

מטלה 5 : המשחקה שלנו - שלב 5

= שיווק

קישור לגיטהב: https://github.com/ShimonMimoun/Unity_Demo_Tools

קישור לאתר משחקים: <https://bargenish.itch.io>

משחק לשיפור הנהיגה :

- שם המשחק : Master Driver
 - משפט קצר וקליט : משחק כיפי וקליל שמלמד נהיגה בצורה שונה ואטרקטיבית.
 - "נאום מעלית" : דרך שונה מעניינת ומעשית ללימוד חוקי התנועה והימנעות ממצבים מסוכנים בכביש.
- המשחק נועד לעזור להטמיע את חוקי התנועה בדרך שאינה טריוויאלית המצריכה חשיבה מחוץ לקופסא, ותתן לשחקן את האפשרות ללמוד את חוקי התנועה בצורה יותר מציאותית ולא משעממת (דרך ספרים) כמו בדרך הנוכחית.
- תיאור שלוש השניות הראשונות של המשחק : בתחילת המשחק במסך הראשי נדרוש מהשחקן להתחבר באמצעות רשת חברתית וכך בעצם תהיה אפשרות לראות את התוצאות של החברים שלך, וזה ייתן לשחקן מוטיבציה לעקוף אותם ולהיות הכי טוב. בנוסף ניתן אפשרות לחנות וירטואלית שבה ניתן לקנות רכבים חדשים ואף אולי לעצב אותם באופן עצמאי, שתוסיף לחוויית המשחק וגם שאר החברים שלך יוכלו לראות באיזה רכב אתה משתמש.
 - הרעיונות הדומים שמצאנו בשוק הם :
 - City car driving – <https://www.youtube.com/watch?v=VRgOrySsWQ0>
 - Driving school – <https://www.youtube.com/watch?v=JDL5NRcTGEq> academy
 - Driving school – <https://www.youtube.com/watch?v=0ZcK7dTPgLU> nepal
 - Dr parking 4 – <https://www.youtube.com/watch?v=NTPF37NHMOg>
- בכל המשחקים הנ"ל לא הייתה התייחסות לחוקי התנועה כלל , רובם היו סימולציות נהיגה ומטרתנו היא לתת דגש גדול לחוקי התנועה, לימודם והבנתם.
- החזון שלנו הוא שהמשחק שלנו יחליף את שיטת התיאוריה המיושנת בשיטה יותר פרקטית וחדשנית דבר ששאר המשחקים לא יכולים לתת מענה לכך מכיוון שהם לא מכסים את כל חומר הלימוד כפי שאנו שואפים לעשות.
- בשביל שהמשחק שלנו יהיה יותר טוב ומקורי מאחרים אנו מוסיפים אפשרות להשוואת

תוצאות עם חברים ברשת החברתית ואף פרסומם ברשת – יוסיף עניין ואטרקטיביות.

• ציורי מסך ושרטוטים :

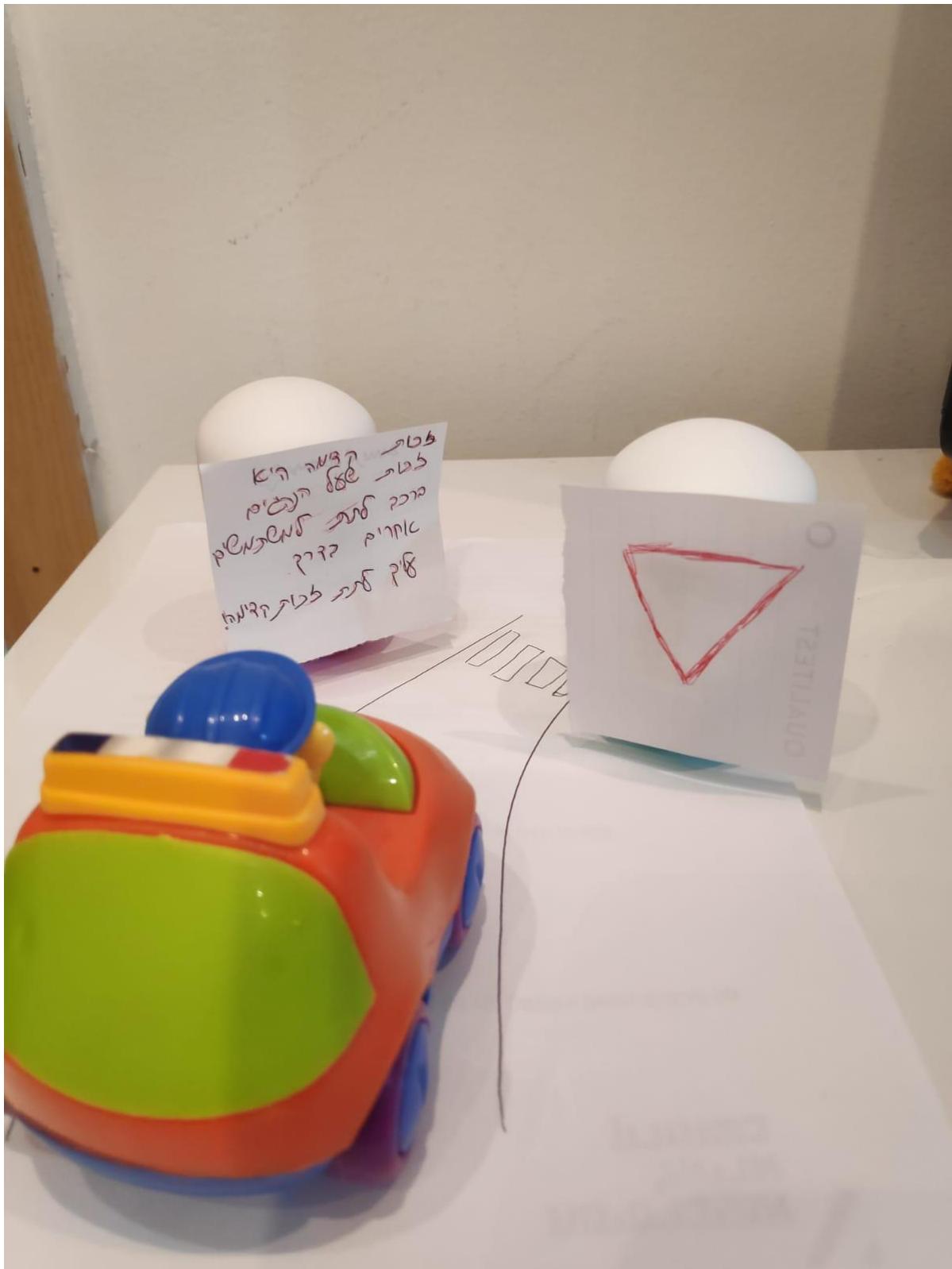


במסך זה אנו רואים מקרה שבו השחקן ציית לחוקי התנועה ונעצר לפני תמרור עצור, בנוסף ישנו הסבר על התמרור מצד ימין שקופץ כשמתקרבים אל התמרור.



במסך זה אנו רואים מקרה שבו השחקן לא ציית לחוקי התנועה ולא נעצר לפני התמרור כנדרש, המשחק מקפיץ הודעה על עבירת התנועה ועל הקנס שהנהג קיבל. (החץ האדום מסמן שהנהג המשיך ולא נעצר לפני התמרור).

• דגם מנייר :



- **חוויית המשחק של השחקן: במשחק שבנינו ההחוויה של השחקן שנרצה להעביר היא חוויה של שילוב של מצד אחד כיף, חוויה, הנאה, תחרותיות ומצד שני צורת למידה של חומר חשוב בצורה שונה ומרעננת יותר מהדרך הרגילה. מה שנרצה שהשחקן ירגיש זה שהוא לא לומד אלא משחק ותוך כדי מרוויח את החלק של החומר הלימודי. החוויה של המשחק לא תהיה כמו משחק מירוצים רגיל שיש הרבה מהסוג הזה אלא יותר משהו שמדמה את החיים האמיתיים ונוגע בנושא חשוב של בטיחות בדרכים.**