

המשחק שלנו בנוי מכמה שלבים שמטרתם "לגרות" ולשפר תפקודים ניהוליים כגון אינהיביציה (עיכוב תגובה), תכנון וארגון, זכרון עבודה וגמישות מחשבתית. כל שלב במשחק מתמקד ביכולת אחת ובמעלה השלבים דרגת הקושי עולה ומשתלבות עוד יכולות במקביל. המשחק מתרחש בארבעה מיקומים המייצגים את חבילות השלבים: חדר השינה, רחוב, יער וטירה.

חלק א': תכנון רכיבים דינאמיים:

1. מאפיינים מספריים - המאפיינים העיקריים של העצמים במשחק ברוב השלבים הוא מספר העצמים ומספר הצבעים שלהם. למשל בשלב הראשון על השחקן לאסוף מתוך הגרביים המפוזרות על הרצפה 6 גרביים בצבע כחול כאשר מלבד כחול ישנם עוד 3 צבעי גרביים: אדום כתום וירוק. על מנת שהמשחק יהיה מאוזן קבענו שמספר הגרביים שיופיע יהיה מספיק מאתגר בשביל השחקן כדי לאסוף אותן מבלי להתפתות לאסוף גרביים בצבע אחר, אך לא מספר רב מידי של גרביים בכדי שיגרום לו לייאוש כאשר יהיה עליו להתחיל את השלב מההתחלה. הדוגמה רלוונטית עבור השלב הראשון, במעלה השלבים ובהתאם לplaytests שנערוך חידות השלב יורכבו ממספר אופציות שגויות גדול יותר ומספר קטן יותר של פריטים מהאופציה הנכונה על מנת להעלות את רמת הקושי.

2. מיקומים: למשחק אין חפצים עיקריים שכן כל שלב שונה ממשנהו אך מיקום החפצים בכל חדר

לא יהיה אקראי, אלא מסודר בצורה כזו שתעזור לשחקן בשלבים המוקדמים אך תקשה עליו בשלבים המתקדמים. למשל בשלב מס' 1 על השחקן להחזיר את הגרביים הכחולים לסל הכביסה (מסומן בניצוץ). מיקומי הגרביים סודרו כך שהגרב הקרובה ביותר למיקום ההתחלתי תהיה גרב בצבע כחול ובכך ללמד אותו תחילה מה עושים כאשר מוצאים גרב, ושאר הגרביים מסודרות כך שיהיה עליו לעבור דרך גרביים בצבעים שונים שאסור לו לאסוף. בנוסף ישנם זוג גרביים הממוקם בסמוך לסל הכביסה על מנת לדרבן אותו ולתת לו תחושת התקדמות זריזה ותחושת שליטה במשחק.



3. התנהגויות: למשחק לא קיימות דמויות NPC כלל, אך לחפצים הנמצאים בכל שלב ושלב תהיה ייחודיות משלהם, כלומר סדר הופעתם, צבעם או צורתם נועדה להקשות על השחקן בפתרון השלב. "התנהגויות" אלו של העצמים נעשים בשילוב עם הסטודנטיות של ריפוי בעיסוק שמתרגמות את הקשיים והגירויים שאנחנו רוצים להפעיל על השחקן באופי "התנהגותם".

4. רכיבים כלכליים: משום שהמשחק שלנו מכון לקהל יעד מסוים שהוא ילדים שעברו פגיעת ראש (TBI) המשחק מתוכנן כך שלא תהיה התעסקות חוץ שלבית, כלומר בכדי לא להעמיס על השחקן בחוקים כלכליים וחשובים, המשחק לא כולל חנות מסוג כלשהו או ערכים מספריים שאינם כלולים בחידות השלבים עצמם.

5. מידע: המידע שיש ברשות השחקן הוא השלב בו הוא נמצא והמשימה שעליו לבצע במסגרתו. השחקן מקבל את המידע הזה באמצעות תיבת טקסט בפינה העליונה שמציינת את מספר השלב ותיבת טקסט הנפתחת בתחילת כל שלב ובלחיצה על כפתור המשימה שיציג את המשימה המוטלת עליו. נקודת המבט של השחקן הינה עילית, בכדי למנוע התעסקות מיותרת בהתמצאות במרחב וסיבוכים נוספים הנגררים מכך.
6. שליטה: לשחקן ישנה שליטה מלאה על מצב המשחק, הוא עושה זאת בצורה עקיפה- כלומר השחקן שולט על דמות הילד שנעה במרחב השלב שלה יש יכולת להרים ולהזיז עצמים ובכך לשלוט עליהם בזמן אמת. בחרנו בשיטת שליטה זו משום שזו היתה הדרך הכי נוחה לנו לגרום לשחקן לפתור חידות ולשמור על איזשהו רצף שליטה שלא משתנה, כלומר לא קיים מצב שבשלב מסוים השליטה תהיה רק על דמות הילד ובשלב אחר יהיה ניתן להזיז אובייקטים באמצעות העכבר ללא תלות בילד.
7. בחירות: במהלך המשחק ובשלבים השונים יעמדו בפני השחקן אפשרויות רבות לביצוע המשימה שהוטלה עליו, למשל באיזה סדר קדימויות כדאי לו לבצע את המשימה. לדוגמה בשלב הראשון שציינו קודם, מה יהיה הסדר של איסוף הגרביים? משום ששלבי המשחק לא מוגבלים בזמן, ברוב השלבים לא תהיה חשיבות או אסטרטגיה מנצחת, אולם שחקן מנוסה ככל הנראה יאסוף את הגרביים המאתגרות לאיסוף קודם, כך שבמקרה של פסילה כמות הגרביים שאסף תהיה הקטנה ביותר והזמן שבזבז או המאמץ שהשקיע יהיה מינימלי. מכיוון שהשלבים לא קשורים אחד לשני, אין אסטרטגיה נשלטת או שולטת שתכריע את מצב המשחק כולו, אלא אולי תעכב את התקדמות השחקן בשלב ספציפי בו האסטרטגיה שבחר היא לא הכי יעילה.

חלק ב': בדיקות:

תהליך הבדיקה של המשחק

במסגרת תהליך בדיקת המשחק, ביקשנו מכמה אנשים (בנוסף אלינו) לשחק במשחק ולספק משוב מפורט על חוויית השימוש שלהם. כחלק מהבדיקה, הצגנו לשחקנים מספר נקודות להתייחסות, במטרה להבין איך אפשר לשפר את חוויית המשחק ולהפוך אותה לידידותית ונגישה יותר.

הנקודות המרכזיות שהצגנו לשחקנים:

1. חוויית השימוש הכללית במשחק – עד כמה המשחק מובן, מהנה וידידותי למשתמש.
2. הוראות המשחק – האם ההוראות ברורות ונגישות, כולל התייחסות לעובדה שהן זמינות כרגע באנגלית בלבד (עקב בעיות טכניות).
3. אופן המשחק – האם יש שלבים במשחק שדורשים שיפור מבחינת הבהירות או התפעול.

מטרת תהליך הבדיקה הייתה לקבל תובנות ישירות ממשתמשים, הן כאלה שמכירים את המשחק והן כאלה שאינם מכירים אותו, ולקבל מסקנות על איזה דברים צריך לשנות ולשפר.

חברי הצוות:

1. יוכבד:

- מיקום ההוראות – צריך לשנות את המיקום של ההוראות כי קצת קשה לראות אותם.

2. מתן:

- הוספת רקע להוראות השלבים כדי שיהיה יותר קל לקרוא
- הרחבה על ההוראות בשלב 2, שהילד צריך להזיז את התמונות ולא בעזרת העכבר
- צריך להוסיף הערות מדוע השחקן נפסל על מנת ללמוד לפעם הבאה

הערות של אנשים שלא חברי הצוות

הוראות משחק	מנגנון האיסוף וההוראה	עיצוב
מיכל	1. אין הוראות לאיך אפשר להוריד זברים כמו שיש הוראות לאיך אפשר להרים. 2. קשה לאות את ההוראות ככה על הרקע.	סל הכביסה דומה יותר לקופסת צעצועים.
אבי	לא הייתה הוראה שקבעה שמקש הרווח נחוץ לשחרור - מה שהיה שונה עבור 2 התמות האחרות שבהן אתה רק צריך להגיע לקופסה.	הגתיקה של הסולם דורשת שיפור.
שלום	צריך הסבר על איך להוריד זברים (ביחד עם ההוראות איך להרים).	-

מסקנות

ההערות המרכזיות והחשובות ביותר שקיבלנו התמקדו בצורך בסידור ופירוט ההוראות ובתיקון מנגנון ההורדה של הפריטים. בנוסף, התקבלו מספר הערות בנוגע לגרפיקה של המשחק, אך אלו נחשבות יותר לדעות סובייקטיביות.

הצעות לשיפור:

1. לעדכן את ההוראות כך שיהיו ברורות ומסודרות יותר, ימוקמו במיקום שאינו חוסם אלמנטים חשובים במשחק, ויוצגו באופן שקל לקרוא.
2. להוסיף הסבר מפורט יותר על מנגנון האיסוף וההורדה בכל שלבי המשחק.
3. לתקן באגים הקשורים להרמת אלמנטים, כגון התמונות והאור המזהיר בסל הכביסה.