

Mars vs Venus: The Battle of Minds

שם המשחק: Mars vs Venus: The Battle of Minds
האם תוכל להבין את הצד השני?



מהות המשחק

המשחק מציב את השחקן בעולם דמיוני בו גברים (מאדים) ונשים (מנוגה) הם צורות שונים, כל צד עם מנטליות, רגשות ותפיסות עולם ייחודי. השחקן יבחר צד – גברים או נשים – ויתמודד עם בעיות בין-מיניות, תוך כדי שהוא לומד כיצד להבין את רגשות הצד השני ולהגיב בהתאם. כל סיטואציה במשחק משלבת את האתגרים הימומיים במערכות יחסים, כולל פועלות, דיאלוגים, ופתרונות יצירתיים שיכולים להוביל להצלחה או כישלון. כל סיטואציה מבוססת על בחירות ופתרונות של שחknim אחרים, והשחקן נדרש להבין את רגשות הצד השני ולפתח בעיות תקשורת כדי להצליח.

המשחק מתמקד בניהול קשרים רגשיים תוך הדגשת של ההבדלים בתקשרות ובצורות החשיבה בין המינים. במהלך המשחק, השחקן יעבור דרך סיטואציות שונות ויתמודד עם החלטות אשר ידרשו ממנו לבחור בין גישה "מאדים" או "מנוגה". המשחק מתכוון להציג חוויה שפתחת הבנה הדידית ותקשרות אפקטיבית בין גברים לנשים.

פלטפורמה

המשחק מיועד למחשב אישי ולטלפון נייד. המשחק יפעל במכשיר יידידותי למשתמש, כאשר עברו הגרסאות הנידות תבוצע אופטימיזציה לשימוש בסיסי.

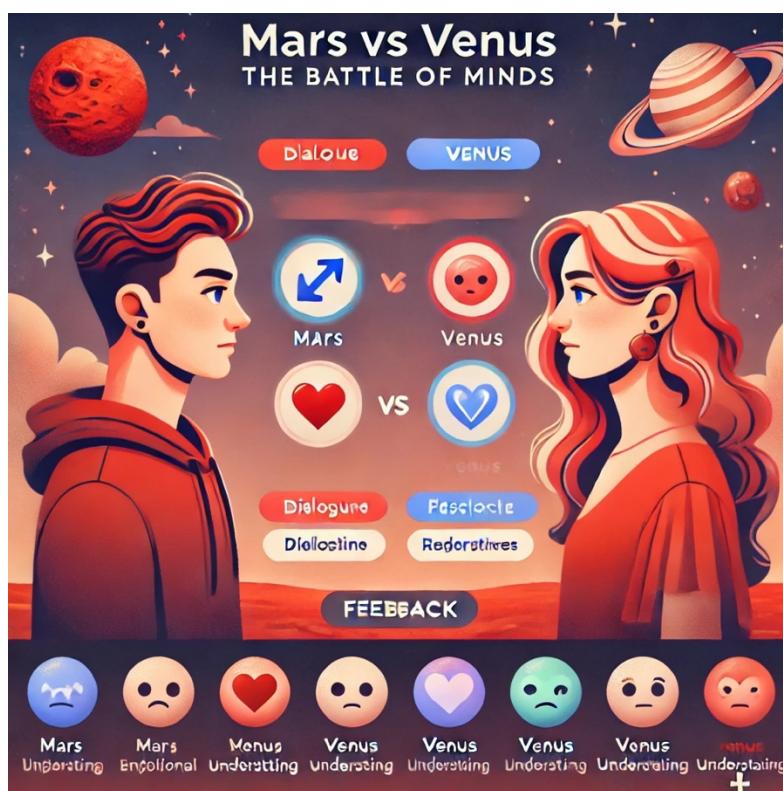
רכיבים רשיוניים

1. שחקנים

- **גיל / רמת כישרון / רמת ניסיון:** המשחק מיועד למבוגרים בגילאי 18 ומעלה, במיוחד שמתעניינים בקשרי אנוש, תקשורת בין-אישית, ופסיכולוגיה חברתית. המשחק מתאים לכל רמות הניסיון, בין אם השחקן חדש בז'אנר המשחקים או מנוסה.
- **מספר שחקנים:** משחק שחקן יחיד עם אפשרות להשוות התשובות שנבחרו עם שחקנים אחרים ולימוד מהם. המשחק יכול גם מערכת דירוגים שבה השחקן יכול לראות כיצד השיבו שחקנים אחרים לאוון סיטואציות.
- **אינטרاكتיביות:** המשחק עוסק בעיקר באינטראקטיה שיתופית עם דגש על פתרון בעיות תקשורת בין-מיניות, אך גם יהיה מקום לתחרות – השחקן יתמודד עם אתגרים שדרושים הבנת הצד השני בצורה נכונה על מנת להצליח.

2. ייעדים

- **היעדים:** השחקן צריך להבין את רגשות הצד השני בסיטואציות שונות ולבחוור את התשובות הנכונות מתוך מבחן אפשרויות. על השחקן לנתח את המשחק על ידי פתרון מספר סיטואציות בצורה נכונה (למשל, הבנת רגשות ותגובה הצד השני).
- **הודעה על היעדים:** כל שלב יכול מטרה ברורה (לדוגמה: הבנת רגשות הצד השני במצב מסוים), ותהיה גם בניית מערכת הצבאות של שחקנים אחרים, כך שהשחקן יוכל למדוד מהם. היעדים יוצגו מראש בסיטואציה: השחקן יצטרך לתמודד עם בעיה רגשית (לדוגמה: "מה עשו להרגיז את הצד השני במצב זה?") ולהבין את הדרך בה הצד השני יגיב.



3. תהליכיים מי עושים מה, איפה, מתי, איך?

תהליך ההתחלתה של המשחק – שלושים השניות הראשונות

מי עושה מה?

השחקן מתחילה את המשחק על ידי בחירת צד – גברים (גברים) או נשים (מנוגה). בהתחלה, הוא מתוויד למרכז הבסיסי של המשחק: כל צד ייחודי במנטליות שלו, עם שפע של דינמיות רגשיות ואישיות שצורך ללמידה ולהבין. תהיה סיטואציה ראשונית בה עליהם לפטור קונפליקט עם הסבר איר לפטור אותו. תהליך זה יכול לסבר קצר על דינמיות תקשורת ורגשות בין-מיניים.

איפה?

התחלת המשחק מתבצעת במסך הראשי שבו השחקן בוחר את צדדים (גברים או מנוגה). מיד לאחר הבחירה, השחקן יחשף לSTITואציה ראשונית שתציג את האתגרים המנטליים והרגשיים של הצד שבחר.

מתי?

המשחק מתחילה מיד לאחר הבחירה. השחקן מקבל סיטואציה ראשונית שדורשת ממנו לבחור את התשובה או הפעולה המתאימה כדי להבין את הצד השני.

איך?

השחקן יתחילה את המשחק עם סצנה אינטראקטיבית קצרה הממחישה את הדינמיקה של המשחק: השחקן יבחר פעולה מסוימת שמצוגת לו. תהליך הבחירה יהיה פשוט – קליק על האפשרות הרצוייה עם העכבר (או מגע במסך אם מדובר במובייל). לאחר הבחירה, ינתן מושב מיידי לשסביר אם הבחירה הייתה נכונה או לא. המטרה בשלב זה היא להציג לשחקן בצורה מיידית את עקרונות המשחק ולהעורר עניין עםSTITואציה מעניינת.

איך לגרום לשחקן להישאר?

כדי למשוך את השחקן המשך, נdag שהSTITואציה הראשונה תריה *קלילה* ומעוררת סקרנות. נגביל את הזמן לTAGובה ובסיום כלSTITואציה נציג פידבק חכם ומעניין שיתאר את איך צדדים שונים יכולים לחשב על אותהSTITואציה – שיגרום לשחקן לחשוב ולהתעניין באפשרויות נוספות.

תהליך הליבה של המשחק

מי עושה מה?

השחקן בוחר בתשובות או פעולות מתוך מגוון אפשרויות (לפיSTITואציות רגשיות). כל בחירה מייצגת החלטה של דמות מהצד שבחור – גברים או נשים. כל החלטה משנה את הדרך שבה הסיפור מתרחבת, וככללת אתגרים רגשיים שדורשים מחשבהعمוקה על איך הצד השני ירגיש ויגיב.

איפה?

הSTITואציות שמוצגות לשחקן יהיו שונות – מצבים חברתיים, משימות רגשיות, תרחישים דיאלוגיים – כלSTITואציה תוביל לאתגרים חדשים שמעמיקים את הבנת הדינמיות בין הצדדים.

מתי?

השלב המרכזי של המשחק יימשך לאור כל חווית המשחק. כלSTITואציה תדרוש ממך להחליט כיצד להתנהג ותגיב על פי עקרונות הצד שלך (גברים או מנוגה), וכל ההחלטה תשפיע על ההתקדמות שלך במשחק.

איך?

השחקן יבצע פעולות על ידי בחירה מתוך אוסף של תשבות או פעולות שנitin להציג בכלSTITואציה. השחקן יוכל להשתמש בעבר או במסך המגע לבחור את התשובה, ויתקבל פידבק מיידי שיגיד לו אם הוא היה נכון או לא.

איך השחקן למד על התהיליכים?

השחקן למד דרך הניסיון והפידבק שmag'ע לאחר כל סיטואציה. הפידבק יכול לסברים על איך כל בחירה מתאימה או לא מתאימה למנטליות של הצד השני. עם כל שלב, השחקן למד להכיר את הקשיים וההזדמנויות בניהול קשרים בין-มนינים.

תהליך הסיום של המשחק

מי עושה מה?

השחקן יגמר את המשחק כאשר יצליח להבין את הרגשות והתגובה של הצד השני בסיטואציות רבות ויבחר את הפעולות הנכונות, או שהוא יפסיד אם טעה מספר פעמים מעל הכמות המותרת.

אייפה?

המשחק יסתיים בכל סיטואציה כאשר השחקן יצליח לפטור את הבעייה הרגשית, או אם הוא יכשל ויחזר לתחילת המשחק עם מידע חדש.

מתי?

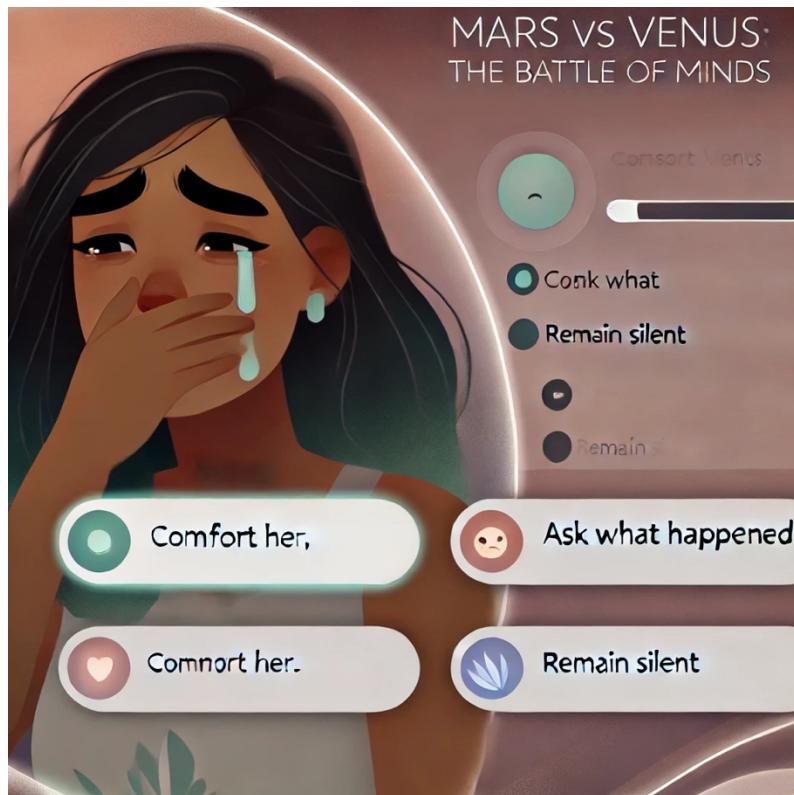
הסיום יקרה כאשר השחקן ישלים את כמות הסיטואציות הנדרשת בהצלחה, או כאשר יטעה יותר מידי פעמים. תהליך הסיום עשוי להימשך במידה ויידרש מהשחקן להבין את הרגשות של הצד השני במצבים שונים.

איך?

אם השחקן מצליח בפתרון, הוא יגיע לשלב הסיום, וויזג לו סיכון על איך ניהל את הדינמיות בהצלחה – הצלחה במציאת פתרונות נכונים למערכת יחסים. אם השחקן טעה מספר פעמים יותר מדי, ינתן פידבק שמסביר את טעויותיו, והשחקן יוכל לחזור ולנסות שוב.

איך השחקן למד על התהיליכים?

השחקן למד מטור כל סיטואציה איך להימנע מטעויות וילמד את דפוסי התנהגות הצד השני. כל טעויותיו יוסבו בצורה שתעזר לו להבין טוב יותר את התנהגות של הצד השני ולקדם את המשחק בצורה חכמה יותר.



4. חוקים

- **החוקים:** השחקן יבחר פעולות ודיalogים מtower רשיימה, בהתאם לאופי הצד השני.
- כל תשובה לא נcona תוביל להפסד נקודות או החזרת התשובות.
- **למידה:** השחקן ילמד את החוקים דרך מקרים מובהקים בתower המשחק, אשר יעזרו לו להבין את המנטליות של הצד השני - כל שלב ילווה בהסבר קצר על דינמיות תקשורת שונות בין הצדדים.

חוקים שיגבילו את פעולות השחקן במשחק

1. הגבלות על בחירות רגשות ותגובה

כל בחירה שתעשה השחקן בסיטואציה, בין אם זה דיאלוג או פעולה, תתבסס על המנטליות של הצד שבחר (גברים או נשים). השחקן לא יוכל לבחור בחירה שמתאימה לצד השני מבלי לקבל תוצאה שלילית (למשל: גברים שננסים להבין את הצד הנשי או להיפר). החוקים המגבילים את פעולות השחקן יצבו את האתגרים בהבנת הדרכם בהצד השני רואה את המצב.

2. כמות טעויות מוגבלת

השחקן יכול לטעות מספר פעמים לפני שהוא נכשל. מספר הטעויות המותרות עשוי להיות מוגבל, לדוגמה – 3 טיעויות בלבד. כל טעות תסביר לשחקן מה היה יכול לעשות אחרת ומה הייתה הגישה הנcona לסייעיה.

3. הגבלות על הזמן

לסייעיה מסויימות תקופה מוגבלת זמן. השחקן יצטרך להגיב במהרה ולעתים ייאלץ להחליט במהירות איך לפעול בסיטואציה רגשית או חברתית, על מנת להפעיל את חווית המשחק במתח גבוה ולהציג את האתגר.

לפי איזה חוקים יקבעו תוצאות של פעולות במשחק?

1. תוצאה נcona או לא נcona

הבחירה של השחקן תוערך לפי כיצד היא מתאימה לפסיכולוגיה ולמנטליות של הצד השני. לדוגמה, גבר שננסה להבין אשה בתגובה רגשית מסוימת, אם הבחירה לא נcona לפוי מערכת ערכיהם נשית (מצד נונגה), ינתן פידבק על כך שהבחירה לא עזרה לפטור את הבעיה. כל תוצאה תינתן יחד עם הסבר מדוע זה נכון או לא.

2. השפעה על הדינמיקה הבין-אישית

השחקן מקבל משוב לגבי כל בחירה, ולדוגמה – אם הוא בוחר פתרון שగברים יבחרו עליו (לדוגמה, פתרון עוקף או ישיר), הוא מקבל תוצאה שיכולה לנconiות לצד השני, אבל לא בהכרח תצליח לפטור את המצב באופן מלא.

3. התקדמות במשחק

כל הצלחה בהבנת רגשות הצד השני תוביל את השחקן להמשך עלילה. כל בחירה נcona תביא להתרחשויות חייבות וליקודים במערכות היחסים בין הצדדים. אם השחקן יכשל יותר מדי פעמים, ינתן משוב שיבahir לו את סיבת הכישלון ויציע לו פתרון חדש להתמודדות עם סיטואציה דומה.

איך השחקן למד את חוקי המשחק?

1. הוראות אינטראקטיביות

השחקן יתחל עם סצנה הדרגתית שבה השחקן למד את החוקים הבסיסיים של המשחק – איך לבחור פעולה, איך להבין את הצעדים של הצד השני, איך להתמודד עם דינמיות בין-מיןיות. הוראות אלו יהיו משולבות בסיפור האינטראקטיבי ותוצגנה תוך כדי משחק.

2. הדרכה באמצעות פידבק

כל פעולה של השחקן תהיה מלאה בפיידבק מיידי – אם הוא בחר תשובה נכונה או לא, מה הייתה התוצאה של הבחירה ואיך התשובה משפיעה על הדינמיקה של המשחק. כל טעوت תלולה בהסבר על מה השחקן יכול היה לעשות אחרת, כך שהשחקן יוכל ללמוד ולהשתפר.

3. סיטואציות חינוכיות

במהלך המשחק, יהיו סיטואציות שבהן השחקן יתנסה בכמה דיאלוגים שדורשים הבנה בין-מינית. עם כל כישלון או הצלחה, ינתן הסבר שיסייע להבין את החוקים העומדים מאחורי כל סיטואציה. ככלומר, השחקן יוכל את התהילכים דרך ההתנסות והפיידבק. בנוסף נוסף קטעי מידע על פסיכולוגיה אנושית ותudgeר לנו סיטואציות מורכבות.



5. משאבים

1. משאבים עיקריים:

- **נקודות תקשורת / אמפתיה:** כוח חיווי במשחק, המשאים העיקריים הם נקודות שמייצגות את הבנה והאמפתיה של השחקן כלפי הצד השני. נקודות אלו מוענקות לשחקן בכל פעם שהוא בוחר פתרון נכון שմבטה הינה מדוקית של רגשות הצד השני.
- **כוחות יצירתיים:** משאב נוסף שייהי זמין לשחקן הוא יכולת לפטור בעיות בצורה יצירתיות, לדוגמה על ידי שימוש של רעיונות של שני הצדדים (מאדים ומונגה). כל פתרון יצירתי יביא למשאים נוספים שיוכולים לשדרג את הקשר בין הדמויות במשחק.

2. איך המשאים הללו יועלו לשחקן?

- **נקודות אמפתיה:** ישמשו להשגת פתרונות יותר בעליים לקונפליקטים בין הדמויות, והן עשויות לפתח סצנות או דיאלוגים נוספים. כל מהלך בכך שיביא להבנה הדדית בין הצדדים יאפשר לשחקן להרוויח יותר נקודות אמפתיה, ולהתקדם בסיפור.
- **כוחות יצירתיים:** יסייעו לשחקן להימנע מהיכשלון בסיטואציות מתאגרות, כאשר יוכל להפעיל פתרונות שהשחקן עצמו לא היה חושב עליהם, כמו היכולת לשלב רעיונות יצירתיים מבלתי היתקל בקירות ורגשיים.

3. איך השחקן יוכל להשיג משאים?

- **עבודה עם דמויות:** השחקן יוכל להשיג נקודות אמפתיה על ידי פתרון קונפליקטים, או על ידי הבחירה בתשובות מדוקינות ושיחה חכמה עם הדמויות השונות. דיאלוגים ושיתופי פעולה עם הדמויות הראשיות יאפשרו לשחקן לצבור יותר משאים.
- **פתרון אתגרים ורגשיים:** כל פעם שהשחקן פוטר דילמה בין-מינית בהצלחה (הבנת הצד השני), הוא יקבל משאים. משאים אלה יכולים להויבול "שיקול דעת רגיש", שייתן לשחקן יתרון בתהליכי מאוחרים במהלך המשחק.

4. איך עיצוב המשחק יגרום לכך שהמשאבים יהיו נדירים (לא קל להשיג אותם)?

- **אתגרים ורגשיים:** המשחק יהיה מתואם כך שהשחקן יאלץ להתמודד עם קונפליקטים רגשיים מורכבים שבהם כל בחירה לא נכונה יכולה להוביל לפסילת אפשרויות ולהפסד נקודות. המשאים לא ינתנו בקלות, שכן כל פתרון דורש חשיבה עמוקה על הדינמיות שבין הצדדים.
- **הפיقت הבחירה למשמעות:** כל החלטה תהיה משמעותית, והשחקן לא יוכל משאים בקלות. כדי לפטור כל סיטואציה, השחקן יזדקק להבנה عمוקה יותר של הרגשות של הצד השני, מה שמצויב אתגרים ומתרמץ את השחקן להיות יותר קשוף ומדוקיק. מצבים קשים יותר יבטיחו משאים נדירים יותר.

5. איך המשחק יודיע לשחקן מה הם המשאים במהלך, וכמה משאים יש לו בכל רגע?

- **ממשק אינטראקטיבי:** בסרגל כלים ברור, המשחק יציג את כמות המשאים שנוצרו על ידי השחקן. השחקן יוכל לראות את מספר נקודות האמפתיה שהוא צבר, ואת ממד "הכוחות היצירתיים" שעומדים לרשותו בכל רגע נתון.
- **הודעות במהלך:** במהלך הסיפור, ההודעות והפידבקים מהדמויות יתארו את כמות המשאים שהשחקן השיג, מה שתומך במידה מתמשכת של התהליכים השונים והכוונה לשחקן כיצד להתנהל עם המשאים הללו.

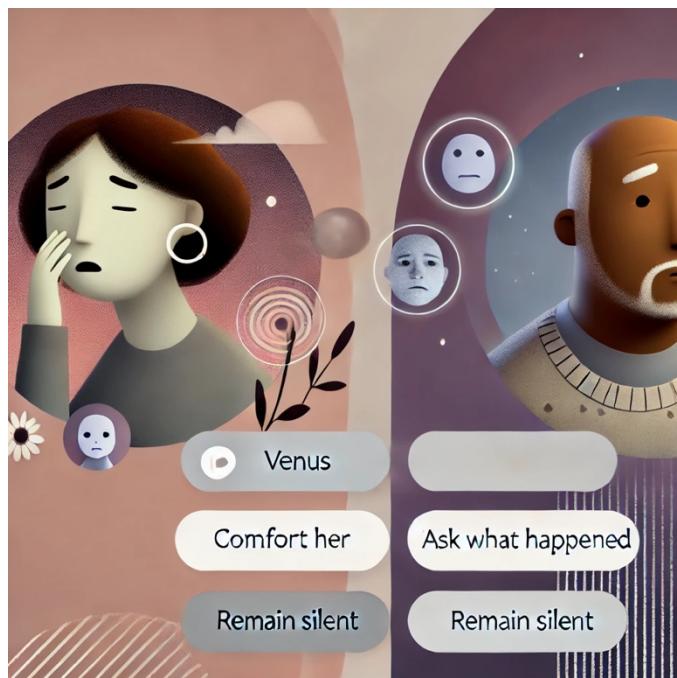
- מדדים וגרפים חזותיים:** הממשק יציג מדדים גרפיים ברורים שיתעדו את מספר המשאבים של השחקן (בעיקר נקודות אמפתיה ויצירתיות), כך שהשחקן יוכל לzechות את מצבם של המשאבים על פי גրפים או מדדים חזותיים בתפריטים.

6. עימותים

- עימותים עם המערכת:** מכשולים רגשיים במצבים בין-מייניים. עימותים עם המערכת יכולים אתגרים רגשיים במצבים של חוסר הבנה. לדוגמה: מבחן תשובות שמייצגות רעיונות שונים של גברים ונשים.
- עימותים עם שחקנים אחרים:** כל שחקן יתקל באתגרים שדורשים ממנו להתמודד עם הבעיות של שחקנים אחרים ולראות האם הוא חבר נכונה. זה נותן גם טויסט לאופן העימות פה שהוא לא תחרות כמו הצבת אתגרים בפני האחד והשני.
- עימותים עם עצמו:** הבחירה בין פתרונות שנראה כי יש להם תוצאה לא רציה. השחקן יצטרך להתמודד עם דילמות קשות ולבחר בין פתרונות שיכולים להיות נכונים או לא.

בין השחקן למערכת (מכשולים):

הבנת הדינמיות בין-מייניות: השחקן יתתקל בקשישים בהבנת דרך החשיבה של הצד השני (מאדים או מנוגה), כאשר כל בחירה לא נכונה יכולה להוביל לתוצאה שלילית, כגון אובדן נקודות אמפתיה או כישלון במשימות. המכשול המרכזי יהיה להבין את רגשות ולבחוור בין פתרונות שיכולים להיות המתאים. טעויות בתגובה רגשית: כל פעם שהשחקן יבחר תגובה לא מתאימה, יתכן ותרחש "חסימה" או עיכוב בהתקדמות המשחק. השחקן יצטרך להתגבר על המכשול הזה על ידי לימוד הדינמיקה הרגשית של הצד השני ו שימוש בנקודות אמפתיה או כוחות יצירתיים כדי להמשיך במשחק. אתגרים זמינים: סיטואציות בהן השחקן יצטרך לקבל החלטות תוך מגבלת זמן. מדובר במכשול שמשפיע על קצב המשחק ודורש מהשחקן להתמקד ולהגיב מהר בהתאם לרגשות הצד השני.



בין השחקן לשחקנים אחרים (יריבים):

כל שחקן יתקל באטגרים שדורשים ממנו להתמודד עם הבחירה של שחקנים אחרים וראות האם הוא בחר נכונה. זה נותן גם טויסט לאופן העימות פה שהוא לא תחרות כמו הצבת אטגרים בפני האחד והשני.

תיאום בין-מיינ: בחלקם מסוימים במשחק, השחקן יצטרך לשתף פעולה עם דמויות מהצד השני כדי לפטור בעיות משותפות. במקרים אלו, השחקן יתמודד עם יריבויות דינמיות, שיכולה להיות היוצר כאשר הדמויות לא מצליחות להבין את השניה או כאשר הצורך לשתף פעולה יוביל לكونפליקט.

בין השחקן לעצמו (דילמות)

הבחירה בין פתרונות שנראה כי יש להם תוצאה לא רציה. השחקן יצטרך להתמודד עם דילמות קשות ולבחור בין פתרונות שיכולים להיות נכונים או לא.

הבנת רגשותיו האישיים: השחקן יתקל בדילמות פנימיות בנוגע לאופן שהוא רואה את הצד השני. לדוגמה, כאשר השחקן מגלה את צד מדדים, הוא עשוי לחוות קונפליקט פנימי אם המשיך לחושב באופן גברי או לנסוט להבין את הצד הנשי בצורה יותר רגשית. כל דילמה כזו משפיעה על התקדמותו במשחק.

מוסר ואמפתיה: בחלקם מהמשחק, השחקן יצטרך להתמודד עם דילמות מוסריות ואMPIתיות – לדוגמה, האם להפעיל פתרון ישיר שיש לו להוציא את עצמו ממצב קשה או האם לנסוט את הדרך ההפוכה, שבה ידרש יותר רגש כדי להצליח. החלטות מסווג זה ישפיעו על הדינמיקה בין הדמויות יקבעו את הכוון שבו ילך הסיפור.

7. גבולות

- העולם יהיה סגור ושטוח, וכל סיטואציה תתקיים במקום מסוים (כמו שולחן עבודה, בית קפה, מסיבת סיום וכו').
- השחקן יצטרך להבין את גבולות המשחק ולהתמודד עם סיטואציות בתוך הגבולות המוגדרים של העולם – גבולות המשחק יוצגו עם מסגרת שוגרת לכל מצב.

עקרונות תכנון המפה:

1. **משמעות**- אין מקום במפה שאין לו מטרה, **ניסיונות** – הנידות תהיה ע"י לחיצת עכבר או מסך

magu על כפתורים ממשק משתמש שיאפשרו להגיע למקומות שונים במהלך המשחק. חלק מהניסיונות כמו הגיע לשלבים הבאים תהיה אפשרית רק אחרי פתרון שלבים קודמים. **התמצאות** – הנסיבות תגעו מההסבר במהלך המשחק ויהי גם איקון של ? שנitin יהיו לראות בו את ההוראות שנית. **עניין** – זה מעניין את השחקן כי זו דרך ההתמצאות שלו, הכוונה – יהיה מסך ראשי ממנו ניתן להגיע לשאר המקומות ויהיה ברור לפני חיצים ושמות וסימנים שיסבירו את המקום.

.2



8. תוצאות

- **תוצאה אחת:** השחקן יכול לניצח אם מצליח לפתור מספיק סיטואציות. כל החלטה שגوية תוביל לתוצאה אחרת.
- **התוצאה תליה בכישרונו:** הבנת רגשות הצד השני חשוב לניצחון, אך בהחלטת יכול להיות גם אלמנט של מזל (כיצד תבחר תשובה נconaה בסיטואציה מסוימת).

סקר שוק

- חיפשתי את המונחים הבאים:

- "gender communication games"
- "relationship strategy games"
- "social dynamics games"

משחקים כמו Choices: Stories You Play, The Sims, Life is Strange - מתמודדים עם ניהול מערכות יחסים, אך אינם מציעים את הדינמיקה המיחודת של "גברים ממאים ונשים מנוגה". מה שמייחד את המשחק שלנו הוא ההבנה העומקה של המentalיות המינית-חברתית דרך שימוש משולבות עם קהל שחקנים אחר.

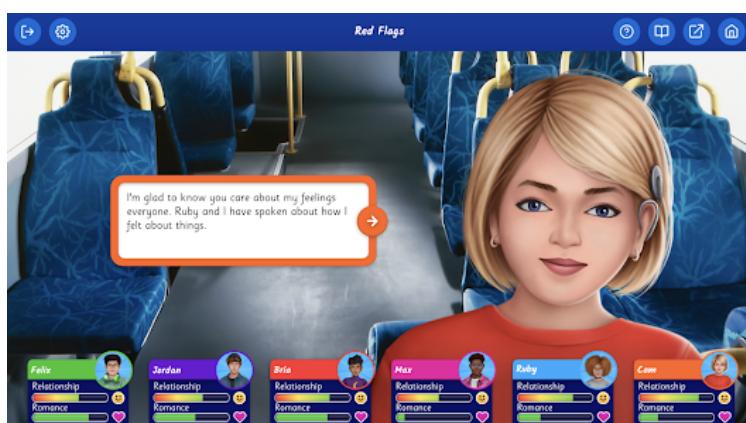
משחק 1 : "Relationship Goals"

- **קישור:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tender.relationshipgoals&hl=en>

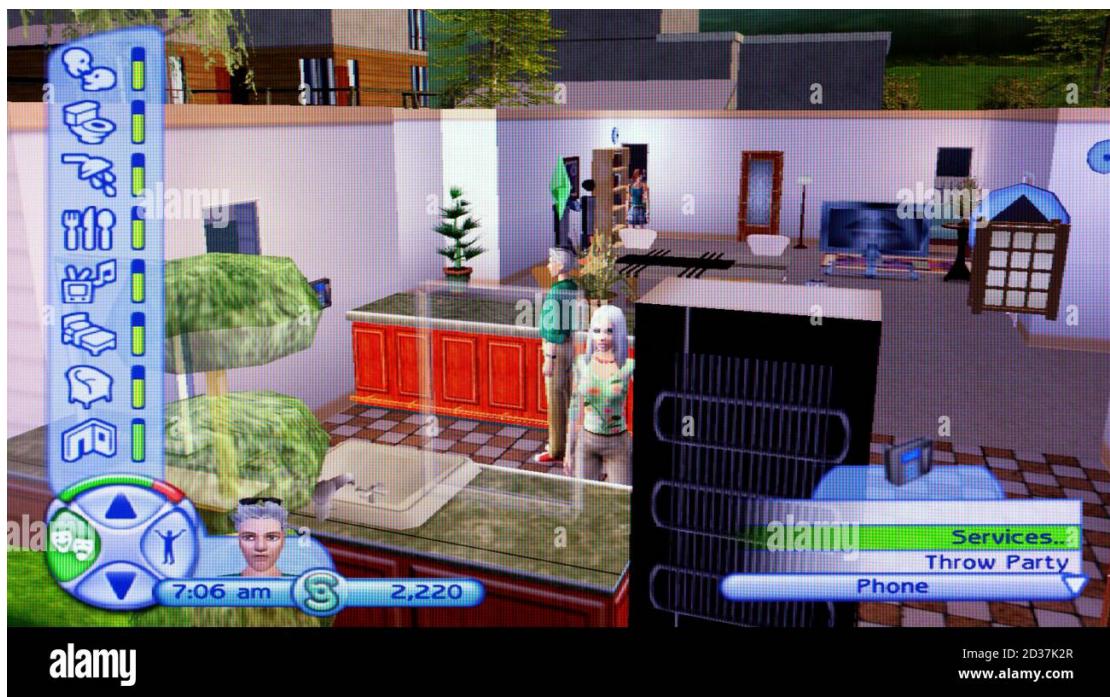
- **תיאור:** המשחק עוסק בניהול מערכות יחסים רומנטיות, כולל דיאלוגים, החלטות, ו>taglines רגשיים.
- **מה דומה:** המשחק עוסק בניהול מערכת יחסים, עם בחירות משמעותיות לתוצאות שונות – בדיקות כמו במשחק שלנו.
- **מה עשו אחר?**: בעוד ש"Relationship Goals"-מתמקד בעיקר בהיבטים הרומנטיים של הקשר "Mars vs Venus", יחקור את הדינמיקה המגדרית בין גברים לנשים, ויתמקד בהבנה עמוקה של רגשות ותחושים מתוך הפרספקטיבתה של כל צד (גברים מול מנוגה). המשחק שלנו יוכל גם חינוך חברתי שיאפשר לשחקנים ללמוד על הבדל המנטליות של כל צד.

- **רכיב ייחודי:** אינטראקציות רגשיות מעמיקות שיטאימו לכל צד ויאפשרו לשחקן להתנסות ולהבין את דינמיקות הצד השני.



משחק 2 "The Sims" (סדרת משחקים)

- **קישור :** <https://www.ea.com/games/the-sims>
- **תיאור:** סדרת "The Sims" היא משחק סימולציה המאפשר לשחקנים ליצור ולנהל דמויות, כולל אינטראקציות חברתיות ומערכות יחסים.
- **מה דומה:** המשחקים מציעים יכולות ניהול מערכות יחסים ודינמיקה חברתית.
- **מה נעשה אחרת:** בעוד ש"The Sims"-הוא משחק פתוח שמאפשר חופש מוחלט , "Mars" ו"Venus" מתקדם במבנה סגור שמאתגר את השחקן להביא לפתרונות ייחודיים לדינמיות בין-מיניות. כל משימה במשחק שלנו תדרש הבנה עמוקה של הצד השני, בשונה מהסימולציה החופשית של "The Sims".
- **רכיב ייחודי:** הפקוד על תקשורת בין-מינית והשפעתה על פתרון בעיות רגשיות.



משחק 3: "Haven"

- **קישור:** <https://store.steampowered.com/app/983970/Haven>
- **תיאור:** "Haven" הוא משחק הרפתקאות אקשן שבו השחקנים שלוים את דרכם על כוכב לכת פראי, תוך כדי שהם מגלים את סיפור האהבה של שני דמויות עיקריות, Yu ו-Kai. המטרה במשחק היא לנחל את מערכות היחסים שלהם, לגלוות את הסודות של עולם המשחק ולשרוד בתנאים קשים.
- **מה דומה:** כמו ב-"Mars vs Venus", "Haven" מתמקד בקשר בין שני דמויות, ובמיוחד בקשר הרגשי ביניהם. הוא גם מציב אתגרים בתקשורת והבנה בין שני צדדים, אם כי כאן מדובר יותר בזוגיות במקום מערכת יחסים בין-מינית רחבה יותר.
- **מה נעשה אחרת:** ב-"Haven", הדגש נמצא על הרפתקאות חקירה, עיצוב עולם פתוח, והמיקוד בזוגיות רומנטית. "Mars vs Venus", מצד שני, עוסק בהבנת הדינמיות בין-מיניות על פי הבדלมนטליות בין גברים לנשים, תוך מתן אפשרות לשחקן להבין ולבחור את הדרך בה הוא פותר בעיות בין-מיניות.
- **רכיב ייחודי:** "Mars vs Venus" יתמקד בסיטואציות שבהן המשחק מתמודד עם קונפליקטים על בסיס הבחירה בין פתרונות שմבוססים על המנטליות של גברים או נשים, מה שמעמיק את ההבנה של המשחק לגבי דינמיות מגדריות.

כיצד המשחק שלנו יהיה שונה?

המשחק שלנו יתמקד בהבנת הצרכים והרגשות של כל צד, גברים ונשים, תוך כדי פיתוח מודעות חברתית ורגשית. בנוסף למשחקים אחרים שמתמקדים בקונפליקטים חברתיים כלליים "Mars vs Venus" יציע חוותית משחק שמצויבה את המשחק במרכזו של אתגרים רגשיים-מגדריים תוך דגש על פתרונות יצירתיים ובחירה שmobilitאות להצלחה או כישלון, מתוך הבנת הדינמיות המגדריות.



רכיב ייחודי: אינטראקציה רגשית ותקשורת

המשחק שלנו יציע חוותית משחק שונה בכך שmobilitoot על הבנת המנטליות של שני הצדדים. המשחק יצטרך להתמודד עם משימות שדורשות להבין ולהגביל על פי התחששות של הדמויות מהצד השני – גברים או נשים.