

מטלה 3 – רכיבים דרמטיים - YourGame

נמשיך לדבר על משחק הבישול ונפתח אותו בעזרת הרכיבים הדרמטיים הבאים :

אתגר :

א. קהל היעד שלך המשחק הוא עבור כל שחקן בגיל 9+ שיודע להשתמש במחשב

ב. למשחק נדרשים כישורי זריזות ודיוק (כדי לבשל את המנה ברמת חיתוך הירקות אפיייה זילוף על העוגה וכולי) ובנוסף ניהול נכון ופיתוח אסטרטגיה נכונה (נרצה להוסיף למשחק אפשרות שבה יהיה אפשר לנהל עובדים מתחתך נכון כאשר יש אילוף להכין המון מנות טובות בפרק זמן קצוב)

ג. רמת המיומנות של שחקן מתחיל יכולה להיות אפסית מכיוון שבמהלך המשחק השחקן מקבל את המיומנויות האלה מלמידה ואימון

ד. המשחק יתאים את עצמו לשחקן לפי השלב שבו נמצא השחקן ובנוסף לפי הגדרות השחקן בתפריט הראשי (השחקן יוכל לבחור רמות קושי שהן Easy , Normal , Hard)

ה. רמת הקושי של המשחק תשתנה בכך שכאשר שחקן יבחר לבשל מתכון מסובך הוא יצטרך לבצע דברים במקביל כדי לסיים את המנה בזמן

דוגמה א' : אם השחקן ירצה לבשל פסטה ברוטב שמנת פטריות הוא יצטרך לבשל את השמנת במקביל לבשל את הפסטה בסיר נפרד ובמקביל לחתוך שום ופטריות וכמובן צריך להוציא את הפסטה בזמן שתהיה "אל דנטה" ולא רכה מדי

דוגמה ב' : במידה והשחקן ירצה לבשל דגים לשבת הוא יצטרך לחתוך ירקות במקביל להכין את הרוטב בסיר כדי שירתח ולשים את הדגים

ו. רמת הקושי תשתנה בהתאם לשלבים שהשחקן מגיע אליהם וגם יפתחו לו יותר מתכונים (שלבים שבהם יוכל לבחור ולקבל נקודות שנקבעות על

ידי רמת הקושי של המתכון) נרצה גם להוסיף Real mode שבו השחקן יכול לבחור כאילו הוא באמת מבשל במטבח ברמה שאם באמת היה במטבח הסיר צריך להיות על הגז כשעה אז גם במשחק הסיר צריך להיות על הגז כשעה ונרצה גם שבmode זה השחקן יוכל לקבל יותר נקודות כדי לעודד אותו ללמוד בישול באמת

ז. המשחק יודיע על הצלחה או כישלון ע"י הקפצת הודעה למסך של You Lost או You Win!!

זרימה:

בתחילת המשחק השחקן צריך לבשל דברים מאוד קלים כדי שיהיה לו להסבר איך משחקים ולצבור נקודות מתנה לאחר מכן נפתחים לו מתכונים חדשים שהם מוגדרים קצת יותר קשים משלב הכנת החביתה ככל שהשחקן עובר יותר שלבים הוא יכול לשדרג את הדמות שלו

כל כמה שלבים שעבר השחקן הוא יכול לקבל יכולות לדוגמה (בהתחלה יוכל לקבל יכולת של חיתוך יותר מהיר / זירוז אפייה / בשלבים יותר מתקדמים כאשר השחקן ברמת טבח הוא יוכל לקבל מן עוזרים שלהם יוכל לחלק משימות) שגם חלוקת המשימות היא משימה בפני עצמה עם יותר קושי מה שיצור אצלו רגש של מתח ולחץ

כאשר השחקן מסיים את המנה לפני הזמן אנו שוקלים לתת לו אפשרות שיכול לקשט אותה בצלחת ובכך לקבל אקסטרה נקודות דבר שיצור אצלו רגש של שמחה

ברגע שהשחקן סיים "ספר מתכונים" הוא יכול ללכת לחנות ולקנות אחד חדש שבו יש שלבים (מתכונים) חדשים

כמו שכבר אמרנו במטלה הקודמת השחקן לאט לאט מקבל "דרגות בישול" (טירון, טבח, סו-שף, שף, שף-כוכב מישלן אחד, שף – שני כוכבי מישלן, שף – שלושה כוכבי מישלן) וזה יוצר משיכה של השחקן להשיג את דרגת השף הכי גבוהה מה שגורם לו לחזור לשחק

כאשר המשחק מסתיים ניתן לשחקן אפשרות לבנות מתכונים משלו וכך המשחק לא מאבד מהטעם שלו והופך לספר מתכונים גדול שאפשר אחר כך להשתמש איתו במטבח

סיפור רקע :

מתחיל כילד שרואה תוכנית בישול ומבין שהחלום שלו זה להיות שף עם מסעדות לכן הוא צריך ללמוד איך לבשל ולבשל כמה שיותר מתכונים טובים כדי להגיע לדרגת שף עם שלוש כוכבי מישלן

דמויות :

הדמות המרכזית היא הילד שהולך וגדל וחולם להיות שף וככל שעולה שלב ניתן יהיה לראות את הדמות שלו מבוגרת יותר

הדמויות המשניות יהיו :

1. העוזרים הטבחים של הדמות הראשית ברגע שתיפתח לכך האפשרות
2. מוכר בחנות מתכונים שונים (אפייה , בישול לשבת , סלטים וכו')

עולם :

נרצה שהדמות שלנו תוכל לטייל בעולם ולבשל במקומות שונים שמגיע אליהם למשל שיוכל לבשל בטבע בישול מסוג קמפינג או בבית מלון בישול מסוג יותר המוני או במסעדה שזה בישול מנות גורמה וכו'