

המשחק שלכם – רכיבים דרמטיים

הוסיפו רכיבים דרמטיים למשחק שבחרתם:

1. אתגר:

○ אילו כישורים יידרשו כדי לשחק במשחק שלכם?

המשחק שלנו עוסק סביב מלחמות ישראל ולכל מלחמה יש את המשימות הקשורות אליה. המשימות שונות ומהוות צורך של כישורים שונים ומגוונים לשחקן. לדוגמא:

- עבור מלחמת צוק איתן: מלחמה זו פרצה בגלל הירי טילים מעזה על ישראל. יכולה להיות משימה שבה השחקן יהווה כיפת ברזל וצריך להגן על יישובי ישראל בכך שיירט את הטילים שנשלחים לעבר המדינה. השחקן יצטרך ליירט כמה שיותר טילים (מספר יעד שכתוב מראש) בזמן קצוב. בנוסף ביצוע היירוט של כיפת ברזל יהיה באמצעות לחיצה על העכבר. מצב שבו השחקן יצטרך לפעול בזריזות ידיים וקואורדינציה של קשר עין-יד.
- עבור מלחמת יום כיפור: המשימה תעסוק במאורעות הצפון. בהשראת סיפוריו של אביגדור קהלני. מטרת המשימה היא לאגוף את האויב הסורי מלכבוש את שטחי מדינת ישראל. המשימה תתבצע בכך שהשחקן יוכל להזיז את הטנק שלו באמצעות חיצו המקלדת ויוכל לירות על האויב הסורי. השחקן יצטרך להוריד כמה שיותר טנקים ולשמור על כך שהוא לא יפגע חזרה מפגזי טנקי האויב.
- חלק מהמשימות יהיו שאלות ידע כללי על התבססות המשימות הקודמות. השחקן יצטרך לזכור את המשימות שהוא נדרש לבצע בעבר, ובהסתמך עליהן הוא יצטרך להשיב לשאלות.

○ נניח שתוצאו 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')?

בשביל לאפשר לשחקן לבחור ידנית בתחילת המשחק לשחק בין רמות קושי שונות. הקושי של המשימות ישתנה. לדוגמא: במשימה של מלחמת צוק איתן שבה השחקן נדרש להוות כיפת ברזל וליירט טילים שנשלחים מכיוון עזה בשביל לשמור על יישובי ישראל – השחקן יהווה 2 כיפות ברזל באזורים שונים, ובמקום ללחוץ רק על העכבר בשביל לתפעל כיפת ברזל הוא יצטרך גם ללחוץ על מקש הרווח במקלדת כדי לתפעל את כיפת הברזל השנייה. בנוסף, במקום ליירט טילים רק מעזה ניתן גם ליירט טילים סורים מסוריה ועוד.

○ נניח שתוצאו לשנות את רמת הקושי באופן דינמי לפי התקדמות השחקן. איך המשחק שלכם יזהה את רמת המיומנות של השחקן ויתאים את רמת הקושי בהתאם?

על פי זמן ביצוע המשימה. ברגע שהשחקן הצליח לבצע את המשימות בזמן מופחת (המוגדר מראש – לדוגמא: 10 שניות) אז רמת הקושי של המשימה הבאה תהיה גבוהה יותר וההפך.

2. זרימה:

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

מאחר והמשחק ברובו מבוסס על ביצוע משימות המבוססות על אירועים הסטוריים, נצטרך בהכרח לתכנן את האירועים כפי שהם היו בהיסטוריה ולא להוסיף דברים שאינם קשורים למאורעות. ככל שנהיה יותר ממוקדים פר אירוע, כך השחקן יוכל להבין יותר את מה שהתרחש ולחוות כמה שניתן את האירוע דרך המשחק. בתחילת כל משימה נאפשר לשחקן לקבל הסבר על המשימה, מה הוא נדרש לבצע ובאיזו מטרה הוא נדרש להתרכז בעיקר.

○ איך תתנו לשחקן תחושה שהוא שולט במשחק ושהפעולות שלו משפיעות?

מטרת המשחק בעיקר היא לשמור על חיי אדם ולשמור על הארץ. כך שהשחקן ינוע בין משימות הקשורות למטרה זו.

○ **איך תתנו לשחקן משוב על הצלחה או כישלון?**

ברגע שהשחקן הצליח לסיים את המשימות בזמן הקצוב/על פי המטרה של המשימה הוא יקבל פידבק של "ביצוע המשימה בהצלחה. הצלחת לבצע את המשימה בזמן של...". ניתן להמשיך למשימה הבאה".

ברגע שהשחקן לא הצליח לסיים את המשימות בזמן הקצוב/על פי המטרה של המשימה הוא יקבל פידבק של "לא הצלחת לבצע את המשימה בצלחה. יש לך הזדמנות לנסות שנית להגן על המדינה".

3. **שעשוע :**

○ **איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק?**

בתחילת המשחק לשחקן תהיה אפשרות לבחור דמות. אישה, גבר, לוחמת, לוחם ועוד..

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

ההישגי : אוהב להתקדם לרמות מאתגרות יותר.
ההיסטוריוני : אוהב ללמוד ולהתעסק בהיסטוריה של מדינת ישראל.

○ **מה אתם יכולים לעשות כדי שהמשחק יתאים לסוגי-שחקנים נוספים?**

כדי לשייך את המשחק לשחקן "הסייר" נוכל להסביר לפני כל משימה גם על צד המדינות/ארגונים שמהוות אויב ומדוע הינם רוצים לכבוש שטח/מיקום ספציפי בפעולות שלהם. כדי לשייך את המשחק לשחקן "האספן" נוכל לאחר כל ביצוע משימה בהצלחה לתת מדליה/חפץ הקשור למשימה שאותה ביצע ובכך לאפשר איסוף חפצים במהלך המשחק.

4. **רגשות :**

○ **אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק?**

אנו מצפים שהשחקן ירגיש רגשות הזהרות והערכה לאותם לוחמים שהיו בשטח תחת ההתקפות. רגשות האהדה והאהבה למדינה ולהיסטוריה שלה.

○ **איך עיצוב המשחק שלכם יתרום ליצירת רגשות אלה?**

נעצב כל משימה עם מוטיבים שקשורים לאירוע ההיסטורי המשתקף מהמשימה והמתקשר למלחמה הספציפית שבה הוא מתרחש. לדוגמא : במלחמת יום העצמאות יהיה את התמוה המפורסמת של דגל הדיו (בין אם בתמונה/כפסל).

5. **סיפור-רקע :**

○ **מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל?**

הרקע העלילתי הוא החזון שתהיה לעם היהודי מדינה. הרקע מתבסס על אותם אנשים וארגונים שעשו הכל כדי לקדם את החזון הנ"ל במיוחד לאחר מלחמת העולם השנייה שבה העם היהודי ספג אבדות מרובות מאוד וצלקת עמוקה.

○ **איך תעבירו לשחקן את סיפור-הרקע הזה?**

נוכל להעביר לשחקן את סיפור הרקע בין אם בסרטון התחלתי או בתור קלף ראשוני שבו יהיה כתובים הדברים הללו.

6. דמויות: מי יהיו הדמויות במשחק?

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

הגיבור יהיה השחקן הראשי שמטרתו העיקרית היא לפעול על מנת להגן על המולדת בכל דרך וכל משימה.

המתנגד העיקרי יהיה האויבים, בין אם מעבר לים או בשטחי הארץ. אשר מופיעים במשימות השונות על פי מהאירועים ההיסטוריים.

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

הדמויות המשניות יכולות להיות הדמויות הבאות:
דמות סוכן - שייתן לשחקן הראשי את המשימה הבאה שהוא נדרש לבצע.
דמות ניטרלית שתהווה תושבים/אזרחים.

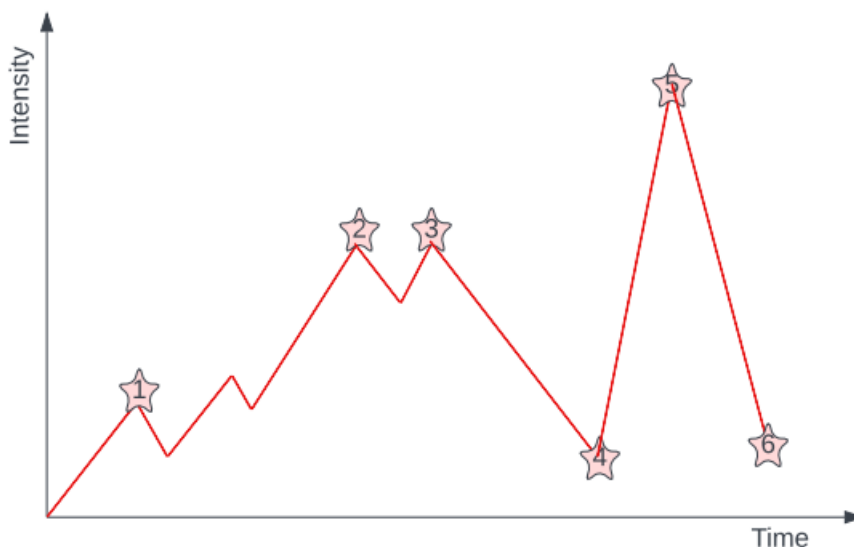
- איך הדמויות ישתנו במהלך המשחק?

עבור כל משימה ואירוע היסטורי יצינו הדמויות הרלוונטיות לגבי האירוע עצמו.
לדוגמא: במלחמת יום כיפור – בקרב בצפון – השחקן ישחק את אביגדור קהלני. ודמויות האויב יהיו דמויות סוריות.
במלחמת צוק איתן – השחקן יהיה גולנצ'יק ודמויות האויב יהיו עזתיות.

- האם הדמויות יתנהגו באופן המזכיר "רצון חופשי"?
לא. מאחר והדמויות הן מאוד מוגדרות.

7. עלילה:

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



- מה תהיה העלילה, ואיך היא תשתנה בהתאם לקשת הדרמטית?

העלילה המצוינת בקשת הדרמטית למעלה מתייחסת למשימת מלחמת יום הכיפור שבו האויב הסורי נלחם בלוחמי השריון שלנו בצפון.
ניתן לראות הסבר על הקשת הדרמטית המוזכרת לעיל על פי הנקודות הבאות:

1. OK. We need to get into the war zone.

2. (Got into the war zone) They are everywhere.

3. Shoot them.

4. OK. I think that's the worst of them.

5. Help. I'm under attack.

6. Great. We did it guys! 😊

○ איך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה?

ברגע שהשחקן מצליח לעבור משימה הוא מתקדם עם העלילה על פי האירועים שהתרחשו לאחר מכן בסדר כרונולוגי הקשורים למלחמות ישראל.

8. בניית עולם :

○ מה יהיו חוקי הטבע, הגיאוגרפיה, ההיסטוריה, הכלכלה, החברה והפוליטיקה בעולם שלכם?

חוקי הטבע והגאוגרפיה יהיו בהתאם למיקום השחקן. לדוגמא: שהשחקן חוטף טיל על הטנק שלו הטנק ירעד ויקבל את ההדף מעוצמת המכה.
הגאוגרפיה תלויה במיקום המשימה, בין אם בים ובין אם ביבשה. בין אם בישראל או בשטח זר.
חוקי ההיסטוריה – כל המשחק מנוהל על פי רצף האירועים ההיסטוריים שהתרחשו במהלך מלחמות ישראל.
חוקי הפוליטיקה – יהיו בהתאם לאירועי ההיסטוריה ובהתבסס בחוקי העבר התלויים ישירות באותם אירועים. לדוגמא: הסכמי שלום שגרמו להפסקות אש, פעילויות פוליטיות שגרמו למלחמות ועוד..

○ איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה?

השחקן ילמד להכיר את העולם בעיקר על פי עיצוב העולם ועל פי הסבר המשימות והרקע לכל משימה שהוא מקבל לפני המשימה.