

# ניתוח רכיבים רשמיים במשחק - FUNRUN 4

---

מטלה בנושא ניתוח משחקים

מגישים מיכאל בנימין ועדי יוחנן



# מבוא למשחק FUN RUN 4

---

- Fun Run 4 - הוא משחק מרובה משתתפים עד 4 שחקנים בכל משחק.
- המשחק הוא תחרותי, ומיועד בעיקר לשחקנים שאוהבים משחקי מהירות ותחרות.
- קהל היעד: בני נוער ומבוגרים צעירים.



# שחקנים ודפוס אינטראקציה

---

- עד 4 שחקנים בכל משחק.
- מינימום שחקן אחד
- קהל יעד : שחקנים תחרותיים, ופחות מתאים למי שמעדיף משחקים עם שיתוף פעולה.
- דפוס האינטראקציה בין השחקנים: תחרותי, כאשר כל שחקן מתחרה להגיע ראשון לקו הסיום.



# יעדים במשחק

---

- יעד לטווח קצר: לסיים את המרוץ במקום הראשון.
- יעד לטווח בינוני: לשפר את המיקום הכללי ולצבור נקודות.
- יעד לטווח ארוך: לטפס בדירוג העולמי ולשפר את הדמות.
- המשחק מלמד את היעדים דרך הנחיות ברורות בתחילת המשחק וממשק אינטואיטיבי.



# תהליכים במשחק

---

- תהליך התחלה : השחקן בוחר דמות ומסלול. במסך ההתחלה, לאחר ההורדה או כניסה למשחק.
- לולאת ליבה : במהלך המירוץ השחקן שולט בדמות, רץ, קופץ, נמנע ממכשולים ומתמודד עם יריבים.
- תהליך סיום : כאשר השחקן או היריב מגיעים לסוף המרוץ, המשחק מסכם נקודות ומדרג באיזה סדר המשתתפים הגיעו לקו הסיום.



# לימוד התהליכים במשחק

---

- המשחק כולל מדריך קצר שמסביר את הדרך בה שחקן צריך לפעול (לרוץ, לקפוץ, להתחמק מהמכשולים).
- המדריך קל להבנה והוא עוזר מאוד בשלב הראשוני של המשחק, מכיוון שהוא מסביר את התנועה הבסיסית והכי צד להתמודד עם מכשולים.



## FUNRUN 4: החוקים במשחק

---

- השחקן חייב לרוץ ולחמוק ממכשולים בדרך, להגיע לקו הסיום לפני היריבים.
- השחקן יכול להשתמש בכוח שדרוגים (כמו מהירות או קפיצה גבוהה) כדי לעזור לו במהלך המרוץ.
- המכשולים במהלך הדרך חייבים להימנע מהם כדי לא להאט את השחקן.





# איך החוקים משפיעים על חוויית השחקן

---

- החוקים גורמים לשחקן להרגיש את המתח והאתגר בתחרות. כל שגיאה או מכשול גורמים להאטה משמעותית, כך שהשחקן חייב להיות מרוכז ומדויק.
- שינוי אחד מהחוקים, לדוגמה אם המכשולים היו פחות קשים, יכול היה להפחית את רמת האתגר וההתרגשות שבמשחק, מה שהיה משפיע על חוויית השחקן.
- המשחק מסביר את החוקים דרך מדריך קצר בתחילת המשחק, עם תהליך הדרגתי שבו השחקן מתרגל את התנועות הבסיסיות. יש גם הסברים קלילים במהלך המשחק עצמו, כך שהשחקן לומד את החוקים תוך כדי משחק.





# חוקים במשחק

---

- חוקי המשחק הם: ספרינט, קפיצה ושימוש בכוחות מיוחדים רק כאשר קיים כזה.
- שינוי חוקים היה משנה את חוויית המשחק באופן משמעותי, למשל על ידי הקלה על מכשולים.
- המשחק מניח שחוקי המשחק מובנים ומתחיל ישר במרוץ, ישנו כפתור של קפיצה והמשחק יוצא מנקודת הנחה שהמשתמש יודע איך להשתמש בו במקרה הצורך. תפריט המשחק מסביר על ידי הצבעה על לחצנים איך לבצע קניות, לעשות שידרוגים וכו'.



# משאבים במשחק

---

- משאבים: מטבעות, כוחות מיוחדים, ושדרוגי דמות.
- ניתן להשיג משאבים דרך ניצחונות במשחקים, במהלך הריצה במשחקים או רכישות.
- המשאבים מועילים לשחקן בלהפיל את היריבים, להשיג כוחות מיוחדים בזמן הריצה, ולעצב את הדמות
- המשאבים נדירים יחסית והם מופיעים באמצע המירוץ לרוב בתור סימן שאלה וצריך להשיג אותם, מה שגורם לשחקנים לתכנן אסטרטגיות.

# עימותים מרכזיים

---

- מכשולים במסלול, יריבים שמשתמשים בכוחות נגדיים.
- הדילמות כוללות: מתי להשתמש בכוח מיוחד, באיזה מסלול לבחור.
- העימותים תורמים לחוויית מתח והנאה.



# גבולות המשחק

---

- העולם הוא סגור עם מסלולים מוגדרים מראש.
- כל מקום במסלול מתוכנן בקפידה כדי ליצור חוויית משחק מאתגרת.
- קל להתמצא בעולם המשחק בזכות מפה ברורה וממשק אינטואיטיבי.



# תוצאות המשחק

---

- תוצאות אפשריות: ניצחון, מקום שני, שלישי או רביעי.
- השחקן יודע מראש את רוב התוצאות האפשריות.
- התוצאה תלויה בעיקר בכישרון, עם מעט השפעה של מזל.



# רכיב ייחודי

---

- התחרות שקיימת במשחק, כלומר המשחק מול משתתפים אחרים הוא בעינינו הייחוד של המשחק וזה מה שיותר את האתגר במשחק הזה.

