

## מטלה מתגלגלת – 3

שמות הסטודנטים: יותם דפנה, תומר חזן.

### רעיון 1: ספרי-קריאה כמשחק – הממלכה של קנסקי:

הרכיבים הדרמטיים המתאימים ביותר בעינינו הם: אתגר, עולם.

#### 1. אתגר:

##### א. קהל יעד:

קהל היעד של המשחק יהיו גילאי 15 והלאה.

##### ב. כישורים:

לפי קהל היעד הכישורים הבסיסיים הם של אדם שלפחות בן 15, מעבר לכך כישורים שייתנו יתרון הם חשיבה קדימה, חשיבה מחוץ לקופסא, חשיבה הישרדותית וכו'.

##### ג. רמת מיומנות הדרושה:

מיומנות קוגניטיבית, אורייניות ברמה טובה (ההנחה היא שלפחות לפי המינימום בקהל היעד).

##### ד. התאמת המשחק לבעלי מיומנות שונה:

אין התאמה, הוא יהיה אחיד ושווה לכולם.

##### ה. רמת קושי מותאמת לרמת המיומנות של השחקן:

רמת הקושי אחידה לכלל השחקנים בעלי רמות המיומנות השונות.

**ו. איך השחקן יוכל לבחור רמת-קושי:**

יש רק רמת קושי אחת.

**ז. משוב לשחקנים על הצלחה או כישלון:**

יהיו משובים לכל אורך המשחק על היעדים של השחקן, לכל אורך המשימות.

**2. עולם:**

**א. מה יאפיין את העולם הדמיוני שבו יתנהל המשחק:**

העולם יתאפיין כמו אי עם משאבים מאוד מסויימים עם תוספות שונות שחלקם קשורים למשחק(דמויות ממשימות) וחלקם לתפאורה.

**ב. איך השחקן ילמד להכיר את העולם:**

בתחילת המשחק יהיה Tutorial בסיסי שילמד את השחקן איך משחקים וקצת על העולם.  
לאורך המשחק השחקן ילמד עוד ועוד על העולם.

## רעיון 2: ספרי-קריאה כמשחק – משחקי הרעב:

הרכיבים הדרמטיים המתאימים ביותר בענינו הם: דמויות, רגשות.

### 1. דמויות:

#### א. מי יהיו הדמויות במשחק:

הדמויות יהיו הדמויות של הספר, עם שינויים קלים כדי ליצור באמת ייחודיות לכל שחקן ויכולות שונות.

#### ב. מי יהיה הגיבור ומי המתנגד העיקרי:

אין כאלה, ב-mode של הטורניר זה ראש בראש בין שני שחקנים, אבל אם נסתכל על ה-campaign אז השחקן יוכל לבחור את דמות ה"גיבור" והיא יכולה להיות כל דמות שירצה. המתנגד כמובן יהיה המחשב, שיתפעל כל מיני סוגי דמויות "רעות".

#### ג. מי יהיו הדמויות המרכזיות ומי המשניות, ומה כל אחת תוסיף לחווית השחקן:

כל הדמויות שיהיו נתונות לבחירת השחקן בתחילת המשחק הם דמויות מרכזיות ואילו דמויות שונות שבמהלך ה-campaign השחקן ילחם נגדם יהיו דמויות משניות, בין היתר הם דמויות פחות חזקות או משמעותיות מהדמויות המרכזיות ולכן השחקן לא יוכל לבחור בהן בתחילת המשחק. כל דמות מרכזית תהיה דמות מיוחדת מבחינת הנראות, היכולות, ומה שהן מייצגות ולכן זה ייתן לשחקן חוויה שונה בכל משחק שהוא ישחק עם דמות אחרת.

#### ד. האם לדמויות יהיה "רצון חופשי":

כן, אך ורק בקרבות וב-mode ה-campaign. מטרת המשחק היא להילחם ולכן שאר הדמויות שלא יהיו מנוהלות על ידי שחקן יהיו חייבות להילחם או לבצע פעולה כלשהיא במשחק.

ה"רצון חופשי" יכול להתבטא אולי בבחירת המהלכים שהמחשב עושה עם דמות מסוימת, לדוגמא: אם דמות המחשב מזהה שחקן יריב במרחק של x מרחק ממנה אז היא יכולה או לתקוף, או לקחת צעד אחורה(לברוח), או להגן.

זאת מפני שאם שחקן ירצה לבצע שוב את mode ה-campaign אז ברמת העלילה זה יהיה אותו דבר, אבל מבחינת הקרבות השחקן יחווה משהו שונה בכל פעם, וזה בדיוק ה"רצון חופשי" היחיד שיהיו לדמויות.

## **2. רגשות:**

### **א. רגשות שהשחקן ירגיש תוך כדי משחק:**

הרגש הכי חזק שהשחקן ירגיש במשחק של ראש בראש מול שחקן אחר הוא תחרותיות, אין מה לעשות ברגע שבני אדם משחקים אחד מול השני, כל אחד רוצה להיות הכי טוב ולנצח את האחר. ולכן רגש התחרותיות עם רגשות של שמחה, עצב, נחישות, וכו' ילוו את השחקנים במשחק. במשחק ה-campaign השחקן ירגיש רגשות של סקרנות, התלהבות, התרגשות, הפתעה, לחץ, בלבול וכו'.

### **ב. איך עיצוב המשחק יתרום ליצירת הרגשות האלה:**

אתייחס רק ל- campaign כי ב mode הטורניר כבר נגעת.

עיצוב המשחק ב-campaign יהיה כזה שכל פעם יתגלה לשחקן חלק נוסף מהעלילה וחלקים נוספים שהוא לא ידע ולכן רגש הסקרנות של מה יקרה במשחק תמיד יהיה, וזה יגרור אחריו את רגש ההתלהבות וההתרגשות. בנוסף, יהיו מקרים בהם פתאום יקרו דברים שהשחקן לא חשב שיקרה כדי לייצר אצלו את רגש ההפתעה, לחץ בלבול. כמו כן, עיצוב הדמויות המשניות במהלך העלילה יהיו מיוחדות ומעניינות, דבר שגם יגרום לשחקן להתרגש ולצפות לדמויות מעניינות חדשות.

### **רעיון 3: משחקים לימודיים – נהיגה נכונה:**

הרכיבים הדרמטיים המתאימים ביותר בענינו הם: אתגר, זרימה, עולם.

#### **3. אתגר:**

##### **ח. קהל יעד:**

קהל היעד של המשחק יהיו בנים בגילאים 10 – 18 בגלל סיפור הרקע ואופי המשחק (אהבת משחקי מכוניות, נהיגה נכונה ברכב, הבנה של עולם הרכב בחיים האמיתיים וכו').

##### **ט. כישורים:**

הכישורים הבסיסיים יהיו מאוד פשוטים, קריאה, כתיבה, הבנת משימות, נהיגה ברכב – יתרון, ידע כללי ובסיסי על העולם בו אנו חיים.

##### **י. רמת מיומנות הדרושה:**

רמה בסיסית של לחצני המחשב, אין צורך מחייב בניסיון של נהיגה ברכב מכיוון שהמטרה הסמויה של המשחק (המפתחים) היא ללמד את השחקן איך נוהגים ברכב ועל כל המשתמע מכך ולכן המשחק ילמד את השחקן הכל מההתחלה.

##### **יא. התאמת המשחק לבעלי מיומנות שונה:**

כמו שאמרתי רעיון המשחק הוא ללמד את השחקן איך נוהגים נכון ברכב ואת המשמעויות המציאותיות של נהיגה ברכב, ולכן גם לפי קהל היעד המשחק ילמד בצורה מאוד יסודית מההתחלה את כל הדברים שצריך לדעת, מי שרמת המיומנות שלו גבוהה יותר פשוט ירוץ קדימה ויסיים את המשימות יותר מהר.

##### **יב. רמת קושי מותאמת לרמת המיומנות של השחקן:**

המשחק ידע לזהות לפי רמת ההצלחה של המשימות את רמת המיומנות של אותו שחקן,

לדוגמא: אם שחקן ניצח בזמנים מעולים במשימות המרוצי מכוניות הראשונים המשחק יזהה אותו ויעלה את רמת הקושי עד כדי ניצחונות דחוקים במרוצים, כדי לאתגר את השחקן.

דוגמא שנייה: אם שחקן יעבור את החלק של התיאוריה בפעם הראשונה, המערכת תדע להבחין שהשחקן עשה תיאוריה במציאות ולכן הוא יודע את התשובות. וכן הלאה.

#### **יג. איך השחקן יוכל לבחור רמת-קושי:**

לפני התחלת המשחק השחקן יוכל לבחור מבין 3 אופציות של רמת הקושי במשחק: קל, בינוני, קשה.

#### **יד. משוב לשחקנים על הצלחה או כישלון:**

בסוף כל משימה במקרה של הצלחה המשחק יפרגן לשחקן על הצלחתו ויכווין אותו למשימה הבאה, במקרה של כישלון המשחק ינסה לעודד את השחקן לפעם הבאה ובמקרה של כישלון חרוץ המשחק ידע לתת טיפים לשחקן מה יעזור לו להצליח במשימה.

### **4. זרימה:**

#### **א. תחושת זרימה:**

כדי לנסות למזער את תחושת השיעמום משימות המשחק יהיו גם בצורה רוכבית, משמע לשחקן יהיו כמה משימות לעשות במקביל, חלקם קשות יותר וחלקם קשות פחות, וככה בעצם לתת לשחקן את הרצון להישאר במשחק גם כשפחות הולך לו וללכת לכיוון המשימות היותר קלות.

מצד שני המשחק צריך ללמוד את השחקן ולדעת מתי צריך להקל עליו במשימות שהם דרמטיות להמשך דרכו של השחקן במשחק וכך למזער את תחושת התסכול, לדוגמא: אם השחקן לא מצליח אפילו את המשימות הקלות יותר, המשחק יקל עליו ויגרום לו להצליח בהן.

ובשונה מכך, אם המשחק יראה ששחקן מאוד קרוב להצליח במשימה אבל נכשל בה, ויש עוד הרבה משימות לאותו שחקן, המשחק לא יקל עליו, כי יש לו עוד אופציות להמשיך במשחק ולהעלות את רמת המיומנות והיכולת כדי שבעתיד הוא יעבור את המשימות הקשות.

**ב. מיקוד תשומת הלב של השחקן במשחק ומניעת הסחות דעת מהעולם החיצון:**

המשחק ימקד את תשומת הלב של השחקן על ידי כמה פעולות וביניהם:

1). כל הזמן לתת לשחקן משימות כדי שלרגע לא יהיה לו משעמם ושתמיד הוא ידע מה האתגרים שלו, וגם במקרה שהשחקן סיים לשחק במשחק באותו יום, הוא יחשוב על המשחק תמיד ומה הוא צריך לעשות כדי להצליח את המשימות.

2). אפקט ה"זמן" במשחק, המשחק ידע ל"העניש" שחקן במידה והשחקן לא יתמקד במשחק, כלומר אם השחקן ניצח בתחרות מכוניות ועלה רמה לתחרות טובה יותר.

והשחקן לא שיחק במשחק כמה ימים או שבוע, המשחק יוריד את השחקן שוב לרמה נמוכה יותר ובעצם יעניש אותו על זה שהוא לא התמקד במשחק. אפשר להעניש גם ברמה הכלכלית של השחקן במשחק, הרי אחד המשאבים המרכזיים של המשחק הוא כסף.

**5. עולם:**

**ג. מה יאפיין את העולם הדמיוני שבו יתנהל המשחק:**

העולם יתאפיין בידיוק כמו העולם המציאותי, אותם חוקים/נהלים, לדוגמא נהיגה נכונה כמו במציאות וכו', השחקן לא יצטרך לאכול כל כמה שעות כדי לחיות כמובן. כמו שכבר אמרתי העולם יהיה בעצם עיר.

כנ"ל לגבי גאוגרפיה (העיר תתוחם בגבולות שלא ניתן לעבור).  
אין היסטוריה, עיר מודרנית רגילה.

**ד. איך השחקן ילמד להכיר את העולם:**

העולם יראה כמו עולם רגיל עם רחובות בתים וכו' ולכן השחקן יבין לבד איך העולם בנוי, כמובן שמשימות יכוונו ויסבירו לשחקן מה הוא צריך לעשות כך שהוא לא יהיה אבוד.