**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 מיוחד , 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 יוכל לציית לחוקים ולהתקדם במשלבים , 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 העליליה 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 הדמיות והמיכשולים במשחק.