

NEXUS GATE: ZION

- תגית שיווקית: "בעולם של גבולות, הדיפלומטיה היא הכוח העליון."
- מהות המשחק: המשחק מתרחש כ-4,000 שנה בעתיד, ומציב את השחקן בתפקיד קצין שמנהל מחסום בגבול של מוקד דיפלומטי בין-גלקטי בישראל העתידית. השחקן מתקשר עם בני אדם וחוצנים, נדרש לנווט דרך תרבויות מגוונות, פרטוקולי אבטחה, ובחירות מוסריות מורכבות. כל החלטה תשפיע על מערכות היחסים עם פלגים שונים, ותביא את הדיפלומטיה, האתיקה והביטחון למרכז הבמה.
- פלטפורמה: המשחק מיועד למחשב רגיל (PC).

- תמונת מסך רעיונית:



רכיבים רשמיים

1. שחקנים:

- קהל יעד: גילאי 16 ומעלה; מתאים לשחקנים עם עניין באסטרטגיה, דיפלומטיה, ומשחקים מונעי סיפור. מיועד לרמות ניסיון ביוניות ומעלה.
- מספר שחקנים: שחקן יחיד.
- דפוסי אינטראקציה: המשחק מתמקד בנרטיב ובקבלת החלטות, המאפשר משחק סולו משמעותי ללא אלמנטים תחרותיים או שיתופיים.

2. יעדים:

- מטרה: לנהל אינטראקציות במחסום בהצלחה, על ידי בדיקת זהויות, פתרון סכסוכים דיפלומטיים, וקבלת החלטות אתיות שישפיעו על יחסים בין-גלקטיים.
- הכוונת שחקן: מטרת מוצגות ביומן משימות בתחילת כל יום, עם משימות שמופיעות על המסך. פידבק בזמן אמת ניתן לכל אינטראקציה, ומראה את ההשלכות של החלטות השחקן.

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 בבקורות 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:

- חוקי משחק: השחקנים חייבים לפעול בהתאם לפרוטוקולים כמו בדיקות מסמכים, וכל פעולה לא מורשית (כמו מתן מעבר ללא בדיקה) תוביל לתוצאות.
- קביעת תוצאות: כל פעולה משפיעה על מערכות היחסים עם פלגים שונים או על רמת האבטחה. החוקים מוצגים במודול הדרכה בתחילת המשחק, ומחוזקים דרך פידבק לאחר כל אינטראקציה.



5. משאבים:

- סוגי משאבים:
- מוניטין: קובע את המעמד מול פלגים שונים.
- שדרוגי טכנולוגיה: כלים שמשפרים את הדיוק ומהירות הבדיקות.
- רכישת משאבים: משאבים מוענקים בהתאם להחלטות וביצועי השחקן, מה שמעודד קבלת החלטות זהירות.
- נדירות והצגת המשאבים: משאבים מתקדמים כמו טכנולוגיות חדשות הם נדירים ויקרים. רמות המשאבים מוצגות בחלון ייעודי שמראה לשחקן את מצב המוניטין והכלים שלו בכל זמן.

6. קונפליקטים:

- שחקן מול מערכת (מכשולים): ניהול החלטות מאתגרות ודחופות וטיפול במבקרים בכירים.
- שחקן מול עצמו (דילמות): החלטות מוסריות סביב אמון באחרים, תוך ידיעה שחלק מהבחירות עשויות להוביל להשלכות דיפלומטיות.
- שחקן מול אחרים: אין תחרות ישירה, אך הקונפליקטים בין הפלגים יוצרים אתגר עקיף עבור השחקן.

7. גבולות:

- גבולות העולם: סביבה סגורה—מוגבלת למתקן המחסום.
- עקרונות עיצוב מפה: העיצוב הוא פונקציונלי ויעיל, עם סמנים ברורים לניווט, אזורים מגוונים מבחינה חזותית ועם מטרה ברורה, כמו תורים ייעודיים לחוצנים או עמדות בידוק מיוחדות.

8. תוצאות:

- תוצאות אפשריות: מספר סופי של תוצאות שונות המבוססות על בחירות השחקן - שיפור מוניטין, מתיחות דיפלומטית, ושינויים בעלילה.
- תלות במזל מול כישרון: התוצאות תלויות בעיקר בכישרון ובקבלת החלטות ולא במזל, שכן כל בחירה משפיעה על מערכות היחסים.
- סוג המשחק: המשחק מורכב ולא שיתופי, עם תוצאות שמונעות מכישורי השחקן וקבלת ההחלטות שלו במקום תחרות.

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.

בימיי-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 ולהשלים 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. המכנולוגיה המתקדמת והתפקיד הדיפלומטי מציבים את המשחק שלנו באווירה חדשנית עם דגש על מערכות יחסים בין-גלקטיות.
- 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.
- 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.thatnotmyneighbor&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 ולא־נראקציות לא ידועות עם חוצנים, שמוסיפים תחושת אי ודאות ועומק.
- רכיבים רשמיים שמדגישים את הייחוד: הסביבה עתידנית, חוויית בדיקה דיפלומטית, אינטראקציות עם חוצנים מגוונים ומערכת של החלטות מוסריות עם השפעה דיפלומטית.

