

מטלה 6 – פיתוח משחקי מחשב:

ת.ז: 314967654, 308166446

המשחק הנבחר הוא Doggy Chef.

רכיבים דרמטיים:

אתגר –

הכישורים הדרושים כדי לשחק במשחק הם: קורדינציה, זריזות, חשיבה מהירה, זיכרון, יכולת למידה.

השוני בין רמה לרמה הוא המתכון עליהם לפענח וזה מתבטא בכמות רכיבים אותה צריך לאסוף וברמת השוני בין הרכיבים המתאימים לבין הרכיבים הלא מתאימים למתכון. בנוסף, ישתנו מהירות הרכיבים הנופלים כך שיקשה על השחקן להתחמק ולאסוף את הרכיבים הנכונים, בספר מתכונים ככל שרמת הקושי עולה, ספר המתכונים גדל ומצטברים המתכונים אותם אספנו במהלך המשחק.

רמת הקושי משתנה בהתאם לשלבים שעובר השחקן כך שיכול לבחור בתחילת המשחק את רמת הקושי וכך השלב ההתחלתי יהיה מותאם לרמת הקושי אותה השחקן בחר.

זרימה –

נמקד את תשומת לב השחקן בעזרת צלילים ואנימציות שיועברו במהלך המשחק. בנוסף, הזריזות הנדרשת מהשחקן תוך כדי קבלת החלטות דורשת ממנו ריכוז מלא במשחק.

השחקן בתחילת המשחק בוחר את רמת הקושי המותאמת אליו. בנוסף, הוא שולט בתנועת הכלב ולכן עליו לקבל את כל ההחלטות הגורליות במשחק.

בניצחון או כישלון של השחקן בסוף השלב יהיו אנימציות וצלילים אשר יודיעו על כך לשחקן. בנוסף, אם השחקן לא יעבור שלב מסויים כמה פעמים אז המשחק יתן רמזים על הרכיבים החסרים למתכון.

שעשוע –

במהלך המשחק ברקע יהיו דמויות של בעלי חיים, כאשר יעברו לידם דמויות אחרות מהמשחק למשל הרכיבים או הכלב אז יהיו אנימציות מצחיקות וצלילים.

השחקנים אליהם המשחק אמור להתאים הם ההישגי, שחקנים שמתחברים לעולם הבישול או מעוניינים ללמוד לחבר מתכונים.

על מנת שהמשחק יתאים לשחקנים נוספים למשל התחרותי, ניתן להוסיף טבלת ניקוד של שיאנים שבה אנשים יתחרו לפי רמת הקושי אליה הם הגיעו וכמה מתכונים הם הצליחו לאסוף כך שזה מעודד את התחרותיות בין השחקנים.

רגשות –

אנו מצפים שהשחקן ירגיש צחוק, התלהבות, סקרנות וכן שחקנים המתחברים לעולם הבישול או עולם הבעלי חיים עשויים להרגיש יותר חיבור רגשי למשחק.

העיצוב של המשחק יתרום לרגשות אלה בכך שיהיו אנימציות וצלילים של בעלי חיים אשר יעדדו את הצחוק ואת החיבור הרגשי לבעלי החיים. בנוסף, יהיו מתכונים ממקורות אמיתיים אשר יעודדו את הסקרנות והתלהבות של חובבי הבישול.

סיפור-רקע –

בדירת הסטודנטים נשאר הכלב השובב במשך יום שלם לבד, הכלב השתעמם בדירה והחליט ללמד את הסטודנט לקח וקרע את ספר המתכונים האהוב עליו. הסטודנט חזר הביתה עם חבריו הרעבים וניגש להכין להם ארוחה מספר המתכונים שלו, אך הזדעזע לגלות שספר המתכונים שלו הושחת על ידי כלבו.

בתחילת המשחק נראה בעזרת אמצעים ויזואליים את סיפור הרקע שממנו נובע המשחק.

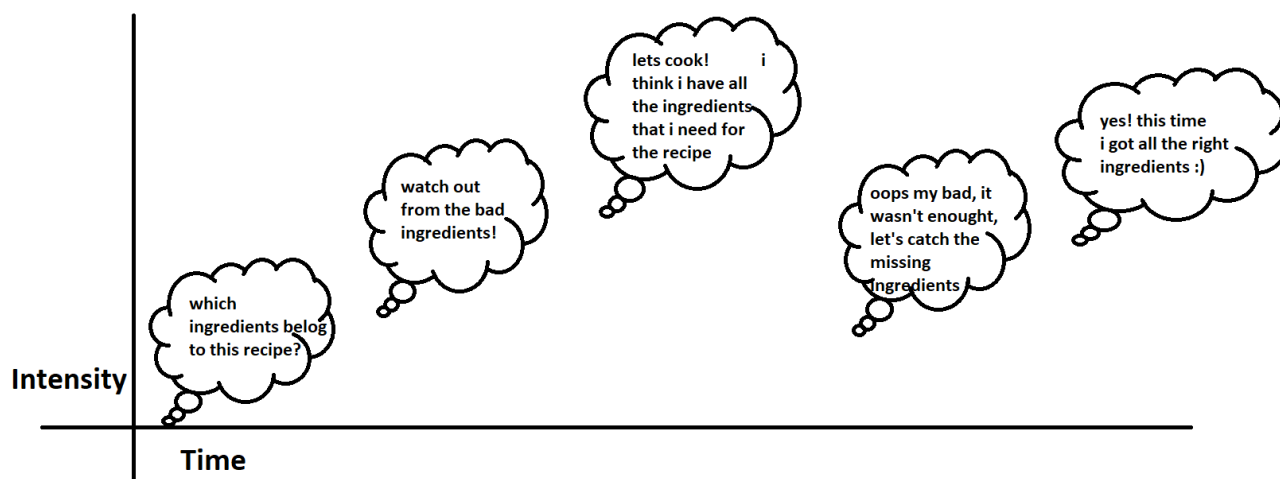
דמויות –

הדמות המרכזית במשחק היא הכלב. למרות שהכלב גרם לבלגן הוא הפך לגיבור המשחק, מכיוון שהוא רוצה לעזור לבעלים שלו להרכיב מחדש את ספר המתכונים. הכלב נשלט ע"י השחקן, היא דמות עגולה וללא רצון חופשי.

הדמויות המשניות במשחק הן הסטודנט וכן דמויות שיהיו ברקע המשחק למטרת שעשוע. הסטודנט אחראי על בישול המנה לאחר איסוף כל המרכיבים של מתכון מסויים. הדמויות המשניות הן שטוחות. הסטודנט הוא בלי רצון חופשי בעוד שדמויות הרקע הן עם רצון חופשי, כלומר הן ינועו לבחירתן במסך הרקע במהלך המשחק.

עלילה –

הקשת הדרמטית של המשחק:



בעלילת המשחק לאחר שהסטודנט חזר הביתה וגילה שספר המתכונים שלו נהרס, הכלב האשם החליט לעזור לו לשחזר את המתכונים חזרה ולאסוף את כל הרכיבים המתאימים לכל מתכון בחזרה. הסטודנט החליט להשתמש ביכולות הזיכרון של הכלב החכם שלו ומתחיל לקחת מצרכים מהמקרר ולזרוק אותם באוויר כך שהכלב יתפוס את הרכיבים המתאימים לכל מתכון.

ככל שמתקדמים בשלבים המתכונים אותם הכלב יצטרך לשחזר יהיו מסובכים יותר וידרשו מהכלב יכולת זיכרון טובה יותר.

העלילה תשתנה בהתאם לקשת הדרמטית לפי התהליכים הבאים:

- בתחילת כל שלב, הכלב יצטרך להיזכר ברכיבים המתאימים.
- כעת, ננסה לתפוס את הרכיבים המתאימים ולהתחמק מאלו שלא מתאימים למתכון.
- כאשר הכלב חושב שהוא סיים לאסוף את כל הרכיבים עבור המתכון, יסמן על כך לסטודנט שיתחיל לבשל את המנה.
- אם המנה לא הייתה טעימה הסטודנט ידרוש מהכלב למצוא את הרכיבים החסרים למנה.
- הכלב ידרש לחשוב ולאסוף את הרכיבים הנותרים למנה.
- ברגע שהכלב מצא את כל הרכיבים המתאימים למתכון המנה תושלם בהצלחה ונעבור לשלב הבא.

כל פעולה של הכלב תשפיע על המשחק באופן דרמטי. במידה והכלב יתפוס רכיבים לא מתאימים הוא יצבור פסילה ונזיפה. במידה והכלב חושב שהוא תפס את כל הרכיבים המתאימים הוא יחליט האם להודיע על כך לסטודנט וכך לנצח את השלב ולהתקדם לשלב הבא או לצבור עוד פסילה ולנסות שוב.

בניית עולם –

חוקי הטבע מאפשרים לכלב לחשוב ולנצח סיטואציות בצורה אנושית, כוח הכבידה של הרכיבים הוא משתנה בהתאם לרמות הקושי.

הגיאוגרפיה מתרחשת בדירת הסטודנט במטבח.

ההיסטוריה מבוססת על חיי הסטודנט שהתרגל להיעזר רק בספר המתכונים שלו לבישול הארוחות אך כעת על הכלב והסטודנט לשחזר חזרה את המתכונים האבודים.

הכלכלה מתבססת על הרכיבים המתאימים אותם ניתן לאסוף על מנת להתקדם במשחק, רכיבים אלו בעלי ערך להשלמת המתכונים החסרים. הכלב, הסטודנט, חבריו ודמויות הרקע הם האוכלוסייה המוצגת במשחק. הכלב והסטודנט הם החברים הכי טובים והם צריכים לשתף פעולה.

השחקן לומד להכיר את העולם הזה בתחילת המשחק באמצעות tutorial שבו יוצג סיפור הרקע, תהליכי המשחק וכל שאר האלמנטים של העולם.

קישור לגיטהאב:

<https://github.com/littleGamers/Doggy-Chef>