליצור חרבות נוספות והוא חייב את הלבבות כדי שיוכל להישאר בחיים ולנצח את המשחק.
- השחקן יוכל לאסוף משאבים על ידי הריגת מפלצות שונות המחזיקות את המשאבים השונים, מציאה בשבילים ובדרכים השונות שבהן הוא הולך.
- מכיוון שהמשאבים נמצאים על המפלצות והסיכויים של המשאבים ליפול הוא נמוך בהדרגה ככל שאנחנו נבחר שהמשאב יהיה יותר נדיר (כמובן שמפלצות יותר חזקות מעלות את הסיכוי להשיג את המשאבים היות נדירים)
- השחקן יכול להסתכל בתוך ה inventory שלו ולראות כמה משאבים יש לו כרגע ולהשוות את זה ע"י הסתכלות בכמות המשאבים שהוא צריך כדי ליצור כל חרב מסוימת, רק חרבות שיש לנו כבר את השרטוט שלהם ב inventory השחקן יוכל לייצר. כאשר השחקן ימצא את השרטוט הראשון נראה בועת מחשבה שבה הדמות חושבת שעל ידי מה שכתוב בשרטוט הוא יוכל ליצור את החרב המופיעה בשרטוט

6. עימותים

מה יהיו העימותים המרכזיים במשחק:

- המפלצות השונות יהיו העימות המשמעותי במשחק, השחקן יצטרך להרוג את המפלצות ולבחור מתי לברוח ולתכנן את הצעדים שלו מחדש.
- במשחק זה אין אימותים בין שני שחקנים שונים מכיוון שאין שחקנים אחרים
- הדילמה של שחקן נמצאת בהחלטה באיזה סוג חרב הוא יקח לקרב הנוכחי, איזה חרב תיתן לו יתרון משמעותי על פני המפלצות הנמצאות ברמה הנוכחית.

7. גבולות

מה יהיו הגבולות של עולם המשחק? האם העולם יהיה-

- העולם יהיה סגור ושטוח (TOP DOWN)
- השחקן יהיה מסוג TOP DOWN ז"א שנסתכל מלמעלה על הדמות ויהיה לשחקן אפשרות לעלות למעלה ולמטה ולזוז ימינה ושמאלה.

איך המשחק יראה לשחקן את הגבולות? המשחק יראה את הגבולות לשחקן על ידי שדרה של עצים או הרים או אבנים או אפילו בול עץ שנפל וחוסם את הדרך מסביב לגבולות השלב הנוכחי, בשלב שנעשה בתוך טירה הגבולות יראו בתור קירות.

המפה תראה לשחקן את הדרך הישירה להגיע אל הבוס של כל שלב (תהיה לו אפשרות לזוז עוד קצת במפה אבל כל מפה מתרכזת בגבול מוגדר)

8. תוצאות

- למשחק יש מספר תוצאות אפשריות, השחקן יכול לקבל מכה ואחרי שהוא יקבל מספר מכות הוא יקבל הודעה שהוא מת והוא יצטרך לחזור מחדש מנקודת השמירה האחרונה. השחקן גם יוכל כמובן לסיים את המשחק ולנצח.
- התוצאה תלויה כמובן בעיקר בכישרון כי הוא צריך לדעת עם איזה נשק עדיף להגיע לאיזה קרב ולתכנן אותו נכון, אבל צריך קצת מזל כדי שיפלו לו החומרים הדרושים כדי ליצור את הנשק שהוא צריך.
- המשחק הוא מורכב מכיוון שאין כאן התמודדות עם שחקן אחר אין כאן סכום אפס אלא על השחקן לעבוד קשה ולהצליח לנצח את המשחק

סקר שוק

לפני שמתחילים לעבוד על משחק (או כל מוצר אחר), חשוב לוודא שלא עשו את זה קודם. לא נעים לעבוד סמסטר שלם (או שנה שלמה) על משחק ואז לגלות שכבר יש משחק כזה.

חפשו בגוגל, בחנות play בפייסבוק, ובכל מקום אחר שיש לכם גישה אליו, משחקים דומים לרעיון שלכם. ציינו באיזה ביטויי-חיפוש השתמשתם.

זהו את שלושת המשחקים הדומים ביותר. לגבי כל אחד מהם:

1. <https://store.steampowered.com/app/107100/Bastion/>



המשחק שלנו יהיה יותר מעניין מכיוון שהוא יחייב את השחקן שלנו לחשוב יותר לפני כניסה לכל רמה ולתכנן נכון כל צעד שהוא עושה

2. <https://store.steampowered.com/app/606150/Moonlighter/>



ההבדל בין המשחק שלנו למשחק הזה הוא ברור – מכיוון שהעלילה שלנו יותר מעניינת, הסיפור אצלנו יותר מושך ויותר מחבר אותך לדמות וגורם לך לרצות לסיים את המשחק

3. <https://store.steampowered.com/app/656350/UnderMine/>



היתרון של המשחק שלנו הוא שאצלנו אחרי שהשחקן מת הוא חוזר לאותה נקודת שמירה שהוא היה בה באותו מצב שבו הוא היה כשהוא היה בנקודת שמירה, דבר שמכריח אותו להשתפר יותר לעומת המשחק הזה שהשחקן שומר חלק ממה שהוא הרוויח אחרי שהוא מת.