

: Rock Unit

Rock-on & Bomb-off

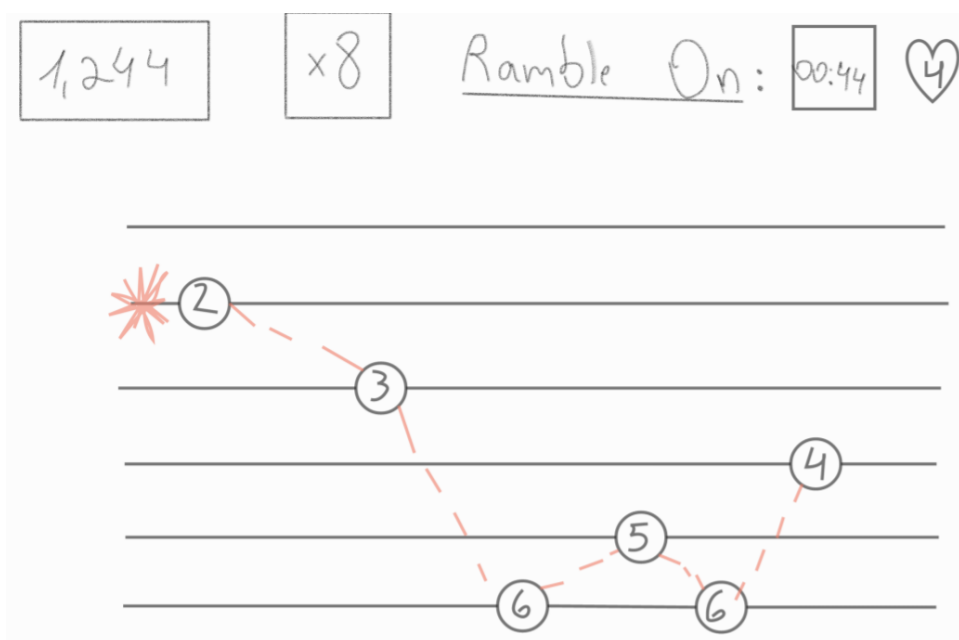
מהות המשחק

אנו מגלמים את דמותו של חבלן משטרתי המגלה כי קבוצת טרוריסטים מסוכנת מטמינה פצצות ברחבי העיר.

כשהגיע השוטר אל הפצצה הראשונה גילה כי לוח הבקרה של הפצצה מורכב מחוטים מיוחדים המדמים גיטרה חשמלית וכי רק ניגון של השיר המתאים ינטרל את הפצצה.

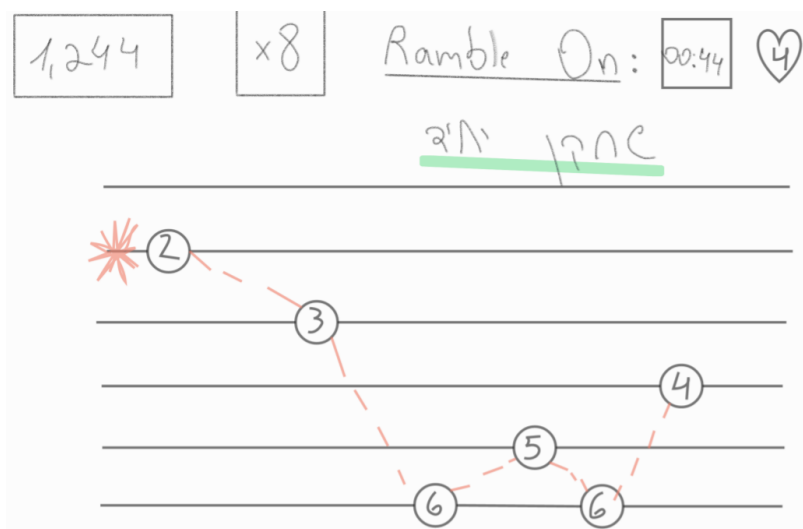
המשחק מיועד למחשב רגיל.

דוגמא להמחשת המשחק:



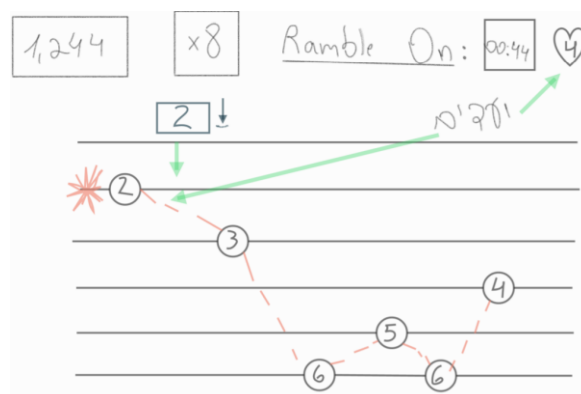
רכיבים רשמיים

1. שחקנים



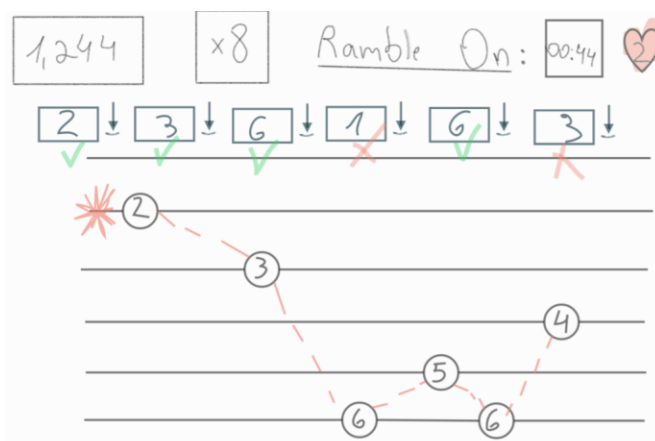
- המשחק מיועד לגילאי 5-99. משחק מהנה לכל חובב מוסיקה ואקשן.
- המשחק מיועד לשחקן יחיד או יותר.
- שחקו בשלבים המגוונים וברמות קושי עולות לבד או נגד חברים.

2. יעדים



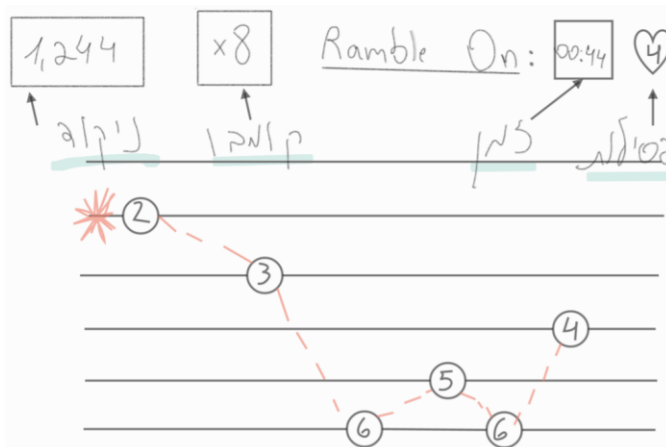
- מטרת המשחק היא לנטרל את כל הפצצות בעיר ולתפוס את הטרוריסטים. ניתן לעשות זאת ע"י ניגון נכון של כל השירים האהובים וניצחון בכל השלבים.
- ניתן לקרוא את ההוראות תחת כפתור HELP במסך הראשי או ב-Tutorial בתחילת המשחק.
- השחקן לא יוכל לבחור יעדים אחרים.

3. תהליכים



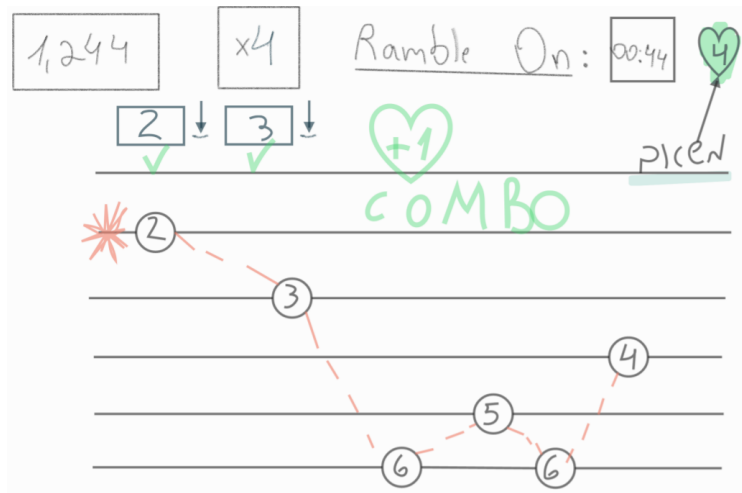
- בתחילת המשחק יפתח בפני השחקן מסך הפתיחה. לאחר לחיצה על כפתור PLAY, יתחיל השלב הראשון וכמובן המדריך (Tutorial). לאחר שיופיעו הוראות קצרות השחקן ילחץ OK ויתחיל לשחק. המסך הראשוני של המשחק יראה פתיל שהולך ומתקדם ימינה וגם נע למעלה או למטה על פני 6 חוטים (מיתרים). ברקע יתנגן שיר פשוט יחסית אבל מוכר מאד כדי למשוך את תשומת לבו של השחקן. מהירות ההתקדמות של פתיל הפצצה תהיה איטית. השלב הראשון הוא שלב היכרות ולמידה. השחקן יצטרך ללחוץ על הכפתורים שיופיעו על החוטים בדיוק ברגע שהפתיל השרוף מגיע אל הכפתור.
- במהלך המשחק הפתיל הולך ומתקדם ימינה. השחקן יצטרך ללחוץ על מקשי המספרים במקלדת לפי מיתר (שגם יופיעו על המיתרים עצמם). כל לחיצה על מקש מייצגת צליל אחר של גיטרה. השחקן צריך לתזמן את הלחיצות שלו כך שיתאימו לפתיל השרוף.
- על מנת לנצח את המשחק, השחקן צריך ללחוץ על כמה שיותר כפתורים בזמן ולנגן את השיר בדיוק מקסימלי. אם השחקן צבר יותר מדי פיספוסים – הפצצה תתפוצץ והמשחק נגמר בהפסד. בנוסף פגיעות מדויקות יזכו בניקוד נוסף. במשחק רב משתתפים המנצח יהיה המשתתף בעל הניקוד הגבוה ביותר. השחקן ימצא הסברים לכל התהליכים במסך ה-Help מהתפריט הראשי.

4. חוקים



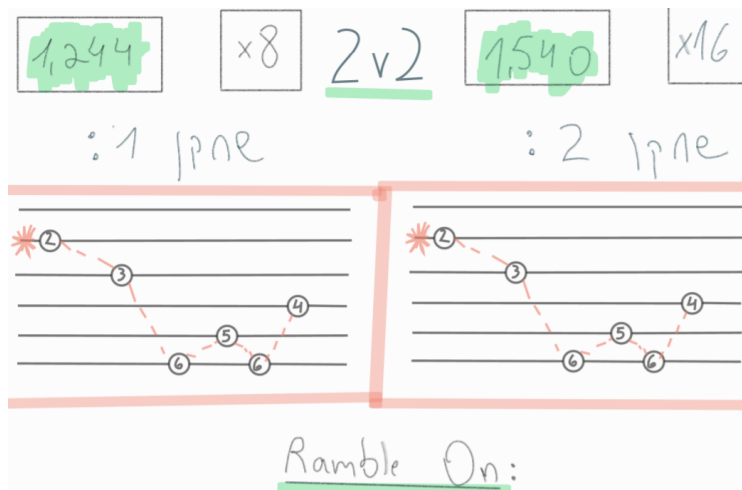
- חוקי המשחק (הגבלות):
 - כל משחק מוגבל בזמן אך אין זמן קבוע לכל השלבים. ברמות קושי גבוהות ובשירים ארוכים זמן המשחק הוא יותר גבוה.
 - אם השחקן צבר 5 פספוסים (אי לחיצה על מקש בזמן הגעת הפתיל) המשחק יגמר בהפסד והפצצה תתפוצץ. לכן יש לשמור על אחוז פגיעה גבוה.
 - לחיצה על מקש מסוים במקום המקש הנחוץ "תזכה" את השחקן ב-2 פספוסים.
- חוקי המשחק (תוצאות):
 - לחיצה מדויקת על מקש מסוים תזכה את השחקן ב-100 נקודות מקסימום, תלוי ברמת הדיוק. לחיצה על 4 מקשים רצופים תוסיף קומבו ותכפיל את הניקוד פי 4. לאחר מכן לחיצה על 8 מקשים מדויקים רצופים תזכה אותו בקומבו 8X וכך הלאה.
 - אם השחקן הצליח להגיע לסוף השיר בלי לצבור כמות פסילות הנקבעת לפי כל שלב, השלב הסתיים בניצחון. במשחק רב משתתפים אין אפשרות להיפסל, המנצח הוא בעל הניקוד הגבוה ביותר.
- כל חוקי המשחק יוסברו באמצעות מדריך (tutorial) או במסך ה-Help הזמין תמיד דרך המסך הראשי. רוב החוקים פשוטים ואינטואיטיביים.

5. משאבים



- המשאב במשחק הם פסילות.
- לפסילות יש חשיבות גדולה. אם השחקן משיג פסילות נוספות, הוא יכול להרשות לעצמו לטעות בהמשך המשחק ולא להפסיד.
- בתחילת המשחק יש כמות פסילות מותרת שמותאמת לכל שלב בהתאם לאורכו ולרמת הקושי שלו. כמות הפסילות המותרות מופיעה על המסך. על מנת להשיג פסילות נוספות השחקן צריך לבצע קומבואים. בכל קומבו חדש שהשחקן יגיע אליו (רצף של 4, 8 וכו') השחקן יקבל פסילה אחת.
- המשחק מעוצב כך שכדי להשיג פסילות יש להשיג הרבה לחיצות רצופות מדויקות. בכל פעם שהשחקן מפספס לחיצה, מכפלת הקומבו מתאפסת. אם השחקן הגיע רק לקומבו הראשון שהוא 4X וקיבל פסילה, וכעת הוא רוצה עוד פסילה הוא חייב להתקדם לקומבו הבא שהוא 8X וזה כבר יותר קשה. לכן אם נפסלים לעתים קרובות קשה לצבור עוד פסילות מותרות.
- במהלך המשחק תופיע כמות הפסילות המותרת בצד הימני העליון של המסך.

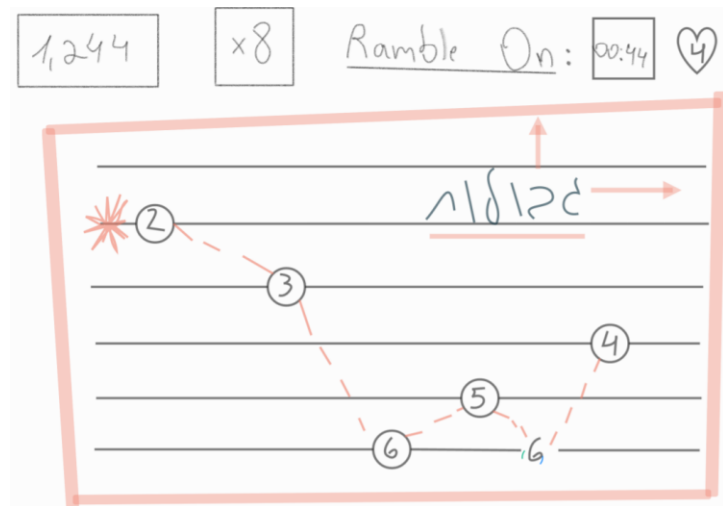
6. עימותים



העימותים המרכזיים במשחק:

- מכשולים – המכשול היחיד שהיריב צריך להימנע ממנו הוא הפתיל שהולך ומתקדם במהירות עולה.
- יריבים – במשחק לשחקן יחיד אין יריבים, המטרה היא לסיים את השלב בהצלחה. במשחק רב משתתפים, 2 השחקנים מתחרים ביניהם ומנסים להשיג ניקוד גבוה כמה שיותר.
- בין השחקן לעצמו – השחקן צריך להיות זריז וחד על מנת להספיק ללחוץ על הכפתורים בזמן המדויק מבלי להתבלבל. במשחק יש הרבה דגש על היכולת האישית של השחקן.

7. גבולות



המשחק מתקיים על גבי מלבן שטוח שבתוכו 6 מיתרים. בזמן המשחק רואים את המסך נע משמאל לימין עד להגעה לסוף השיר.

ניתן לראות את הגבולות על המסך בצורה ברורה.

בתוך גבולות המשחק מתקיימים עקרונות התכנון באופנים הבאים:

- משמעות – לכל מיתר יש צליל אחר והם לא מיועדים רק ללחיצה אלא גם לנגינה של השיר המושמע ברקע. כל מיקום של מיתר תואם למיקומו במציאות.
- ניידות – לכל מיתר מוגדר כפתור ממקשי המספרים במקלדת. על מנת לנגן על המיתר הרצוי יש ללחוץ על הכפתור. אין בעיות ניידות כלשהן.
- התמצאות – ששת המיתרים מוצגים על המסך בצורה ברורה ואין מגבלה מסוימת המקשה על ההתמצאות.

- עניין – כולם אוהבים מוסיקה. השירים המוכרים שומרים על התלהבות מצד השחקנים. כמו כן, האתגר במשחק ורמת הקושי העולה גורמים לשחקן לרצות להמשיך ולהגיע להישגים חדשים כל הזמן.
- הכוונה – תמיד יופיע על הכפתור שעל המיתר גם מספר המקש במקלדת שעל השחקן ללחוץ, כך נוודא שהשחקן לא שוכח איזה מקש מפעיל כל מיתר.

8. תוצאות



- במשחק יהיו 2 תוצאות אפשריות – ניצחון או הפסד.
- התוצאה תלויה בעיקר בכישרון. השחקן חייב להיות מהיר ובעל אינסטינקטים טובים. כמובן שבמשחק כזה חשוב מאד להתאמן ולפתח יכולת טובה במשחק הספציפי הזה.
- במצב משחק יחיד – השחקן חייב לעבור שלב ולנצח או להפסיד. במשחק רב משתתפים זהו משחק סכום אפס, השחקנים מתמודדים אחד מול השני ובסוף המשחק אחד מהם מנצח והשני מפסיד.

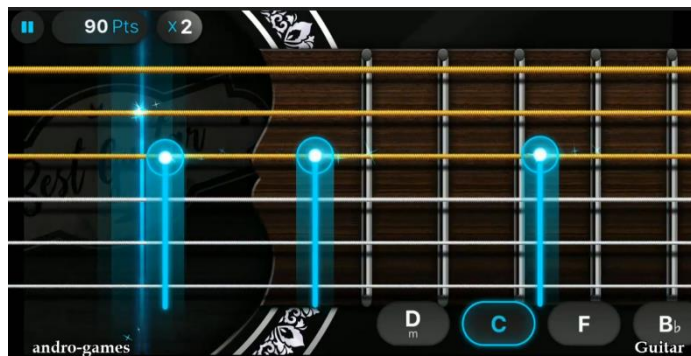
סקר שוק

לפנינו 3 משחקים דומים למשחק שלנו:

- Guitar – המשחק בעל השם הפשוט הוא משחק מאד דומה לשלנו. במשחק משתמשים בגישה יותר ישירה. במהלך המשחק רואים גיטרה ועלינו ללחוץ על העיגולים המתאימים בזמן המדויק כדי לנגן את השיר. מצאנו אותו ע"י חיפוש של הביטוי – guitar learning game. קישור מגוגל פליי:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mwm.guitar>

צילום מסך:



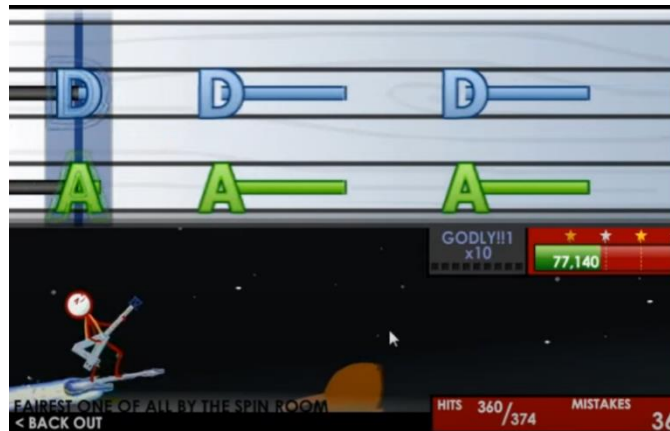
במשחק שלנו יש מספר הבדלים. תחילה, אנו כותבים על כל כפתור מהו המקש המתאים לו במקלדת. שנית, במשחק שלנו יש עלילה מוגדרת והתקדמות בשלבים ובעלילה יחד עם העלייה ברמת הקושי. במשחק שלנו קיים אפקט של חיבור לדמויות. בכל שלב אנו מצילים אנשים ממתקפת טרור.

הרכיבים שהכי מדגישים את השוני בין המשחקים הם היעדים, החוקים, והמשאבים. מבחינת יעדים – במשחק שלנו השחקן צריך לנצח את השלב בלי שיגמרו לו הפסילות לעומת השגת הניקוד במשחק Guitar. אצלנו הניקוד קריטי לניצחון רק במצב רב משתתפים. מבחינת החוקים – במשחק שלנו יש פסילות שניתן להרוויח או לאבד ובכך גם להפסיד את המשחק. במשחק Guitar אין התייחסות להפסד. מבחינת משאבים – במשחק שלנו חלק מהמטרה במהלך השלב היא לאסוף פסילות ע"י קומבואים. בשלבים עם רמת קושי גבוהה האלמנט הנ"ל קריטי להצלחה במשחק.

- Super Crazy Guitar Maniac Deluxe 4 – במהלך המשחק נראים 6 מיתרים אבל המשחק משוחק באמצעות 4 מקשים במקלדת. בכל רגע מופיע כפתור אחר מהמקלדת על גבי אחד המיתרים והשחקן צריך ללחוץ על הכפתור המתאים ברגע הנכון. מצאנו אותו ע"י חיפוש של הביטוי – guitar play game. קישור מיוטיוב:

https://www.youtube.com/watch?v=uxHFm39Ar-c&ab_channel=Tasselfoot

צילום מסך:



במשחק שלנו אנו נותנים יותר דגש על מהירות ודיוק בנגינה על מנת לגרום לאדם לפתח קצב נגינה אמיתי בגיטרה. בנוסף, למשחק שלנו יש עלילה מעניינת ואנשים ירצו לדעת מה קורה במהלך המשחק עם התקדמות השלבים. במשחק שלנו קיים גם מצב משחק ל-2 משתתפים.

הרכיבים הרשמיים השונים בין המשחק הנ"ל למשחק שלנו הם שחקנים, משאבים ותוצאות. בעוד שבמשחק SCGMD4 ניתן לשחק רק בתור שחקן יחיד, המשחק שלנו מתאים גם לחברים הרוצים להתחרות אחד בשני. מבחינת המשאבים – השחקן במשחק שלנו יכול להרוויח פסילות מותרות ע"י קומבואים ובמשחק שמצאנו אין אפשרות כזו. מבחינת תוצאות – במשחק שלנו הרבה אנשים יעדיפו לשחק אחד נגד השני ובמצב זה המשחק הוא משחק סכום אפס. המטרה היא לקבל ניקוד יותר גבוה מהיריב. במשחק שמצאנו ניצחון נובע רק ממעבר שלב.

- Audiosurf 2 – משחק תלת מימדי שבו משחקים בתור חללית שטסה בחלל על פני משטח מפותל. במהלך המשחק, זזים עם החללית ימינה ושמאלה על מנת להתחמק ממכשולים ולאסוף כדורים תוך כדי שמתנגנת מוסיקה. מצאנו את המשחק ע"י חיפוש של הביטוי - music surf game. קישור מיוטיוב:

https://www.youtube.com/watch?v=Js-lAXTixV4&ab_channel=Jackisath

צילום מסך:



השוני בין המשחק הנ"ל למשחק שלנו הוא שבמשחק שלנו המטרה העיקרית היא לימוד נגינה על גיטרה. במשחק AUDIOSURF מטרת המשחק היא לזכות בניקוד ולהתחמק ממכשולים. הצד המוסיקלי במשחק מתבטא בפיזור החפצים שיש לאסוף. הפיזור מסונכרן עם הקצב של המוסיקה. במשחק שלנו יש עלילה מורכבת והשפעה חינוכית על השחקן.

הרכיבים הרשמיים המדגישים את השוני בין המשחקים בצורה הטובה ביותר הם – יעדים, תהליכים, תוצאות וגבולות. מבחינת יעדים – המשחק שלנו מבוסס על תזמון לחיצות על מנת לנגן את השיר הרצוי ולנטרל את הפצצה. במשחק שמצאנו כל המטרה היא לאסוף ניקוד. השיר נמצא רק ברקע ולא קשור באופן ישיר לפעולות של השחקן. מבחינת תהליכים – במשחק AUDIOSURF השחקן יכול לזוז ימינה ושמאלה וצריך להתחמק ממכשולים ולאסוף חפצים אחרים. במשחק שלנו אין לנו שליטה על ההתקדמות של הפתיל שנשרף, אלא השחקן רק צריך ללחוץ על הכפתורים המתאימים לכל מיתר שאליו הפתיל הגיע. מבחינת תוצאות – במשחק שלנו הניצחון מגיע אם מצליחים לנגן כמה שיותר תווים נכונים מבלי לטעות ולאבד את כל הפסילות המותרות ובנוסף לכך יש מצב משחק תחרותי שבו יש מנצח ומפסיד. במשחק שמצאנו התוצאה היחידה שניתן להשיג היא ניקוד גבוה וסיום שלב לאחר סיום השיר. מבחינת גבולות – במשחק שלנו "המפה" היא מלבן דו-מימדי ושטוח. המסך מתקדם ימינה עד לסיום השלב. במשחק AUDIOSURF המפה משתרעת על שטח ארוך ותלת-מימדי שמתקדם בפיתולים מגוונים עד לסיום השלב.

שני יצחקוב – 314967654,

אבשלום אברהם – 308166446.