**מטלה 2 מתגלגלת**

**שם הרעיון – נהיגה**

**שאלה 1**

**כמה שחקים 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.**