

מטלה 2 מתגלגלת

שם הרעיון – נהיגה

שאלה 1

כמה שחקנים יהיו – המשחק מיועד לשחקן אחד כאשר הוא הנהג.

האם יהיה אפשר לשחק את המשחק עם פחות/יותר שחקנים - כרגע לא , אולי בעתיד נוסיף אפשרות של תחרות מול שני מתמודדים כאשר הנהג בטוב ביותר מנצח .

מה יהיו דפוסי האינטראקציה בין השחקנים (שיתופי/תחרותי וכו') –

- המשחק הוא שחקן מול מערכת , כלומר על השחקן לנצח את המערכת , על הנהג לעבור כל מכשול המערכת מציגה לו.
- בנוסף בהמשך נתכנן את המשחק ככה שהוא יהיה יותר שיתופי , ששני נהגים יוכלו להתחרות אחד מול השני ולנסות להכשיל אחד את השני.

האם זה יכול להשתנות – כן , יהיה אפשרות לעשות משחק תחרותי , כאשר כל מתמודד יש לו ניקוד ושלב שאליו הוא הגיע, וניתן לראות טבלה של כל המשתתפים.

שאלה 2

מה יהיו היעדים במשחק – היעד המרכזי של משחק הוא להגיע מנקודה A לנקודה B מבלי לעשות עבירות תנועה , ולהצליח להתגבר על כל המכשולים.

איך המשחק יודיע לשחקן את היעדים שלו – על השחקנים ללמוד תמרורים וכללי נהיגה שאותם הם ילמדו תוך כדי השלבים ועליהם ליישם אותם בשלבים המתקדמים יותר די להצליח בשלב לאסוף ניקוד גבוה יותר.

האם השחקן יכול לבחור יעדים אחרים – השחקן יוכל לרכוש ידע וניסיון בנהיגה גם בחיים האמיתיים , יוכל ללמוד על תמרורים ועל חוקי נהיגה , ניתן להשתמש במשחק לצורך לימוד תאוריה או נהיגה מונעת.

שאלה 3

מה יהיו התהליכים במשחק – התהליך המרכזי של המשחק הוא נסיעה ברכב על הנהג לנהוג בזהירות רבה ולא לעבור על חוקי התנועה.

מהם תהליכי-ההתחלה – בהתחלת המשחק השחקן לומד על הרכב , מזה רכב , לומד כיצד לנהוג ועושה סיבוב נהיגה כדי להרגיש את חווית הנסיעה

מה תהיה לולאת הליבה (loop game core) - על השחקן ללמוד לציית לחוקי התנועה ולעבור את המכשולים , בנוסף עליו לענות על שאלות לפי תחילת הנסיעה בכדי לעזור לו להתגבר על המכשולים שבדרך.

מה יהיו תהליכי-הסיום – תהליך הסיום כאשר השחקן הצליח לצבור ניקוד גבוה ומקבל תעודת נהג מצטיין.

איך השחקן ילמד על התהליכים – במהלך המשחק , השחקן יבין לבד מה עליו לעשות ואיך עליו לפעול כדי להשיג משימות ולהשלים מטרות

איך התהליכים ישפיעו על חוויית השחקן – תהליכים אלו ימשכו את השחקן להמשיך לשחק במשחק כיוון שכל ילד חולם לנהוג ברכב לכן הוא גם יקבל את החווית נהיגה וגם יוכל ללמוד כיצד לנהוג בטוח ולהתחמק מסכנות.

שאלה 4

מה יהיו החוקים במשחק -

- חוקים המגבילים את פעילות השחקן – על השחקן לנהוג בצורה בטוחה , כל ציות לחוקים מזכה אותו בנקודות , כאשר הוא לא מציית לחוקים הוא מאבד נקודות
 - חוקים קובעים תוצאות של פעולות – לאחר 3 פסילות במהלך המשחק השחקן לא יוכל להמשיך לנהוג ויצטרך לעבור קורס נהיגה בכדי לחזור לנהוג.
- איך השחקן ילמד את החוקים - בהדרגה , בתחילת המשחק השחקן ישחק יחד עם המחשב שהוא ינחה אותו כיצד לנהוג בבטיחות , יסביר לו את הסכנות שיש בכביש וידגים לו כיצד לחמוק מהם.
- איך החוקים ישפיעו על חוויית השחקן - זה ימקד את השחקן למטרה העיקרית של המשחק , השחקן ירגיש כאילו הוא נוהג בחיים האמיתיים וככה הוא ירגיש תחושה של נהג טוב יותר.

שאלה 5

מה יהיו המשאבים במשחק -

- במהלך המשחק השחקן יצטרך לאסוף מכלי דלק כדי שיוכל להמשיך לנהוג.
 - הנהג יצבור ניקוד על נהיגה בטוחה והצלחה במשימה.
 - כאשר הנהג יצליח לנהוג בזהירות הוא יוכל להתקדם ולנהוג במשאית ובאוטובוס.
 - על השחקן הגיע מנקודה A לנקודה B בזמן קצוב בכדי לקבל את מירב הניקוד.
- איך המשאבים הללו יועילו לשחקן - המשאבים אלו יעזרו לשחקן לחוות את המשחק , להבין שעליו לנהוג בזהירות והוא ירגיש שיש המשך משחק
- איך עיצוב המשחק יגרום לכך שהמשאבים יהיו נדירים - כיוון שבכדי להשיג משאבים אלו הוא יצטרך להתקדם בשלבים ולא כל המשאבים יספיקו לו בכדי לסיים את המשימה , לדוגמא אם הוא לא יצליח להשיג מספיק מכלי דלק הוא לא יצליח להגיע לנקודה B
- איך השחקן ילמד מה הם המשאבים - במהלך המשחק השחקן יבין מה עליו לעשות בכדי להשיג את המשאבים
- איך השחקן יוכל להשיג משאבים - כאשר הוא מצליח לעבור את השלבים , בזמן נסיעה יוכל לאסוף את מכלי הדלק , ובנוסף הוא יוכל לרכוש משאבים .

שאלה 6

מה יהיו העימותים המרכזיים במשחק -

- להצליח במשימה עם כמה שפחות פסילות
 - להצליח להתחמק מכל המכשולים במשימות
 - להגיע לניקוד גבוה בכדי להיות ממוקדם גבוה בטבלה
- האם השחקן יוכל לבחור את העימותים - כן השחקן יוכל לבחור האם לשחק בכדי להיות הטוב ביותר , או לשחק בכדי להתקדם שלבים ולהצליח במשימות.
- איך העימותים ישפיעו על חוויית השחקן - זה יכניס אתגר , ויעזור לשחקן לציית לחוקים ולהגיע לניקוד גבוה.

שאלה 7

מה יהיו הגבולות של המשחק – כל שלב יש מסלול שונה , לפעמים גם אותו מסלול אך המכשולים גדולים יותר , לא ניתן להסתובב בעיר לכן אלה גבולות סגורים.

איך המשחק יראה לשחקן את הגבולות – השחקן יראה את הגבולות מסלול , הוא לא יוכל לפנות לאן שהוא רוצה , יש מסלול מיועד שעליו לעבור

שאלה 8

כמה תוצאות אפשריות יהיו למשחק, ומה הן התוצאות האפשריות –

- תוצאה אחת היא להגיע כמה שיותר גבוה בטבלה
- להצליח לסיים את כל המשימות שהמחשב מאתגר אותו
- משחק סכום אפס , כאשר שני שחקנים משחקים אחד מול השני , אחד מנצח ואך מפסיד

עד כמה התוצאה תלויה במזל לעומת כישרון – התוצאה תלויה יותר בכישרון , כיוון שכאשר אתה צובר יותר ניסיון בנהיגה אתה נהג יותר טוב .

האם המשחק יהיה "סכום אפס", שיתופי, או מורכב – המשחק כרגע מוגדר משחק סכום אפס , כדי להכניס יותר עניין במשחק , והשחקן לא ירגיש שהוא רק מתקדם במשימות.