

## מטלה 3 מתגלגלת

### שם הרעיון – נהיגה

#### שאלה 1

- מי יהיה קהל-היעד של המשחק – כלל השחקים , אך בעיקר זה ימשוך אנשים ללא רישיון נהיגה לשחק.
- אילו כישורים יידרשו כדי לשחק -השחקן לא צריך שום כישורי נהיגה כדי לשחק הוא יוכל לרכוש אותה תוך כדי משחק , אך על השחקן לציית לחוקים כדי להתקדם בשלב.
- מה רמת המיומנות הדרושה -לא דרושה רמת מיומנות מיוחדת , השחקן ישיג מיומנות תוך כדי משחק.
- איך המשחק יתאים את עצמו לשחקנים בעלי רמת-מיומנות שונה – רמת המשחק היא שווה לכולם , ולכן על כל השחקנים לעבור את כל השלבים , כמובן שיהיו שלבים שיקשו על חלק מהשחקים.
- איך רמת-הקושי של המשחק תשתנה עם התקדמות רמת-המיומנות של השחקן - ככל שהשחקן עובר יותר שלבים , השלבים יהיו יותר קשים ומורכבים .
- איך השחקן יוכל לבחור רמת-קושי – הוא לא יוכל לבחור רמת קושי , הרמת קושי מתקדמת עם ההתקדמות במשחק.
- איך המשחק ייתן לשחקנים משוב על הצלחה או כישלון – לאחר כל שלב השחקן יקבל דוח נהיגה , איפה הוא נהג יותר טוב ואיפה הוא נהג פחות טוב, כך שהוא יוכל ללמוד איך לתקן את הבעיות בשלבים הבאים.

#### שאלה 2

- מה המשחק יעשה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, ומניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני – כיוון שמדובר בנהיגה , קשה להסב את תשומת ליבו של השחקן , ולכן זה ימקד אותו לשחק , בנוסף באמצע הנהיגה יהיו מכשולים לכן השחקן יהיה חייב להיות מפוקס בנהיגה.

#### שאלה 3

- איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק? לאיזה סוגים של שחקנים (מבין הסוגים שלמדנו בשיעור) המשחק אמור להתאים – לשחקן תהיה אפשרות לעשות אימונים , כלומר הוא יוכל לנהוג בעיר ולהתאמן בנהיגה , ובנוסף לעבור את האימונים שהוגדרו.
- המשחק אמור להתאים לשחקנים מסוג –

- **התחרותי** - כיוון שמדובר על תחרות של לעבור שלבים ולהתקדם , לכן שחקים אשר אוהבים להתחרות המשחק הזה יתאים.
- **ההישגי** – שחקים אשר אוהבים להגיע להישגים המשחק הזה יתאים מאוד , כיוון שיש שלבים ומתקדמים בזה ויכולים להגיע להישג של רישיון נהיגה.
- **הליצן** – השחקן שאוהב לעשות שטויות ולהשתולל יוכל לנהוג במשחק ולעוף את החוקים.

#### שאלה 4

- אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק, איך עיצוב המשחק יתרום ליצירת רגשות אלה –
- תוך כי משחק השחקן ירגיש תחושת אחריות גדולה , כיוון שמדובר בנהיגה , לכן השחקן יצטרך להגיע לכמה שפחות טעויות בנהיגה בכדי לא לפגוע בהולכי רגל.
- בנוסף השחקן ירגיש תחושת הנאה , כיוון ששחקן ללא רישיון יוכל לחוות את החוויה של הנהיגה.

## שאלה 5

**מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל? איך הסיפור הזה יועבר לשחקן –**

למשחק יהיה סרטון של נהגים שלא מצייתים לחוקים ועושים עבירות תנועה , ובכך גורמים לפגיעות באזרחים ,  
ופגיעות בעצמם ובתאונות , ולכן הקימו מרכז לנהיגה מונעת ששם הם נרשמו ומתחילים את הרענון נהיגה שלהם ,  
תוך כדי התקדמות המשחק השחקים יראו מה הם שיפרו בנהיגה שלהם.

## שאלה 6

**מי יהיו הדמויות במשחק –** הדמות המרכזית היא הנהג , שכל המשחק מתנהל סביבו , בנוסף יש את האזרחים  
שמסתובבים ברחוב וקופצים לכביש.

**מי יהיה הגיבור ומי המתנגד העיקרי –** הגיבור במשחק הוא הנהג , שעליו לנהוג בזהירות , והמתנגדים הם  
האזרחים , שלא מצייתים לחוקים וקופצים לכביש.

**מי יהיו הדמויות המרכזיות והדמויות המשניות, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן –** כמו שהוסבר בסעיף  
הקודם , יהיו את האזרחים , ויש את הנהג.

**האם לדמויות יהיה "רצון חופשי" –** לשחקן הראשי יש רצון חופשי, הוא יכול להחליט כיצד הוא רוצה לנהוג , הוא  
יכול לציית לחוקים ולהתקדם במשלים , או לא.

## שאלה 7

**מהו תהיה העלילה, איך תיראה הקשת הדרמטית שלה, ואיך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות  
העלילה –** בתחילת המשחק השחקן רוצה סרטון של עבירות תנועה שהוא עשה בעבר , ועליו לשפר את הנהיגה  
שלו , לכן לפני כל שלב הוא יראה סרטון והשלב ידמה את המקרה ועל השחקן ונהוג אחרת ולהצליח במשימה עם  
כמה שפחות טעויות.

**איך העלילה תשתלב במנגנון המשחק –** במהלך המשחק העלילה תקפוץ לשחקן בסרטון ובמשפטים של יושבי  
הרכב שהם יזהירו אותו כאשר הוא ינהג בצורה לא נכונה.

## שאלה 8

**מה יאפיין את העולם הדמיוני שבו יתנהל המשחק –** העולם עצמו זה רחובות סואנים עם מלא אנשים , עם  
כבישים תמרורים ורמזורים , ועל הנהג ולנסוע בזהירות.

**מה יהיו חוקי-הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה וכו' בעולם זה –** העולם עצמו ידמה את העולם האמיתי , את  
הנהיגה האמיתי כמו במציאות , ולכן השחקן יקבל את החוויה הכי קרובה למציאות.

**איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה –** במהלך הנהיגה השחקן יכיר את כל העולם ואת הדמויות והמיכשולים  
במשחק.