

## Forest of Hell

### רקע:

העלילה מתרחשת ביער, השחקן מתעורר בבקתה ולא יודע כיצד הגיע לשם.

הוא מגלה שהבקתה נעולה והוא צריך לפתור רמזים כדי לצאת ממנה, לאחר שהוא מצליח לברוח מהבקתה הוא מגלה שהוא באמצע יער המלא במלכודות ומפלצות ועליו לברוח מהיער תוך כדי שהוא מגלה שהוא נחטף על ידי חייזרים שרוצים לבצע עליו ניסויים ולראות כיצד הוא שורד את הניסוי שלהם.

הז'אנר של המשחק הוא אימה\פאזל, כאשר השחקן יכול למות בשני מקרים: איבוד שפיות או איבוד חיים, כאשר החיים מסמלים את הנזק הפיזי והשפיות את הנזק הנפשי, נזק פיזי נגרם ממלכודות או מפלצות ונזק נפשי נגרם מאי הצלחה של פאזל או אחרי זמן רב ללא התקדמות.

### תיאור המערכת:

בשביל ה-Game flow (התקדמות השחקן במשחק) נשתמש במנהל מצבים שאחראי על המצב הנוכחי והמעבר בין המצבים בתוכו, המצבים השונים יכילו את הפאזל שהשחקן צריך לפתור והמעבר בין המצבים יכיל את הפתרון של אותו פאזל.

מנהל המצבים שלנו הוא אובייקט במשחק (game Object) המכיל את הקוד (script) ויעקוב אחרי האובייקטים האחרים במשחק ע"י reference אליהם בקוד (public GameObject) בכך הוא ידע מה המצב של השחקן ויתאים את המצבים בהתאם כך השחקן יכול להנות ממשחק שמגיב לפעולות שלו בסביבה ולפתרונות של הפאזלים.

### אמצעים טכנולוגיים:

סביבת הפיתוח היא Unity והשפה היא שפת C