NEXUS GATE: ZION

- **<u>תגית שיווקית:</u> "בעולם של גבולות, הדיפלומטיה היא הכוח העליון."**

- **<u>מהות המשחק:</u> המשחק הוא סימולציה דיפלומטית המתרחשת בעתיד הרחוק, בו ישראל משמשת כמוקד מפגש בין-גלקטי. השחקן נכנס לנעלי קצין במחסום מרכזי ועתידני, שם הוא בודק זהויות, מאמת מסמכים, מנהל דיאלוגים עם בני אדם וחוצנים, ומקבל החלטות מוסריות שמעצבות את היחסים בין הפלגים השונים. כל בחירה מכתיבה את כיוון העלילה ומשפיעה על יחסי ישראל עם התרבויות השונות, עם דגש על אתיקה, דיפלומטיה וביטחון.**

- **<u>פלטפורמה:</u> המשחק מיועד למחשב רגיל (PC).**

- **תמונת מסך רעיונית:**

רכיבים רשמיים

1. שחקנים:

קהל יעד: המשחק מיועד לבני 16 ומעלה, עם התאמה לשחקנים שאוהבים להתעמק בהחלטות אסטרטגיות ובדילמות מוסריות בסביבה עלילתית עשירה. הוא פונה לשחקנים בעלי רמות ניסיון בינוניות ומעלה, שכבר מכירים משחקים בהם נדרשים שיקולים אתיים וניהול מערכות יחסים מורכבות. בנוסף, הוא מתאים לאלה המתעניינים במדע בדיוני, דיפלומטיה, ובמשחקים מונחי סיפור ומתח תרבותי.

מספר שחקנים: המשחק מיועד לשחקן יחיד, המאפשר חוויה פרטנית וממוקדת, בה השחקן בוחן כל החלטה באופן אישי. חוויית הסולו מעצימה את תחושת האחריות של השחקן כקצין המחסום ומאפשרת לו להתעמק במערכת היחסים עם כל דמות שמגיעה לבדיקה.

דפוסי אינטראקציה: המשחק מתמקד באינטראקציות נרטיביות, בהן השחקן מתקשר עם דמויות שונות ובוחן את עמדותיו ואת החלטותיו המוסריות מול כל דמות. המשחק מאפשר לשחקן לקחת החלטות אישיות שמעצבות את הסיפור והיחסים עם פלגים גלקטיים מגוונים. האינטראקציה מבוססת על דיאלוגים ובחירות מוסריות, ללא אלמנטים תחרותיים או שיתופיים.

2. יעדים:

השחקן, בתפקיד קצין המחסום, נדרש להשיג מספר מטרות מרכזיות:
אימות זהויות: השחקן צריך לאמת מסמכים ולוודא את זהותם של כל המבקרים על מנת לאשר או לדחות את כניסתם.

- ניהול אינטראקציות דיפלומטיות: במפגשים עם מבקרים חשובים או עם דמויות בעלות השפעה, על השחקן לקבל החלטות דיפלומטיות שישפיעו על היחסים עם פלגים גלקטיים שונים.
- שמירה על ביטחון המחסום: השחקן צריך לוודא שלא מתבצעות הברחות או פעולות שמסכנות את הביטחון, תוך איזון בין ביטחון לבין שמירה על יחסים דיפלומטיים.
- קבלת החלטות מוסריות: במקרים של דילמות מוסריות, על השחקן להחליט באיזו גישה לנקוט - למשל, האם להקל על מבקר חשוד או לעכב אותו לבדיקה מקיפה יותר.

השגת המטרות מתבצעת על ידי שמירה על רמת מוניטין גבוהה עם הפלגים השונים, שמירה על סדר וביטחון במחסום, ואיזון נכון בין ציות לפרוטוקולים לבין התנהלות דיפלומטית.

איך המשחק מודיע לשחקן את יעדיו:

- הודעה בתחילת כל יום: בתחילת כל יום עבודה, השחקן יקבל תדריך על המטרות המרכזיות של היום ועל המבקרים הצפויים להגיע. התדריך יופיע על מסך ראשי בעמדת הפיקוח של השחקן ויכלול מידע על דמויות מיוחדות שיגיעו לבדיקה, וכן פרטים על משימות ייחודיות לאותו יום.
- יומן משימות: מטרות השחקן ומעקב אחרי המשימות הנדרשות יוצגו ביומן משימות שניתן לפתוח בכל שלב במשחק. היומן מתעדכן בהתאם לפעולותיו של השחקן ומציג לו משימות שבוצעו ומשימות שעדיין יש להשלים.
- פידבק בזמן אמת: במהלך כל אינטראקציה עם מבקרים, המשחק מספק לשחקן פידבק מידי על ההחלטות שהוא מקבל - למשל, אם הוא מאפשר למבקר בעל זהות חשודה לעבור, או אם הוא מחמיר מדי בבדיקה. הפידבק המיידי עוזר לשחקן להבין את השפעת החלטותיו על המטרות שלו.

3. תהליכים:

- תחילת המשחק (30 השניות הראשונות):
  - מי עושה מה: בתחילת המשחק, השחקן נכנס לתפקיד קצין המחסום ומקבל תדריך יומי קצר. התדריך כולל את מטרות היום (כגון ביקור של דמות בכירה או אירוע דיפלומטי חשוב) ומספק רקע על הפלגים הנמצאים ביחסים מורכבים עם תחנת המחסום. בנוסף, השחקן לומד להכיר את הכלים הבסיסיים לאימות זהויות ולבדיקת פריטים.
  - איפה ומתי: במהלך 30 השניות הראשונות, השחקן נמצא בעמדת הפיקוח שלו וצופה במסך המציג את משימות היום ואת הפרטים על הדמויות הצפויות להגיע.
  - כיצד: השחקן משתמש בעכבר ובמקלדת כדי לעבור על הוראות התדריך, לקבל גישה לכלים, ולשלוט בבקרות הבדיקה. כל כלי או פרוטוקול חשוב מוסבר בקצרה באמצעות טקסט או חלון עזרה על המסך.

- תהליך ליבה (לולאת משחק):
  - מי עושה מה: השחקן מקבל מבקרים בעמדת המחסום ובודק את מסמכיהם.
  - כל מבקר עובר תהליך בו השחקן:
  - בדיקת זהות: הסורק הראשי מציג את הפרטים האישיים של המבקר. השחקן יכול לבחור לאמת את המידע או לשאול שאלות נוספות במידת הצורך.
  - בדיקת פריטים: אם מתעורר חשד, השחקן יכול לסרוק פריטים נוספים של המבקר (כגון דרכון, תיק או מסמכים נוספים).
  - אינטראקציה ובחירה: השחקן מנהל דיאלוג מבוסס בחירה עם המבקר, הכולל שאלות נוספות או בירור על רקע תרבותי/דיפלומטי.
  - איפה ומתי: התהליך מתרחש בעמדת הבדיקה לאורך כל היום, כשהשחקן מטפל בכל מבקר לפי הזמן שלו. כל אינטראקציה אורכת מספר דקות, והמשחק עוקב אחר הזמן שעבר.
  - כיצד: השחקן משתמש בעכבר ובמקלדת כדי לבדוק מסמכים, לסרוק פריטים, ולהחליט מה יקרה עם כל מבקר - האם לאשר כניסה, לדחות, או לעכב לבדיקה נוספת.

- סיום המשחק (סיום היום):
  - מי עושה מה: בסיום היום, השחקן מקבל דו"ח מסכם על החלטותיו ועל השפעתן על היחסים עם הפלגים השונים. הדו"ח מספק ניתוח על נקודות תורפה אפשריות בבדיקות שהשחקן ביצע, ומראה את השפעת החלטותיו על רמת הביטחון והדיפלומטיה בתחנה.
  - איפה ומתי: בסוף כל יום עבודה, השחקן עובר לדו"ח הסיכום באזור ייעודי בעמדת הפיקוח.
  - כיצד: באמצעות חלונות אינטראקטיביים, הדו"ח מציג לשחקן את התוצאות עם גרפיקה שמסכמת את הנקודות החיוביות והשליליות ביום. השחקן לומד מהדו"ח מה היו השלכות הבחירות שלו ומה כדאי לשפר ביום הבא.

4. חוקים:

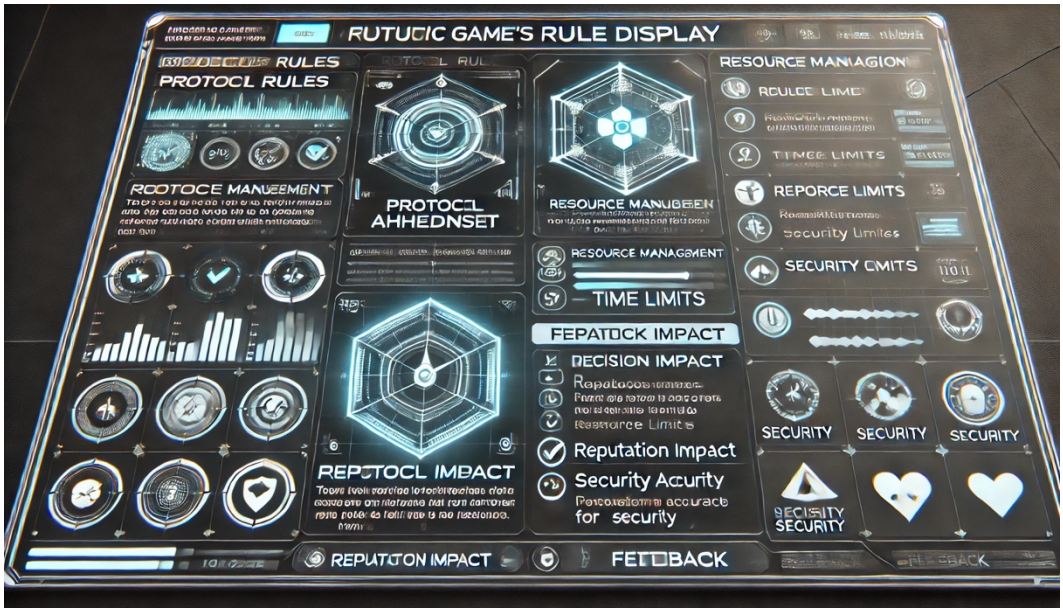
- צורך לציית לפרוטוקולים: השחקן חייב לפעול לפי פרוטוקולים מוגדרים של בקרת גבולות, הכוללים בדיקת מסמכים, סריקת פריטים, ושאלות הכרחיות. חריגה מהפרוטוקולים (כגון מתן מעבר ללא אימות מסמכים או דילוג על בדיקה הכרחית) עלולה להוביל לסנקציות ולהשפיע לרעה על רמת המוניטין והאמינות של השחקן.
- ניהול משאבים מוגבלים: השחקן מחויב לנהל את המשאבים העומדים לרשותו, כולל זמן מוגבל לבדיקה של כל מבקר, טכנולוגיות בדיקה משודרגות ויכולת לסרוק פריטים בצורה מהירה אך לא תמיד יסודית.
- שמירה על ביטחון: כל כניסה חשודה חייבת להיבדק בקפידה. הכנסת מבקר בעל חשד להברחה או כוונה לפגוע יכולה לגרום לבעיות אבטחה חמורות.
-

חוקים לקביעת תוצאות של פעולות במשחק :

- השפעה על מערכות יחסים: כל בחירה תשפיע על רמת המוניטין של השחקן עם הפלגים השונים. החלטות הדוחות או מאפשרות כניסה למבקרים ייחודיים, תורמות ליחסים דיפלומטיים או יוצרות מתח בהתאם לאופי הבחירה.
- פידבק על דיוק והגינות: תוצאות הבדיקות יקבעו על פי הדיוק בו השחקן עוקב אחר הפרוטוקולים. החלטות מוצלחות (כמו זיהוי הברחה או פתרון בעיה דיפלומטית) יזכו את השחקן בנקודות מוניטין ושדרוגים, בעוד שפעולות פזיזות עלולות להוביל להשלכות שליליות.
- קידום או עיכוב על פי בחירות מוסריות: פעולות מוסריות עשויות להשפיע על מצב המחסום ועל תהליך העבודה היומי - כמו למשל עיכוב או קידום מבקרים מסוימים על פי מידת האמפתיה או החשדנות של השחקן.

איך השחקן ילמד את חוקי המשחק:

- הדרכת פתיחה: בתחילת המשחק, השחקן עובר הדרכה קצרה שמסבירה את הפרוטוקולים והכללים הבסיסיים של המחסום, כולל התהליכים החשובים והכלים שבשימוש.
- רמזים במהלך המשחק: השחקן יקבל רמזים והנחיות בשלביה הראשונים של כל משימה ייחודית, המסבירים את החוקים והכללים הנדרשים להשלמתה.
- משוב לאחר כל יום עבודה: בסיום כל יום, השחקן יקבל דו"ח עם פידבק על פעולותיו, תוך ציון נקודות לשיפור או הפרות שבוצעו.



5. משאבים:

- מוניטין: רמת המוניטין של השחקן עם הפלגים השונים. כל החלטה משפיעה על מערכות היחסים הדיפלומטיות של ישראל עם קבוצות גלקטיות מגוונות.
- טכנולוגיות ושדרוגים: כלים לשדרוג המתקנים והיכולות של השחקן, כמו סורקים מתקדמים או מערכות לזיהוי חשדות. השדרוגים משפרים את יכולת השחקן לזהות זהויות ולהתמודד עם מצבים מורכבים.
- זמן: המשאב שזמין לכל משמרת. זמן מוגבל עבור כל אינטראקציה משפיע על יכולת השחקן להתמקד בבדיקות מעמיקות או לזרז תהליכים כדי להכניס יותר מבקרים.
- השפעה פוליטית: כוח דיפלומטי שמאפשר לשחקן לקבל החלטות השפעתיות, כמו חנינה מיוחדת או עיכוב בלתי צפוי של מבקר חשוב .

כיצד המשאבים יועילו לשחקן:

- מוניטין גבוה: מוניטין טוב עם פלגים שונים יאפשר לשחקן לקבל שיתופי פעולה ובונוסים. למשל, פלג שנמצא ביחסים טובים עשוי להמליץ על כניסה מהירה של מבקרים, מה שיפחית את עומס העבודה.
- שדרוגים: מאפשרים לשחקן לבדוק מבקרים בצורה מהירה ומדויקת יותר, ומפחיתים את הסיכון להחמצת פרטים חשובים.
- זמן: ניהול נכון של הזמן מאפשר לשחקן לבדוק יותר מבקרים בכל משמרת, להרוויח יותר נקודות ולהתקדם במהירות רבה יותר.
- השפעה פוליטית: כוח דיפלומטי יאפשר לשחקן לפתור מצבים מסובכים בדרכים יצירתיות ולשפר את מעמדו בקרב פלגים גלקטיים.

דרכים להשגת משאבים:

- ביצועים טובים בבדיקות: כל בדיקה מוצלחת תעניק לשחקן נקודות מוניטין ושדרוגים בהתאם לרמת הדיוק שלו.
- יחסים טובים עם פלגים: אינטראקציות חיוביות עם פלגים מסוימים יובילו לבונוסים של מוניטין ושל משאבים, כמו תמיכה טכנולוגית או זמן נוסף.
- בחירות מוסריות: החלטות נכונות מבחינה מוסרית וביצוע תפקיד עם דגש על אתיקה יובילו להשפעה פוליטית מוגברת.

שמירה על נדירות המשאבים:

- עלות גבוהה לשדרוגים: שדרוגים דורשים נקודות מוניטין רבות, ולכן השחקן צריך לבחור היטב מתי וכיצד לשדרג.
- הגבלת הזמן: זמן הוא משאב יקר במשחק, כך שכל אינטראקציה לוקחת זמן ומשפיעה על כמות הבדיקות שהשחקן יכול לבצע.
- צורך במוניטין מול פלגים שונים: על מנת להשיג השפעה פוליטית ומשאבים חשובים, השחקן חייב לשמור על יחסים טובים עם פלגים שונים, מה שמגביל את כמות המשאבים הזמינה.

הצגת המשאבים לשחקן:

- חלון תצוגה קבוע: המשחק יכלול חלון ייעודי על המסך שמציג את רמת המוניטין, הזמן הנותר למשמרת, ואת רמת ההשפעה הפוליטית של השחקן.
- סיכום יומי: בסיום כל יום, השחקן יקבל דו"ח מפורט שמציג את כמות המוניטין שהרוויח, השדרוגים החדשים, וכל שיפור במעמדו בקרב הפלגים השונים.

6. עימותים:

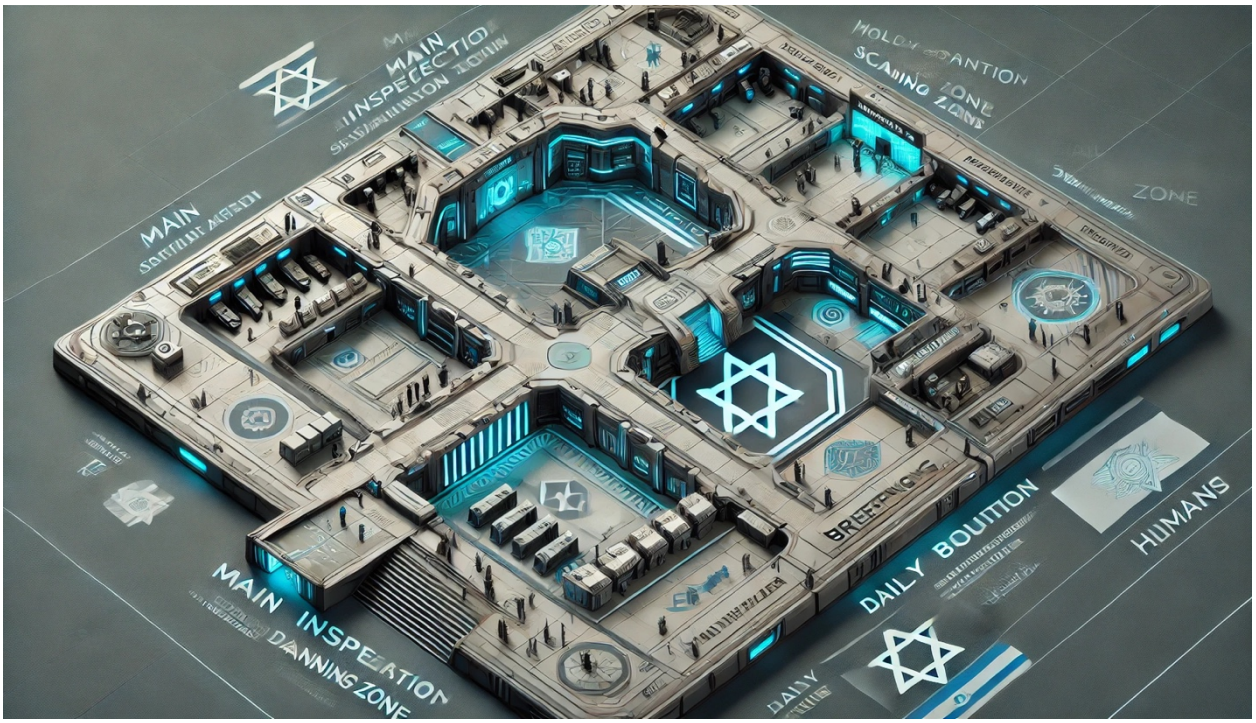
- **עימות בין השחקן למערכת(מכשולים):**
  - **ניהול זמן מוגבל : על השחקן לקבל החלטות במהירות, ולעיתים לבצע בדיקות מבלי לעכב את תור המבקרים. אם לא יספיק לבדוק את כל המבקרים בזמן, הוא עלול להחמיץ מבקר חשוב או לקבל עונשים.**
  - **שדרוגים מוגבלים : השחקן מתמודד עם אילוצים טכנולוגיים, כאשר שדרוגים מתקדמים זמינים רק לאחר השגת מוניטין גבוה או ביצוע משימות מסוימות.**
  - **סכנות ביטחוניות :לעיתים יגיעו מבקרים בעלי סיכון, והשחקן יידרש לזהות אותם ולהגיב בהתאם. כישלון בזיהוי עלול להוביל לאיומים ביטחוניים על המחסום ועל השחקן עצמו.**
  - **דרישות דיפלומטיות משתנות :הפלגים השונים מציבים דרישות שונות ומנוגדות, כך שהשחקן נדרש להלך בזהירות ולאזן בין דרישות מנוגדות של קבוצות גלקטיות שונות.**
- **עימות בין השחקן לשחקנים אחרים (יריבים):**
  - **עימות עקיף עם נציגי פלגים אחרים :לכל פלג גלקטי יש אינטרסים שונים ולעיתים מנוגדים, ולכן השחקן נאלץ להתמודד עם דרישות מנוגדות ועם לחצים מצד נציגים של פלגים שונים. למשל, ייתכן שנציג פלג אחד ילחץ להכניס מבקר מסוים בעוד פלג אחר יתנגד לכך.**
  - **מכשולים מצד מבקרים :חלק מהמבקרים ינהגו בחשדנות או יעמידו את השחקן במבחנים. הם עשויים להציג מסמכים מזויפים או להפעיל לחץ על השחקן כדי לעבור את הבדיקה.**
- **עימות בין השחקן לעצמו (דילמות):**
  - **החלטות מוסריות :לעיתים השחקן יעמוד בפני דילמות מוסריות – למשל, האם לאפשר למבקר חסר מסמכים להיכנס אם יש לו סיבה מוצדקת, או האם לאשר כניסה של מבקר המוכר כחשוד כדי לשמור על יחסים טובים עם פלג מסוים.**
  - **ניהול מוניטין מול נאמנות אישית :השחקן צריך להחליט אם לפעול לפי האינטרסים של הפלג שהוא תומך בו, או לשמור על גישה מאוזנת כדי להעלות את רמת המוניטין הכללית.**
  - **לחץ וחשש מהשלכות :כל החלטה עלולה להוביל לתוצאות לא צפויות, והחשש מההשלכות מציב את השחקן מול עצמו, תוך שהוא נדרש לאזן בין בטחון אישי, חובות מקצועיות, ומחויבות מוסרית.**

7. גבולות:

- סגור או פתוח: העולם יהיה סגור. המשחק מתרחש כולו במתחם המחסום, המהווה את נקודת הביקורת בין הפלגים השונים. השחקן מוגבל לעבודה בתחנה, ללא אפשרות לעזוב את המחסום.
- עגול או שטוח: העולם יהיה שטוח, כלומר, המפה תכלול אזורים ברורים במתחם המחסום עם עמדות בקרה, תור מבקרים, ואזורי סריקה נוספים.
- הצגת הגבולות לשחקן: המשחק ישתמש בגבולות חזותיים כדי להגדיר את שטח המחסום. דלתות סגורות, גדרות, ומחסומים יסמנו את האזורים שאינם נגישים. כמו כן, קירות ומבנים חוסמים יגדרו את האזור כך שהשחקן ירגיש תחושה של גבולות ברורים.

עקרונות התכנון של המפה:

- משמעות: כל אזור במפה מתוכנן כך שימלא תפקיד ברור. למשל, עמדת הבדיקה המרכזית, עמדת הסריקה ההולוגרפית, ומתחם התדרוך היומי. כל אזור מתוכנן בקפידה כך שיתרום לחוויית המשחק ויעניק תחושת אחריות ברורה לשחקן.
- ניידות: המפה בנויה בצורה קומפקטית המאפשרת לשחקן לנוע במהירות בין העמדות השונות, ולבצע את תפקידו באופן יעיל. המעברים בין האזורים יהיו רחבים וברורים כך שיאפשרו ניידות מהירה, במיוחד במצבים בהם השחקן נדרש לסרוק מספר מבקרים ברצף.
- התמצאות: המפה בנויה עם סימונים ברורים, כמו שילוט בעברית, סמלים ישראליים ואזורי עבודה מסומנים היטב. השחקן יכול להבין במהירות לאן לפנות ולאיזה אזור לגשת בהתאם לצורך.
- עניין: המפה כוללת עיצוב עתידני עם פרטים מעניינים, כמו סורקים הולוגרפיים, אזורי המתנה מעוצבים באופן שונה למבקרים חוצניים ולבני אדם, ואזור תצוגת נתונים שמעדכן את השחקן על המבקרים הצפויים להגיע.
- הכוונה: לכל אזור יש מטרה ברורה, כך שהשחקן יידע היכן לבצע כל פעולה. עמדות הבדיקה, אזורי הסריקה, והמסכים שיופיעו לאורך המסלול יכוונו את השחקן לפעולות השונות שעליו לבצע ולהחלטות שעליו לקבל.



8. תוצאות:

המשחק יכלול מספר תוצאות אפשריות, כאשר כל אחת מהן תלויה בהחלטות השחקן לאורך המשחק ובמערכות היחסים שהוא מנהל עם הפלגים השונים. בין התוצאות האפשריות:

- **שלום גלקטי :אם השחקן מצליח לנהל את המחסום בצורה מאוזנת ומוסרית ולשמור על יחסים טובים עם כל הפלגים, הוא יוביל להסכם שלום גלקטי ושיתוף פעולה בין התרבויות השונות.**
- **עימות דיפלומטי :החלטות כושלות או בחירות המעדיפות פלג אחד באופן מובהק יכולות להוביל למתיחות בין הפלגים השונים, שתתבטא בעימותים ותסגור את המחסום לקשרי דיפלומטיה.**
- **נידוי פלג מסוים :אם השחקן מנהל את היחסים עם חלק מהפלגים בצורה גרועה, הפלג המנודה עשוי לנתק את קשריו הדיפלומטיים עם ישראל, מה שיוביל להשלכות על הביטחון או הכלכלה העתידית.**
- **השפעה דיפלומטית אישית :במקרה בו השחקן הצליח להוביל ליחסים טובים באופן אישי עם פלג מסוים, הוא עשוי לקבל תפקיד בכיר במועצת הדיפלומטיה הבין-גלקטית.**

תלות התוצאה במזל לעומת כישרון:

התוצאה במשחק תלויה בעיקר בכישרון ובקבלת החלטות, כאשר המזל משחק תפקיד קטן בלבד. ההחלטות שהשחקן מקבל במהלך המשחק משפיעות באופן ישיר על מערכת היחסים שלו עם הפלגים השונים ועל המוניטין שלו. כך, הבחירות והכישורים הדיפלומטיים של השחקן יקבעו את תוצאות המשחק.

סוג המשחק:

המשחק יהיה מורכב ולא "סכום אפס" או שיתופי. הוא יתמקד במערכות יחסים דינמיות עם פלגים שונים, אשר בהם אין מנצח ברור או מנוצח, אלא מערכות יחסים שמתפתחות בהתאם לבחירות השחקן.

סקר שוק

לפני תחילת פיתוח המשחק, *Nexus Gate: Zion* ערכנו סקר שוק על מנת להבין את מצב השוק הנוכחי ולוודא שהמשחק שלנו מציע חוויה ייחודית שלא קיימת במשחקים דומים. חיפשנו משחקים שבהם השחקן ממלא תפקיד של קצין במחסום, מתמודד עם בדיקות זהות ואתגרים דיפלומטיים או מוסריים, עם אלמנטים של מדע בדיוני ויחסים בין גזעים או מינים שונים.

ביטויי-חיפוש שנעשה בהם שימוש:

- **checkpoint officer games**
- **diplomacy decision-making games**
- **alien-human interaction games**

שלושת המשחקים הדומים ביותר:

Contraband Police

- משחק המדמה קצין במחסום בגבול של מדינה קומוניסטית בשנות השמונים, כאשר המשימה היא למנוע הברחות ולהשליט סדר.

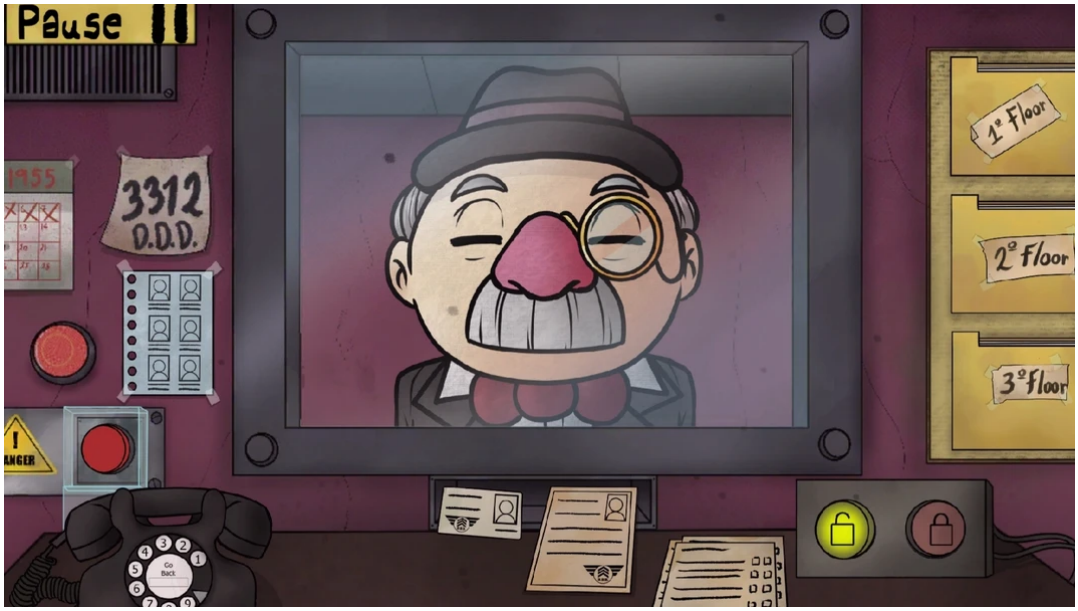
- קישור:
https://store.steampowered.com/app/756800/Contraband_Police/

- הייחוד של **Nexus Gate: Zion** לעומתו:
- בעוד ש **Contraband Police**-מתמקד בתקופה היסטורית ובבני אדם בלבד, המשחק שלנו מתרחש בישראל העתידית ומציג אינטראקציות מגוונות עם חוצנים, דבר שמוסיף מורכבות תרבותית ואתגרים מוסריים ייחודיים. הטכנולוגיה המתקדמת והתפקיד הדיפלומטי מציבים את המשחק שלנו באווירה חדשנית עם דגש על מערכות יחסים בין-גלקטיות.
- במובן מסוים במספיק דומה למציאות הישראלית מבחינת הקונפליקטים במשחק מבלי להיות ממש עם שיח על הקונפליקטים במדינה וזה מאפשר לראות את הדברים מזווית אחרת. לעומת המשחק **Contraband Police** שיותר נוגע לתקופה היסטורית וסיטואציה שונה מאשר **Nexus Gate: Zion**.
- רכיבים רשמיים שמדגישים את הייחוד: עולם עתידני, מערכת יחסים דיפלומטית עם פלגים שונים, כלי בדיקה מתקדמים.

Not Tonight

- תיאור: השחקן פועל כשומר ברים ומסיבות בעולם דיסטופי לאחר הברקזיט, ומחליט מי נכנס ומי לא, עם דגש על היבטים פוליטיים ודילמות מוסריות.
- קישור: https://store.steampowered.com/app/733790/Not_Tonight/
- הייחוד של **Nexus Gate: Zion** לעומתו: בעוד **Not Tonight** מתמקד יותר בחייו האישיים של השחקן ושם אותו במרכז, המשחק שלנו שם את התפקיד במרכז , ללא כניסה לחייו האישיים של השחקן(כמו לשפר את הדירה שלו וכדומה) הוא מתרחש בעתיד רחוק בישראל, ומציע חוויות עם עומק בין-גזעי ואפשרויות בחירה מגוונות.
- ב **Nexus Gate: Zion** הפוקוס הוא לא על האדם היחיד אלא הסיטואציה הכוללת, הפוקוס הוא לא היחיד אלא החברה והיחסים שלה, מה שפותח את החשיבה לראיית הכלל וסיטואציות שונות לעומת **Not Tonight** ששם פוקוס על השחקן יותר שזה נותן פחות חוויה כוללת.

- רכיבים רשמיים שמדגישים את הייחוד: שילוב של תכנים עתידניים, דיפלומטיה מתקדמת, ואתגרים בין-גלקטיים.

That not my neighbor

- תיאור: משחק אימה בו השחקן מגלם דמות השומרת על ביתה, ובמהלך הלילה עליו לזהות ולבדוק את הדמויות שנכנסות ומסתובבות בבית או בשכונה. המשחק משלב אווירה מסתורית ומפחידה, עם דגש על זיהוי הדמויות סביבך ואיתור סכנות פוטנציאליות.
- קישור: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.enst.thatsnotmyneighbor&hl=en
- הייחוד של **Nexus Gate** לעומתו: בעוד ש- **That's Not My Neighbor** מתמקד בזיהוי פולשים ואיום על הבית בהקשר של משחק אימה **Nexus Gate: Zion**, שם דגש על ניהול מחסום ובחירות דיפלומטיות בסביבה עתידנית, תוך כדי שילוב של דמויות חוצניות ותרבויות מגוונות. ב **Nexus Gate: Zion**-השחקן מתמודד עם קונפליקטים תרבותיים ודיפלומטיים, ולא עם אלמנטים ישירים של פחד. עם זאת, יש במשחק מתח מסוים הקשור לדמויות מסתוריות ולאינטראקציות לא ידועות עם חוצנים, שמוסיפים תחושת אי ודאות ועומק.
- המשחק **Nexus Gate: Zion** הוא יותר מחשבתי ופותח חשיבה ופחות עם דמויות מלחיצות/ מפחידות שיכולות להיות לא נעימות לחלק מהאנשים כמו במשחק **That's Not My Neighbor** .
- המשחק **Nexus Gate: Zion** פותח את החשיבה ואת הקונפליקט מול בחירות שונות. ויכול להשפיע על איך שאנו מקבלים החלטות או חושבים בצורה מבוקרת על החיים. לעומת זאת יש משהו במשחק **That's Not My Neighbor** שסוגר יותר וצר אופקים יותר בכך שמראה ממה צריך להיזהר.
- רכיבים רשמיים שמדגישים את הייחוד:הסביבה עתידנית, חוויית בדיקה דיפלומטית, אינטראקציות עם חוצנים מגוונים ומערכת של החלטות מוסריות עם השפעה דיפלומטית.