

עידן הקרח- לחיות או למות

בוא וגלה את היכולת ההישרדותית שלך!

מהות המשחק:

המשחק יהיה משחק תחרותי שבו מטרת השחקן היא למצוא את הרובה שמסתתר עמוק בקרח לפני שיריבו מוצא.
החפירה בקרח מתחילה באמצעות הידיים ולאחר מכן במהלך החפירה יצוצו עוד כלי עזר.
הראשון מבין השחקנים שימצא את הרובה יירה ביריבו ובכך ינצח.
המשחק מיועד למחשב רגיל.



רכיבים רשמיים

1. שחקנים

- המשחק מיועד לאנשים שאוהבים משחקים תחרותיים.
- המשחק מתאים לכל הגילאים, העיקר שיכירו את החיצים במקלדת.
- המשחק מיועד לשני שחקנים.

2. יעדים

- על השחקן למצוא את הרובה לפני שהיריב שלו מוצא אותו ובעזרתו להרוג את היריב.
- יהיה הסבר בתחילת המשחק מהי מטרת המשחק וכיצד על השחקן להשיג ניצחון.
- לשחקן אין אפשרות אחרת לנצח במשחק, עליו לחסל את יריבו לפני שהיריב יחסל אותו.

3. תהליכים

- בתחילת המשחק יופיע מסך כניסה מעניין עם אנימציה יפה כי בסופו של דבר הוויזואליות מאוד מושכת לעין, בנוסף מוזיקת רקע אתגרית שתסייע לשחקנים להיכנס לאווירת התחרות.
- לאחר מכן, כשהשחקן יתחיל את המשחק תופיע לו תיבה ובה הסבר באילו מקשים עליו להשתמש כדי לחפור וכדי להרים משאבים / אקדח.
- השחקן נוחת באמצע הקוטב הצפוני, על המסך יינתנו הסברים על מטרת המשחק ועל מד קור הגוף. ברגע שהשחקן ייקרא את החוקים יהיה עליו להתחיל לחפור במהירות ככל הניתן על מנת למצוא את האקדח שיחסל את השחקן היריב ולא להיהרג.
- רצף הפעולות שהשחקן מבצע על מנת להתקדם במשחק הן:
 1. חפירה בשלג- החפירה תתבצע על ידי המשאבים שאסף עד כה במשחק בעזרת החיצים

במקלדת אשר יקבעו לאיזה כיוון הוא חופר.

בתחילה, השחקן יחפור עם הידיים שלו עד שיגיע למשאב שיעזור לו לחפור מהר יותר.

2. חיסול השחקן היריב- החיסול יתבצע על ידי האקדח רק לאחר שהשחקן מצא אותו בתוך השלג, כדי להפעיל את האקדח השחקן יצטרך להשתמש במקש D במקלדת.

3. איסוף משאבים חדשים שנתקל בהם בזמן החפירה כמו את חפירה, אקדח, הגברת מהירות החפירה לזמן קצוב וכפפות. על השחקן לחפש בעזרת ניווט בחיצי המקלדת משאב, ברגע שיגיע אליו ירים אותו למאגר המשאבים שלו בעזרת לחיצה על המקש S.

4. לדאוג לריפוי שלו במידה ומד הקור מגיע למקסימום.

ישנן שתי אופציות שבהן יוכל השחקן להוריד את מד הקור ברגע שהגיע למקסימום :

דרך א' ונגישה- עמדת קפה, עמדת הקפה נמצאת במהלך כל זמן המשחק, על מנת להשתמש בעמדת הקפה על השחקן לעצור את החפירה בשלג וללחוץ עם העכבר על עמדת הקפה.

דרך ב'- כפפות, הכפפות מסתתרות בשלג, כפי שאמרנו קודם השחקן אינו מודע למשאבים שיש בשלג, ברגע שאסף אותם ונמצאים לו במאגר המשאבים, יוכל להשתמש בהם ובכך מד הטמפרטורה שלו יירד.

- המשחק נגמר בדרך אחת בלבד, או שהשחקן מצא את האקדח והרג את יריבו, או שהיריב מצא קודם את האקדח ובכך הרג את השחקן.

4. חוקים

- 1. על מד הטמפרטורה לא להיות על מקסימום, אם יגיע למקסימום החפירה תיעצר עד שהשחקן ידאג להוריד את הטמפרטורה.
- 2. השחקן צריך למצוא את האקדח לפני היריב ולהרוג אותו קודם.
- תוצאת המשחק תהיה ניצחון אם ורק אם השחקן לא מת והצליח למצוא את הרובה ולחסל את היריב לפני שהיריב ירה בו.
- בתחילת המשחק תהיה כתובה מטרת המשחק וכיצד משחקים.

5. משאבים

- המשאבים שיהיו במשחק הם את חפירה, אקדח, הגברת מהירות החפירה לזמן קצוב, עמדת קפה, מד קור, כפפות, מאגר משאבים.
- את החפירה יעזור לשחקן לחפור בקרח.
- האקדח יעזור לשחקן לחסל את היריב.
- הגברת מהירות החפירה תעזור לשחקן לצבור פער על היריב בחפירה.
- עמדת הקפה עוזרת לשחקן להוריד את מד הטמפרטורה שלו לחצי על מנת שלא יגיע למקסימום.
- מד הקור יעזור לשחקן לתכנן את צעדיו, אם יהיה מקסימלי על השחקן יהיה לעצור לחפור. הכפפות יסייעו לשחקן לשמור על ידיים חמות למרות שהוא חופר בשלג ובכך יורידו את מד הקור למינימום.
- מאגר המשאבים עוזר לשחקן להבין איזה משאבים צבר ויש לו אפשרות להשתמש בהם.
- השחקן משיג משאבים אלו על ידי כך שחופר בקרח ומגיע אליהם באופן אקראי.
- הם לא יהיו גלויים לעין, על השחקן יהיה לחפור כמה שיותר עמוק בקרח כדי לזכות בהם.
- המשאבים היחידים שעליהם השחקן יודע הם האקדח ועמדת הקפה, השימוש והצורך בהם מוסבר לשחקן בתחילת המשחק.
- יתר המשאבים אלו הפתעה לשחקן, ככל שיחפור יותר עמוק כך יזכה בהם. הוא לא יודע

עליהם.

6. עימותים

- יש עימות בין השחקן לשחקן שמולו, כל אחד מהם צריך לנסות להשיג אקדח ראשון כדי שלא ייהרג בעצמו.
- המכשול של השחקן עם עצמו זה לחפור כמה שיותר מהר ושהוא לא יודע מה מצב חברו ובאיזה עומק החבר חפר.
- בנוסף, השחקן צריך להתמודד עם מד הקור ולדאוג שלא יגיע למקסימום על מנת שלא יתעכב במשחק.

7. גבולות

- העולם סגור, המשחק מתנהל בקרח כאשר הניווט בעולם הוא רק חפירה בקרח.
- לאחר כך

8. תוצאות

- ישנה תוצאה אחת אפשרית, או שהשחקן מפסיד או שהוא מנצח.
- האופציה היחידה של השחקן לנצח היא אם ימצא אקדח ראשון ויספיק לירות ביריבו לפני שהיריב יירה בו.
- התוצאה תלויה במהירות של השחקן וגם במזל שלו – כמה משאבי בונוס יקבל, האם יגיע אליהם לפני היריב, שיסדר נכון את עניין מד הטמפרטורה.
- המשחק הוא סכום אפס, או שהשחקן מנצח, או שהוא מפסיד.

סקר שוק