

סחכד קטאט וקסשט וטהחד

בשיעור למדנו על שמונה סוגים של רכיבים פורמליים של משחקים. מטרת המטלה היא לבדוק איך שינויים ברכיבים הפורמליים משפיעים על חוויית השחקן.

בכל אחת מהשאלות בהמשך, עליכם לבחור משחק מוכר כלשהו, כגון שחמט, שש-בש, ברידג', בול-פגיעה, צוללות וכד', לשנות בו רכיב פורמלי מסוים, ולבדוק את התוצאה.

הנחיות כלליות לכל השאלות:

- תהיו מקוריים – אל תמציאו משחק שכבר קיים.
- בכל שאלה, כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע playtest – לשחק במשחק החדש שהמצאתם, ולכתוב תיאור מפורט של חוויית-השחקן מנקודת מבט/ה האישית. אם מדובר במשחק לשני שחקנים או יותר, אז יש לשחק עם אנשים מחוץ לצוות – משפחה, חברים, או סטודנטים מצוותים אחרים. זה צריך זמן, ואחרי שאתם playtest את הֶמָּטָה וְהַשֶּׁשֶׁבֶט, זֶמֶט וְהַשֶּׁשֶׁבֶט, רֶזֶק וְהַשֶּׁשֶׁבֶט, וְהַשֶּׁשֶׁבֶט וְהַשֶּׁשֶׁבֶט.
- יהיה לכם הכי קל לפתור את השאלות על משחקי קופסה או לוח או משחקי חברה מוכרים. מותר גם לפתור את השאלות על משחק מחשב, אבל אז תצטרכו למצוא משחק מחשב עם קוד פתוח ולשנות לו את הקוד – זה כנראה יהיה יותר קשה.

שאלה 1: שינוי מספר השחקנים

בחרו משחק מוכר כלשהו המיועד לשני שחקנים או יותר. המציאו גרסה חדשה של המשחק, המיועדת לשחקן אחד בלבד. הסבירו בפירוט איזה שינויים צריך לעשות בחוקים, כדי שהמשחק עדיין יהיה מעניין כמשחק ליחיד. איך נשמרים הרכיבים הפורמליים האחרים של המשחק, כגון: קונפליקט? תוצאה לא ודאית? וכד'.

שאלה 2: שינוי היעדים

למדנו על 10 סוגים של יעדים המקובלים במשחקים במחשב ומחוץ למחשב. בחרו משחק שיש לו יעד אחד עיקרי, ושנו אותו כך שיהיה לו אחד מ-9 היעדים האחרים.

דוגמה: במשחק "סוליטייר" המטרה העיקרית היא התאמה. שנו את החוקים כך שהמטרה העיקרית תהיה לכידה, או בניה, או חקירה, או בריחה.

שאלה 3: שינוי התהליכים

שאלה 4: שינוי החוקים

שאלה 5: שינוי המשאבים

שאלה 6: שינוי העימותים

שאלה 7: שינוי הגבולות

שאלה 8: שינוי התוצאה

בחרו משחק תחרותי ("סכום אפס") כלשהו המיועד לשני שחקנים. שנו את המשחק כך שיהפוך למשחק שיתופי לשני שחקנים. הסבירו בפירוט איזה שינויים צריך לעשות בחוקים, כדי שהמשחק עדיין יהיה מעניין כמשחק שיתופי.