

המשחק הנבחר : AnimalGroups

רכיבים דרמטיים:

אתגר –

הכישורים הדרושים כדי לשחק במשחק הם: קורדינציה, חשיבה, זריזות, חשיבה, יכולת למידה

על השחקן לחפש בעולם הפתוח את בעל החיים בהתאם לקבוצת בעלי החיים אליו הוא שייך,

כל הרמת בעל חיים אשר לא שייך למשפחת החיים המבוקשת תזכה אותך בפסילה.

היזהרו ממכשולים בדרך כמו מדורת אש וכו

השוני בין רמה לרמה הוא קבוצת בעלי החיים שעליו לפענח, איזו חיה שייכת לקבוצה וזה מתבטא בכמות החיות אותה צריך לאסוף.

רמת הקושי משתנה בהתאם לשלבים שעובר השחקן כך שיכול לבחור בתחילת המשחק את רמת הקושי וכך השלב ההתחלתי יהיה מותאם לרמת הקושי אותה השחקן בחר.
בנוסף כנראה יהיה זמן לסיום איסוף החיות כך שיאתגר את השחקן.

זרימה –

נמקד את תשומת לב השחקן בעזרת צלילים ואנימציות שיועברו במהלך המשחק. בנוסף, הזריזות והזמן הנדרש מהשחקן תוך כדי קבלת החלטות דורשת ממנו ריכוז מלא במשחק.

השחקן בתחילת המשחק בוחר את רמת הקושי המותאמת אליו. בנוסף, הוא שולט בתנועת השחקן ולכן עליו לקבל את כל ההחלטות הגורליות במשחק.

בניצחון או כישלון של השחקן בסוף השלב יהיו אנימציות וצלילים אשר יודיעו על כך לשחקן. בנוסף, אם השחקן לא יעבור שלב מסויים כמה פעמים אז המשחק יתן רמזים על החיות החסרות לקבוצה.

שעשוע –

במפה יהיו לבבות חיים מוחבאים אשר יתנו אפשרות לשחקן לחפש אותם

השחקנים אליהם המשחק אמור להתאים הם ההישגי, שחקנים שמתחברים לעולם החיות או מעוניינים ללמוד קבוצות של חיות.

על מנת שהמשחק יתאים לשחקנים נוספים למשל התחרותי, ניתן שהם יכינו לעצמם טבלת ניקוד של שיאנים שבה אנשים יתחרו לפי רמת הקושי אליה הם הגיעו ובכמה זמן הצליחו זאת, כך שזה מעודד את התחרותיות בין השחקנים.

רגשות –

אנו מצפים שהשחקן ירגיש צחוק, התלהבות, סקרנות וכן שחקנים המתחברים לעולם בעליי החיים עשויים להרגיש יותר חיבור רגשי למשחק.

העיצוב של המשחק יתרום לרגשות אלה בכך שיהיו אנימציות של בעלי חיים אשר יעודדו את הצחוק ואת החיבור הרגשי לבעלי החיים. בנוסף, יהיו מס' קבוצות בעליי חיים שונות אשר יעודדו את הסקרנות והתלהבות של חובבי החיות.

סיפור-רקע –

זה משחק לימודי אבל אפשר לשלב בו את הסיפור הבא:

בחדר ילדים נשאר כלב שובב במשך יום שלם לבד, הכלב השתעמם בבית והחליט לקרוע את ספר קבוצת בעליי החיים, הילד חזר הביתה עם חבריו חובבי בעל החיות וניגש להראות להם את ספר הקטגוריות שלו של בעלי החיים. אך למרבה ההפתעה הופתע לגלות כי הספר שלו הושחת על ידי כלבו.

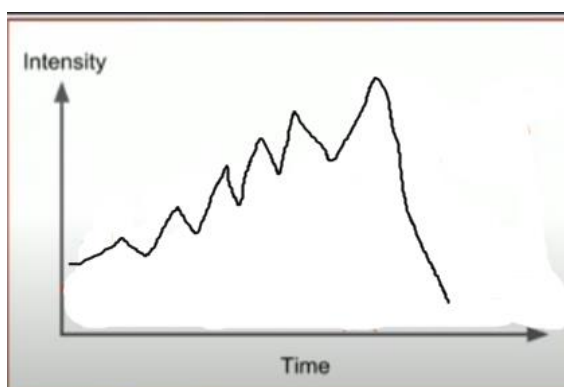
דמויות –

הדמות המרכזית במשחק הוא הילד. למרות שהכלב גרם לבלגן הוא הפך לדמות שולית במשחק, מכיוון שהוא רוצה לעזור לבעלים שלו להרכיב מחדש את ספר המתכונים. הילד נשלט ע"י השחקן, היא דמות עגולה וללא רצון חופשי. הדמויות המשניות במשחק הוא הכלב וכן החיות שיהיו ברקע המשחק למטרת שעשוע. הדמויות המשניות הן שטוחות. הילד הוא בלי רצון חופשי, כלומר הוא ינוע לבחירתך במסך הרקע במהלך המשחק.

עלילה –

הקשת הדרמטית של המשחק:

נק' הירידה זה מפת העולם אחרי אסיפת חייה לקטגוריה וחיפוש אחר חיה חדשה בעולם. הירידה הסופית זה שסיימתם תמשחק. העליה היא כל פעם לתפוס עוד חיה לקטגוריה המבוקשת, חדש אשר מניצחון לניצחון הופך להיות קשה יותר.



ככל שמתקדמים בשלבים הקטגוריות של החיות אותם הילד יצטרך לשחזר יהיו מסובכים יותר וידרשו מהילד יכולת זיכרון טובה יותר. העלילה תשתנה בהתאם לקשת הדרמטית לפי התהליכים הבאים:

- בתחילת כל שלב, הילד יצטרך להיזכר בחיות המתאימות.
- כעת, ננסה לתפוס את החיות המתאימות ולהתחמק (לא לגעת) מאלו שלא מתאימות לקטגוריה.

כל פעולה של הילד תשפיע על המשחק באופן דרמטי. במידה והילד יתפוס ויגע בחיות לא מתאימות הוא יצבור פסילה וירידת חיים.

בניית עולם –

חוקי הטבע מאפשרים לילד לחשוב ולנצח סיטואציות בצורה אנושית, כוח הכבידה של הרכיבים הוא משתנה בהתאם לרמות הקושי. הגיאוגרפיה מתרחשת במפה שיש בה איזורים כגון כפר ויער, אגמים של מים וכו'. ההיסטוריה - אין זה משחק לימודי.

הכלכלה מתבססת על החיות המתאימות אותם ניתן לאסוף על מנת להתקדם במשחק, רכיבים אלו בעלי ערך להשלמת המתכונים החסרים. הילד, האויב והחיות הם האוכלוסייה המוצגת במשחק.

השחקן לומד להכיר את העולם הזה בתחילת המשחק באמצעות tutorial שבו יוצג הסבר המשחק הלימודי, תהליכי המשחק וכל שאר האלמנטים של העולם.

