

מטלה 2 מתגלגלת

שם הרעיון – Food making

שאלה 1

כמה שחקנים יהיו – אחד עד שני שחקנים.

האם יהיה אפשר לשחק את המשחק עם פחות/יותר שחקנים - אפשר לשחק כשחקן יחיד או כשחקן נגד שחקן.

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

- המשחק הוא שחקן מול שחקן , כלומר על השחקן לנצח את השחקן שמתחרה בו.
- האינטראקציה בין השחקנים תהיה תחרותית כאשר כל שחקן ינסה להכין את המתכון בדיוק גבוה ככל האפשר יותר טוב מהשחקן השני.

האם זה יכול להשתנות – כן המשחק יכול להשתנות בכך שנעשה מן Mode של מחנה אימונים שבו הניקוד מצד אחד לא נכנס לטבלת השיאים האישיים או

מול השחקנים האחרים אבל שם ניתן לבחור רמת קושי

שאלה 2

מה יהיו היעדים במשחק – היעד במשחק הוא להכין מנות בזמן מוגבל ובדיוק מירבי ככל האפשר מבלי להרוס את המנה כמובן (לדוגמה שריפת הרוטב לפסטה) בנוסף יש לצבור כמה שיותר נקודות כנגד השחקן השני וזאת על מנת שיהיה ניתן להכריז על המנצח יעד נוסף במשחק הוא לימוד בישול בעזרת המתכונים במשחק (ניתן יהיה להוריד מהאינטרנט מתכונים אמיתיים) וגם מבלי לסכן את השחקנים (ילדים קטנים לדוגמה חיתוך של ירקות או עבודה עם כיריים) היעד הסופי במשחק הוא לקבל את מדליית השף עם מספר כוכבי המישלן המירבי

איך המשחק יודיע לשחקן את היעדים שלו –

- כשהשחקן יכנס למשחק בפעם הראשונה יהיה לו מדריך שיסביר לו Single player את כל המשחק
- השחקן יוכל ללמוד תוך כדי משחק
- בזמן המשחק השחקן יוכל לראות כמה אחוז מהמנה הוא הצליח בצורה מדויקת וכמה אחוז היעד של המנה כדי שיהיה אפשר לעבור לשלב הבא
- בזמן המשחק יהיה ברור של זמן שהשחקן יוכל לראות עוד כמה זמן נשאר לו להכין את המנה
- השחקן תמיד יוכל לראות בפרופיל שלו איזו מדלייה יש לו טירון , טבח , סו-שף , שף וכו

האם השחקן יכול לבחור יעדים אחרים – כן , השחקן יוכל לבחור בהגדרות האם הוא רוצה להתחרות רק מול זמן ללא אחוזי הצלחה בהכנת המנה או לשחק גם מול זמן וגם מול אחוזי הצלחה

שאלה 3

מה יהיו התהליכים במשחק –

- מסך פתיחה לכניסה ראשונית – התחברות דרך Facebook / Gmail
עיצוב הדמות (גבר / אישה) + מדריך למשחק Game tutorial
- תהליך המשחק עצמו – השחקן בוחר בהתחלה מתכון קל בשלבים בראשונים וככל שהוא מתקדם יותר במשחק נפתחים לו עוד ועוד מתכונים חדשים ויותר קשים אשר מזכים אותו ביותר נקודות ניתן גם לחזור על שלב שכבר בוצע
- תהליך סיום שלב מתחלק ל-2 :
הצלחה – מסך ניצחון והצגה "You win" ושל של אחוזי ההצלחה בהרכבת המנה
הפסד – מסך הפסד שבו מוצג "YOU LOOSE" וכפתור של "Try again"
- תהליך קבלת מדליה – כאשר השחקן צובר מספיק נקודות בשלבים הוא מקבל מדליה ע'פ כמות הנקודות (אופציה שחשבנו עליה – כאשר מקבלים מדליה מספיק טובה ניתן לתפעל עובדים מתחתיך על מנת שתוכל לעבור את השלבים הבאים בזמן)
- תהליך סיום המשחק – קבלת מדליית השף עם 3 כוכבי המישלן ופרסום באתר ה-Multi player

מהם תהליכי-ההתחלה – עיצוב הדמות + רישום למשחק

מה תהיה לולאת הליבה (loop game core) - ביצוע הבישול / האפייה / חיתוך או במילים אחרות הכנת המתכון

מה יהיו תהליכי-הסיום – כמו שהזכרנו תהליך הסיום הוא הצלחה / הפסד בשלב ותהליך הסיום הסופי היא הצגה של השף באתר ייעודי והודעה על כך איך השחקן ילמד על התהליכים – במהלך משחק הראשון של השחקן הוא יעבור הדרכה של המשחק בה ילמד כיצד לשחק וכיצד כל החוקים פועלים. לאחר שהשלים את הtutorial השחקן יבין מהחוקים של המשחק וגם בעזרת יצירתיות כיצד לנצל זאת כדי להצליח יותר משחקנים אחרים.

איך התהליכים ישפיעו על חוויית השחקן – תהליכים אלו יכניסו את השחקן למתח וימשכו את השחקן לשחק במשחק כי זה מאתגר, בנוסף ילמדו את השחקן לבשל באמת וזה דורש מחשבה על אסטרטגיה טובה כדי שהאוכל לא ייהרס ושצבירת ניקוד תהיה תוך כדי ניצול נכון של משאבי מים אשר תמיד גורם לשחקנים לרצות להמשיך לשחק לאורך זמן.

שאלה 4

מה יהיו החוקים במשחק -

- השחקן יקבל מתכון מסויים אותו לפיו יצטרך להכין את האוכל. כל מטרת המשחק היא ששחקן יצליח לעכוב אחר ההוראות. במידה והשחקן מפר את החוקים - מבשל לא נכון ה וא עשוי להפסיד במשחק.

איך השחקן ילמד את החוקים - בהדרגה, בתחילת המשחק השחקן ישחק יחד עם המחשב שהוא ינחה אותו לבצע את פעולות הבסיסיות במשחק, ולאט לאט הוא יצטרך לבצע לבד, כאשר השחקן נתקע יש אפשרות קרוא הסבר על הפעולה אותה רוצה לעשות. מעבר לכך, המשחק לא יהיה קשה לתפעול

איך החוקים ישפיעו על חוויית השחקן – זה ימקד את השחקן למטרה העיקרית של המשחק, השחקן יקבל הסבר מה עליו לעשות וככה זה יעזור לו לקבל עזרה והשחקן לא ירגיש שעליו להבין לבד. בנוסף מעכב אחרי החוקים ילמד את השחקן לבשל אוכל אמיתי שיוכל לנסות בחיים האמיתיים.

שאלה 5

מה יהיו המשאבים במשחק –

- המשאבים במשחק יהיה תלויים בשלב וברמת הקושי. בכל שלב יינתנו לשחקן משאבים שונים המתאימים למתכון אותו הוא צריך להכין.
- המשאבים יכללו - כל סוגי המזון המרכיבים את המנה, את כל המכשירים שצריך כדי להכין את המנה (כמו תנור, גז, מחבט, סיר וכו')

איך המשאבים הללו יועילו לשחקן – השחקן יוכל להשתמש במשאבים הללו כדי לבצע את המשימה שלו, להכין את המתכון הנתון.

איך עיצוב המשחק יגרום לכך שהמשאבים יהיו נדירים – עבור כל מנה שהשחקן ידרש להכין הוא יצטרך להשתמש במרכיבים וכלים שונים. לכן, כל פעם שהשחקן ישחק מחדש במשחק וינסה מתכון שונה הוא ישתמש במשאבים שונים.

איך השחקן ילמד מה הם המשאבים – לשחקן יהיה תיבת משאבים ששם הם מחולקים לפני נוסאים, ושם מפורט על משאב מה הוא מאפשר לעשות.

איך השחקן יוכל להשיג משאבים – המשאבים ניתנים לשחקן מראש בכל תחילת משחק.

שאלה 6

מה יהיו העימותים המרכזיים במשחק –

- כאשר המשחק הוא מול שחקן נוסף העימות הוא בישול הכי מדויק
- המנה יכולה להישרף
- בחירת מרכיבים למנה
- להגיע לרמת דיוק מירבית

האם השחקן יוכל לבחור את העימותים – לא, העימותים מורכבים במשחק ומוגדרים היטב

איך העימותים ישפיעו על חוויית השחקן – זה יכניס אתגר, תחרותיות ורצון להפוך לשחקן לשף אמיתי, לכן תידרש יכולת דיוק

שאלה 7

מה יהיו הגבולות של המשחק – המשחק עצמו מתבצע במטבח לכן הגבולות הם המטבח, בסנוף על המסך יופיע המרכיבים והכלים לבישול, ובנוסף יש גבול של זמן שעליו לבצע את המנה בזמן מוצב

איך המשחק יראה לשחקן את הגבולות – השחקן יראה את הגבולות המשחק על המסך, יופיע ל שחקן כל מה שדרוש כדי לעבור את השלב

שאלה 8

כמה תוצאות אפשריות יהיו למשחק, ומה הן התוצאות האפשריות –

- תוצאה אחת היא להגיע לכמה שיותר שלבים עד שנגמר המשחק
- כאשר משחקים שני מתמודדים התוצאה האפשרית היא שאחד מנצח ואחד מפסיד

עד כמה התוצאה תלויה במזל לעומת כישרון – התוצאה תלויה יותר בכישרון , כיוון שבשביל לבשל צריך כישרון , לדעת כמה זמן לבשל כל דבר, כיצד לשלב מרכיבים

האם המשחק יהיה "סכום אפס", שיתופי, או מורכב – המשחק הינו סכום אפס , כיוון שיש רק מצ נח אחד במשחק