

TicTac Master

תגית שיווקית: "משחקים, מסדרים, ומצליחים – חוויה טיפולית בצורה כיפית".

מהות המשחק: **TicTac Master** הוא משחק ארגון וניהול זמן המיועד לילדים וגם למבוגרים. השחקן משחק ילד שמתעורר בבית שמוקפד עד לפרט האחרון, שבו כל דבר צריך להיות במקום הנכון. בכל חדר במשחק השחקן מתמודד עם משימות יומיומיות המחייבות סדר ודיוק – כמו הכנת אוכל, סידור בגדים, קשירת שרוכים מסורבלים, וארגון חפצים – במטרה לשמור על הסטנדרטים הקפדניים של הבית.

פלטפורמה: המשחק מותאם למחשב ומאבלט, ומשלב אלמנטים של ניהול זמן, זיכרון חזותי ואחריות אישית.



רכיבים רשמיים

1. שחקנים:

- קהל היעד: ילדים בגילאי 8 ומעלה, כולל מבוגרים המעוניינים לשפר מיומנויות בסדר וארגון; המשחק מתאים במיוחד לילדים עם בעיות קשב וריכוז.
- מספר שחקנים: המשחק מיועד לשחקן יחיד.
- אינטראקציה: אינטראקציה אישית – השחקן פועל לבדו ושואף לעמוד בסטנדרט מוקפד של סדר ודיוק.

2. יעדים:

- יעדי השחקן: להשלים את המשימות השונות בכל חדר תוך שמירה על סדר וניקיון, ולעמוד במגבלות הזמן.
- הצגת היעדים: בתחילת כל משימה מופיעה רשימת מטרות קצרה וממוקדת שמדריכה את השחקן על סדר הפעולות הנדרש.

3. תהליכים:

- תהליך ההתחלה: בתחילת המשחק, השחקן מתעורר לבד בבית שמוקפד על כל פרט – כל דבר מונח בדיוק במקומו ואין מקום לטעויות. מוצגת לשחקן הודעה המסבירה על חשיבות השמירה על הסדר והארגון, עם הנחיות לפעולה מדויקת כדי למנוע "אי סדר" בבית המסודר.
- תהליך הליבה: בתוך תהליך הליבה, השחקן עובר בין חדרי הבית ומבצע משימות יומיומיות מגוונות, תוך שמירה על דיוק וסדר בכל פעולה:

חדר המטבח:

- מטרה: הכנת ארוחה – על השחקן לבחור מרכיבים מהארונות, לחתוך אותם בסדר הנכון, ולסדר אותם על צלחת בצורה מסודרת. כל מרכיב חייב להיות מונח במקום המדויק.
- אינטראקציה: השחקן גורר את המרכיבים בעזרת העכבר או מסך המגע, בוחר בכלי הנכון לבישול, ומסדר את האוכל לפי סדר מדויק.

חדר השינה:

- מטרה: קשירת שרוכים – השחקן נדרש להתיר קשרים מסובכים בשרוכים, ואז לקשור אותם מחדש בצורה מסודרת. השרוכים מגיעים במצב מסובך מאוד, ויש לפתור את הקשר בשלבים.
- אינטראקציה: השחקן פועל בעזרת תנועות גרירה ופתיחת קשרים, ומשתמש באינטראקציה מהירה כדי לעמוד בזמן.

חדר העבודה:

- מטרה: סידור שולחן עבודה – על השחקן לארגן את העטים, הספרים, והדפים במיקום המדויק שהוקצה להם, תוך שמירה על סדר מופתי.
- אינטראקציה: השחקן ממיין את הפריטים על השולחן ומחזיר כל פריט למקום שלו על פי סדר ספציפי.

חדר האמבטיה:

- מטרה: ארגון מוצרי הטיפוח וניקוי משטח הכיור – כל מוצר היגינה צריך להיות מונח במקום המתאים ומאורגן לפי סדר של גודל או שימוש.
- אינטראקציה: גרירה של מוצרי היגינה והנחתם במדפים ובמגירות, תוך ניקוי סביבת הכיור עם מגבת מיוחדת.

• תהליך הסיום:

- בסיום המשחק, כאשר כל המשימות הושלמו בהצלחה, מוצג מסך סיכום עם נתוני הביצוע, כולל:
 - ציון סופי: ציון על רמת הסדר, הזמן שנדרש להשלמת כל משימה ודיוק במיקום החפצים.
 - חיוקים חיוביים: הודעות שמחזקות את תחושת ההצלחה על עמידה בסטנדרט הקפדני של הבית.
 - הזמנה לשיפור: כפתור המציע לשחקן לחזור ולנסות להשיג ניקוד גבוה יותר ולשפר את ביצועיו.

כלים ותהליכים ללימוד המשחק:

- הדרכה אינטראקטיבית: בתחילת כל משימה תופיע הנחיה קצרה עם הסבר על דרכי הפעולה, ויהיה מדריך אינטראקטיבי למשימה הראשונה.
 - הדרכה קולית: כל משימה תכלול הנחיות קוליות שמסבירות את הדרישות המדויקות ואת הצעדים להשלמת המשימה.
 - רמזים מותאמים: כפתור רמזים המציע הכוונה בשעת הצורך, כדי לעזור לשחקן לשמור על הקפדנות הנדרשת.
- אלמנטים אלו מוסיפים למשחק רמה גבוהה של סדר וארגון, תוך שמירה על עניין ואתגר גם לילדים וגם למבוגרים.



4. חוקים:

- חוקים שמגבילים את פעולות השחקן-
- השחקן חייב להשלים כל משימה לפי סדר הפעולות שנקבע מראש כדי לעמוד בדרישות המשימה.
- יש מגבלת זמן על כל משימה, ואם הזמן עובר מבלי שהמשימה הושלמה, השחקן מפסיד ניקוד.
- כל פריט צריך להיות מונח במקום הנכון בדיוק – סטייה ממיקום הפריט תפחית ניקוד.

חוקים לקביעת תוצאות פעולות-

- תוצאות כל משימה מבוססות על דיוק (סידור נכון של הפריטים) ומהירות (עמידה בלוח הזמנים).
- סיום משימות במדויק ובמהירות יביא ניקוד גבוה, בעוד פספוס בזמנים או שגיאות בארגון יפחיתו ניקוד.



איך השחקן ילמד את חוקי המשחק-

- בתחילת כל משימה יוצגו הנחיות קצרות וברורות שיתארו את המטרה ואת הסדר הנדרש לפעולות.
- רמזים ושילוט ויזואלי יופיעו במהלך המשימות כדי להזכיר את החוקים ולהנחות את השחקן.

5. משאבים:

- זמן: משאב חשוב בכל משימה – השחקן מוגבל בזמן להשלמתה.
 - נקודות דיוק וסדר: השחקן צובר נקודות בהתאם לאיכות הביצוע ודיוק הפעולות.
 - רמזים: השחקן יכול להשתמש במנגנון רמזים כאשר הוא מתקשה.
- איך המשאבים יועילו לשחקן:
- עמידה בזמנים תשפר את הניקוד ותסייע בהגעה לתוצאות מיטביות.
 - רמזים יעזרו במצבים בהם השחקן מתקשה ומצמצמים תסכול.
- איך ניתן להשיג את המשאבים:
- הזמן מתחיל אוטומטית בכל משימה וניתן לבקר במקטעים מתקדמים במשחק אם עומדים במטרת הזמן הקודמות.
 - רמזים מוגבלים וזמינים רק למי שזקוק לעזרה לאורך המשחק.
- איך המשחק יגרום למשאבים להיות נדירים:
- רמזים יהיו מוגבלים במספרם, ולא יהיו זמינים בכל משימה, מה שיגביר את הצורך במחשבה לפני השימוש בהם.
 - הזמן תמיד יהיה קצוב, מה שיצריך מהשחקן לנצל אותו בצורה מיטבית.
- איך המשחק יציג את המשאבים:
- יופיע מד מיימור בזמן אמת המראה את הזמן שנותר.
 - בממשק תוצג כמות הרמזים הזמינים וניקוד כולל עבור כל שלב.

6. עימותים:

- בין השחקן למערכת-
- מגבלת הזמן בכל משימה מהווה מכשול מרכזי.
- הצורך לדייק בכל משימה תוך שמירה על סדר קפדני יוצר אתגר בשמירה על סמנדרם גבוה.

בין השחקן לשחקנים אחרים-אין עימות ישיר עם שחקנים אחרים, אך ניתן להוסיף לוח ניקוד עולמי או תחרות ניקוד אישית.

בין השחקן לעצמו- השחקן מתמודד עם דילמות פנימיות כמו האם להשתמש ברמז או לנסות לבד, והאם לנסות להרוויח ניקוד נוסף על ידי דיוק מוגבר .

7. גבולות:

- העולם סגור – המשחק מתרחש בתוך הבית בלבד, עם מעברים מוגבלים בין החדרים.
- העולם שטוח – כל חדר הוא סצנה בפני עצמה ולא מאפשר מעבר חופשי בין הסביבות.

הצגת הגבולות לשחקן:

- כל חדר מופרד ומוצג כחדר סגור שבו על השחקן להשלים משימה לפני המעבר.
- הצגת המעבר מחדר לחדר מחזקת את התחושה שהמשחק מוגבל לסביבות מוגדרות.

עקרונות תכנון המפה:

- משמעות וניידות: כל חדר במשחק מייצג משימה משמעותית ומשאיר תחושה של התקדמות.
- התמצאות: המשחק מציג עיצוב בית ברור כדי לשמור על נוחות והתמצאות בסביבה.
- עניין: בכל חדר אתגרים חדשים, כך שהשחקן נשאר מעורב וקשוב.
- הכוונה: הנחיות ברורות בכל שלב מסייעות לשחקן להשיג את המטרות.



8. תוצאות

- ניצחון מלא: סיום כל המשימות בזמנים הקצובים ונקודות דיוק מקסימליות.
- תוצאה חלקית: השלמת המשימות אך עם ירידות קלות בניקוד על בסיס דיוק או זמן.
- הפסד: אי השלמת המשימות בזמן או כשלון להגיע לדיוק הנדרש.
- תלות במזל לעומת כישרון: המשחק מבוסס ברובו על כישרון וסדר עבודה מדויק, עם תלות מזערית במזל.
- סוג המשחק: המשחק הוא מורכב ולא "סכום אפס" – הוא משלב פן שיתופי (התאמה לקהל מיפולי) עם תחרות עצמית לשיפור ביצועים.

סקר שוק

כדי לבצע את סקר השוק, נתחיל בבדיקת מספר ביטויי חיפוש כדי למצוא משחקים שדומים ברעיון למשחק, נשתמש בביטויים כמו:

- ADHD organization game for kids
- time management game for kids
- occupational therapy games
- order and organization games for children
- ADHD skill-building games:

משחקים דומים שמצאנו:

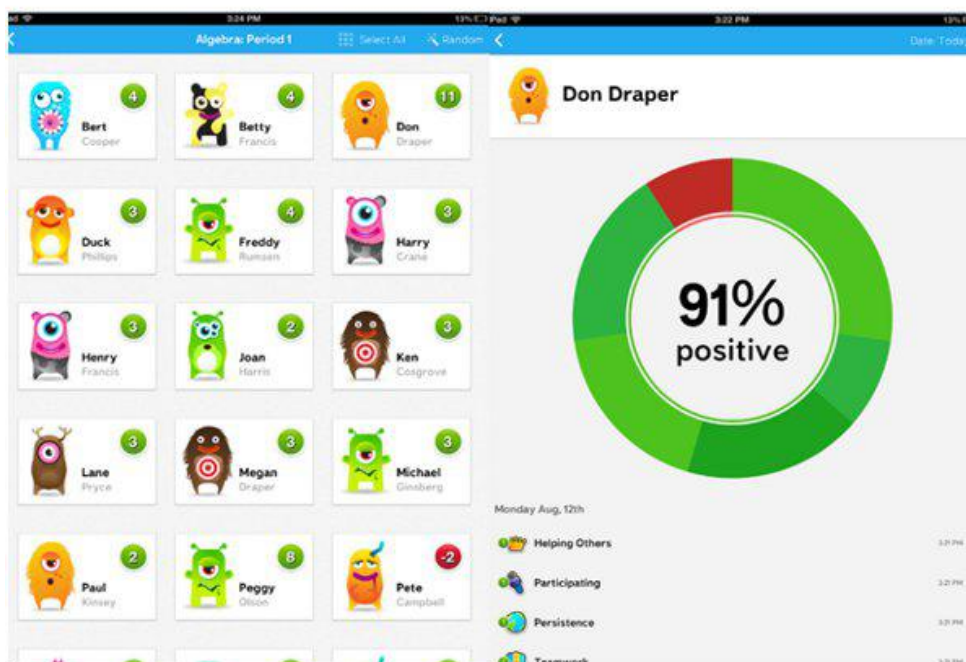
Toca Life

- תיאור המשחק: משחק המדמה פעילויות יומיומיות בבית בצורה ויזואלית וצבעונית, ומאפשר לילדים לנהל ולארגן דמויות ופריטים.
- יתרונות המשחק שלנו: בעוד ש **Toca Life** נותן אפשרות משחק פתוחה לילדים **TicTac Master**, מתמקד בפיתוח מיומנויות סדר, זיכרון וניהול זמן ספציפיות לילדים עם **ADHD**.
- המשחק שלנו יכלול אתגרי זמן ומשימות קפדניות שדורשות עמידה ברמת סדר גבוהה, מה שמוחאם במיוחד לקידום מיומנויות הארגון.
- רכיבים ייחודיים: ההיבט הטיפולי והעבודה בשיתוף פעולה עם מחלקת ריפוי ועיסוק, תוך התאמת המשימות לילדים עם **ADHD**.
- קישור למשחק: <https://tocaboca.com/toca-boca-world>



:ClassDojo

- תיאור המשחק: פלטפורמה חינוכית שמסייעת לתלמידים ללמוד משמעת עצמית וארגון בכיתה, באמצעות מערכת תמריצים ומשוב אישי.
- יתרונות המשחק שלנו:
- **TicTac Master** מתמקד בפעולות ספציפיות של סדר וניקיון בסביבה הביתית, ולא במסגרת הכיתה. בכך, הוא מסייע לילדים ללמוד מיומנויות שניתן ליישם בחיי היומיום.
- המשחק שלנו שם דגש על כישורי ארגון, משימות לפי סדר פעולות וניהול זמן, דבר שמייצר חווית משחק יותר ממוקדת ופרקטית.
- רכיבים ייחודיים: דגש על אתגרי סדר עם משימות של ניהול זמן מדויק והקפדה על מיקום, כל אלו מתוכננים בקפידה לטובת התפתחות הילד מבחינת סדר וארגון.
- קישור: <https://www.classdojo.com>



My Town: Home

- תיאור המשחק: משחק המדמה סביבה ביתית, שבו הילדים יכולים לשחק עם דמויות ולסדר את הפריטים בסצנות שונות.
- יתרונות המשחק שלנו: בניגוד ל **My Town**-שמאפשר משחק פתוח ופעולות חופשיות **TicTac Master** מכון למטרות ספציפיות וכולל משימות בסדר מוגדר עם הקצאת זמן, מה שתורם לשיפור מיומנויות קשב.
- המשחק שלנו מספק מערכת משוב שתעקוב אחרי ההתקדמות והדיוק של הילדים, כולל רמזים וסיכום תוצאות.
- רכיבים ייחודיים: שילוב אתגרי סדר וזיכרון יומיומיים, כמו קשירת שרוכים והכנת ארוחה, שהופכים את המשחק לפונקציונלי ויעיל ככלי טיפולי.
- קישור: <https://my-town.com/game/home>



לסיכום:

הרכיבים המרכזיים שיבדילו את **TicTac Master** מהמשחקים הדומים:

- היבט טיפולי מותאם לילדים עם **ADHD** בשיתוף פעולה עם מחלקת ריפוי ועיסוק, המשחק מתמקד בפיתוח כישורי סדר וניהול זמן, מה שהופך אותו לכלי אפקטיבי לטיפול וללמידה.
- משימות מאתגרות עם מגבלות זמן וסדר: המשחק כולל משימות מוגדרות שדורשות ריכוז, דיוק והתמדה.
- מערכת משוב ומעקב אחרי ביצועים: בניגוד למשחקים כלליים **TicTac Master**, מציע משוב על כל משימה עם ניקוד מדויק, ומעודד שיפור מתמשך.