

פיתוח

משחקי מחשב

רכיבים דרמטיים

אראל סגל-הלוי

# רכיבים דרמטיים

רכיבים הגורמים לשחקן להיות "מחובר" למשחק; להרגיש  
שהמשחק חשוב ומשמעותי עבורו.

1. אתגר - challenge
2. זרימה - flow
3. שעשוע - play
4. רגשות - emotions
5. סיפור רקע - premise
6. דמויות - characters
7. עלילה - plot
8. בניית עולם - world-building

# אתגר וזרימה

האתגר והזרימה הם שני מושגים חשובים במחשבה ובמעשה.

האתגר הוא המניע וההתרגשות שמובילים אותנו לפעולה.

הזרימה היא המצב של חוסר התנגדות ושל חוסר מאמץ.

האתגר והזרימה הם שני צידי אותו המונח.

האתגר הוא המניע וההתרגשות שמובילים אותנו לפעולה.

הזרימה היא המצב של חוסר התנגדות ושל חוסר מאמץ.

האתגר והזרימה הם שני צידי אותו המונח.

האתגר הוא המניע וההתרגשות שמובילים אותנו לפעולה.

הזרימה היא המצב של חוסר התנגדות ושל חוסר מאמץ.

האתגר והזרימה הם שני צידי אותו המונח.

האתגר הוא המניע וההתרגשות שמובילים אותנו לפעולה.

הזרימה היא המצב של חוסר התנגדות ושל חוסר מאמץ.

האתגר והזרימה הם שני צידי אותו המונח.

האתגר הוא המניע וההתרגשות שמובילים אותנו לפעולה.

הזרימה היא המצב של חוסר התנגדות ושל חוסר מאמץ.

האתגר והזרימה הם שני צידי אותו המונח.

האתגר הוא המניע וההתרגשות שמובילים אותנו לפעולה.

הזרימה היא המצב של חוסר התנגדות ושל חוסר מאמץ.

האתגר והזרימה הם שני צידי אותו המונח.

האתגר הוא המניע וההתרגשות שמובילים אותנו לפעולה.

# שאלות שיעזרו לנו ליצור אתגר

- מה הכישורים הדרושים כדי לשחק במשחק שלנו?
- איך אפשר לכוון את המשחק לרמות קושי שונות? (משתנים)
- איך נוודא שהשחקן יודע מה הוא צריך לעשות? (הדרכה)
- איך ניתן לשחקן משוב על הצלחה או כישלון? (מטלות ופתרונות, cutscenes)
- איך ניתן לשחקן תחושה שהוא שולט במצב? (פקדים, צלילים)
- איך נגרום לשחקן להיות מרוכז במשימה? (גרפיקה, מוסיקה)

# שעשוע

פעולות מהנות שאינן קשורות למטרת המשחק. לדוגמה:

גילוי וסיור

בנייה ועיצוב



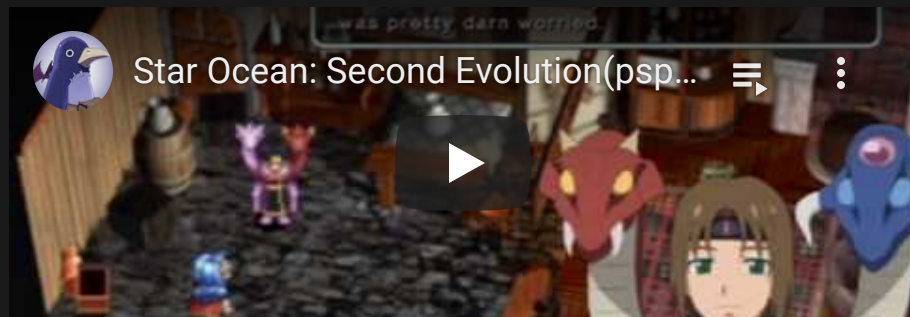
## שחקנים שונים נהנים מסוגים שונים של פעילויות:

- האמן: אוהב לעצב ולקשט.
- הסייר: רוצה לגלות את העולם.
- התחרותי: רוצה להיות יותר טוב מאחרים.
- האספן: אוהב לצבור ולארגן חפצים.
- ההישגי: אוהב להתקדם לרמות מאתגרות יותר.
- הליצן: אוהב לעשות שטויות.
- הבמאי: אוהב להיות אחראי, לארגן מחזה.
- המספר: אוהב ליצור סיפורים דמיוניים.
- הצופה: אוהב לראות איך אנשים אחרים משחקים.
- המציג: אוהב שאנשים אחרים רואים אותו משחק.
- הבנאי: אוהב להנדס מבנים.

# שעשוע - עוד דוגמאות

אספנות (של סיומים)

תחרות



| HALL OF FAME      |            |               |                  |            |                   |          |                  |        |
|-------------------|------------|---------------|------------------|------------|-------------------|----------|------------------|--------|
| All Leaders       |            |               | All Difficulties |            | All Starting Eras |          | Single Player    |        |
| All Victories     |            |               | All World Sizes  |            | All Game Speeds   |          | Normalized Score |        |
| Leader            | Normalized | Finish Date   | Score            | Victory    | Difficulty        | Size     | Start            | Speed  |
| Oppe of Vikings   | 40299      | 1922 AD       | 6757             | Domination | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of America   | 12795      | 1980 AD       | 4749             | Space Race | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of Rome      | 11194      | 2006 AD       | 5176             | Space Race | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of England   | 10428      | 2003 AD       | 4693             | Space Race | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of Rome      | 8999       | 2019 AD       | 4751             | Space Race | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of Koren     | 8695       | 1992 AD       | 3759             | Space Race | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of America   | 7981       | 2004 AD       | 3766             | Space Race | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of Holy Rome | 5695       | January, 2... | 5497             | Space Race | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of Japan     | 5263       | January, 2... | 5263             | None       | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of America   | 4240       | January, 2... | 3676             | Space Race | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of Rome      | 3028       | 1989 AD       | 3028             | None       | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |
| Oppe of Persia    | 1574       | 1700 AD       | 1574             | None       | Noble             | Standard | Ancient          | Normal |

# יצירת רגשות

מלבד הרגשות ה"רגילים" של שמחה הנאה וניצחון, אפשר גם ליצירת רגשות אחרים, למשל:



## צחוק

## שלוה



## אשמה

## חברות

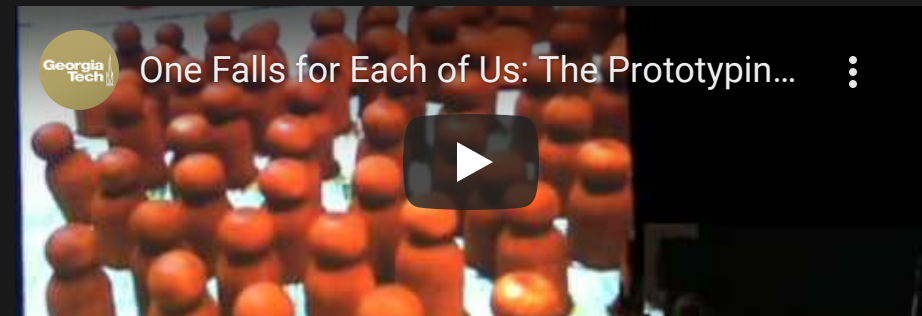


# סיפור רקע

- אירועים שקרו, כביכול, לפני המשחק.
- נותנים משמעות לפעולות השחקן ולמטרת המשחק.
- נותנים משמעות למספרים ולא לגוריתמים של המשחק.

Ultima 6

"העולם החדש"



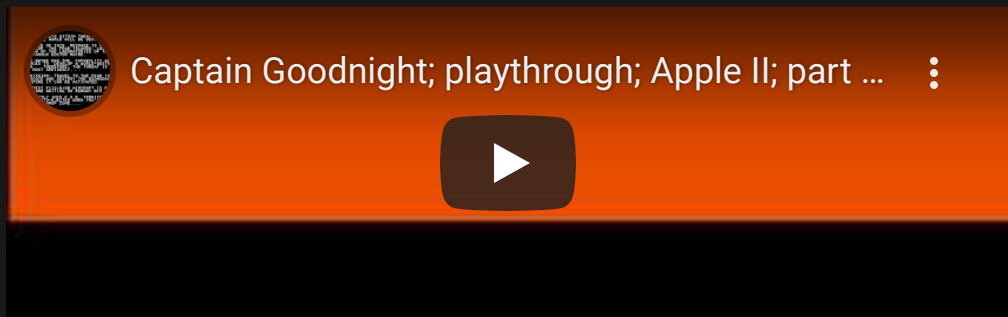
# דמויות

- גיבור (protagonist) או מתנגד (antagonist)
- ראשי או משני
- שטוח או עגול
- קבוע או משתנה
- נשלט ע"י השחקן או ע"י המחשב
- עם או בלי רצון חופשי

# דמויות עם "רצון חופשי"

Facade - עזור לחברך  
להציל את הנישואין

Captain Goodnight -  
מתעצבן כשהשחקן איטי מדי



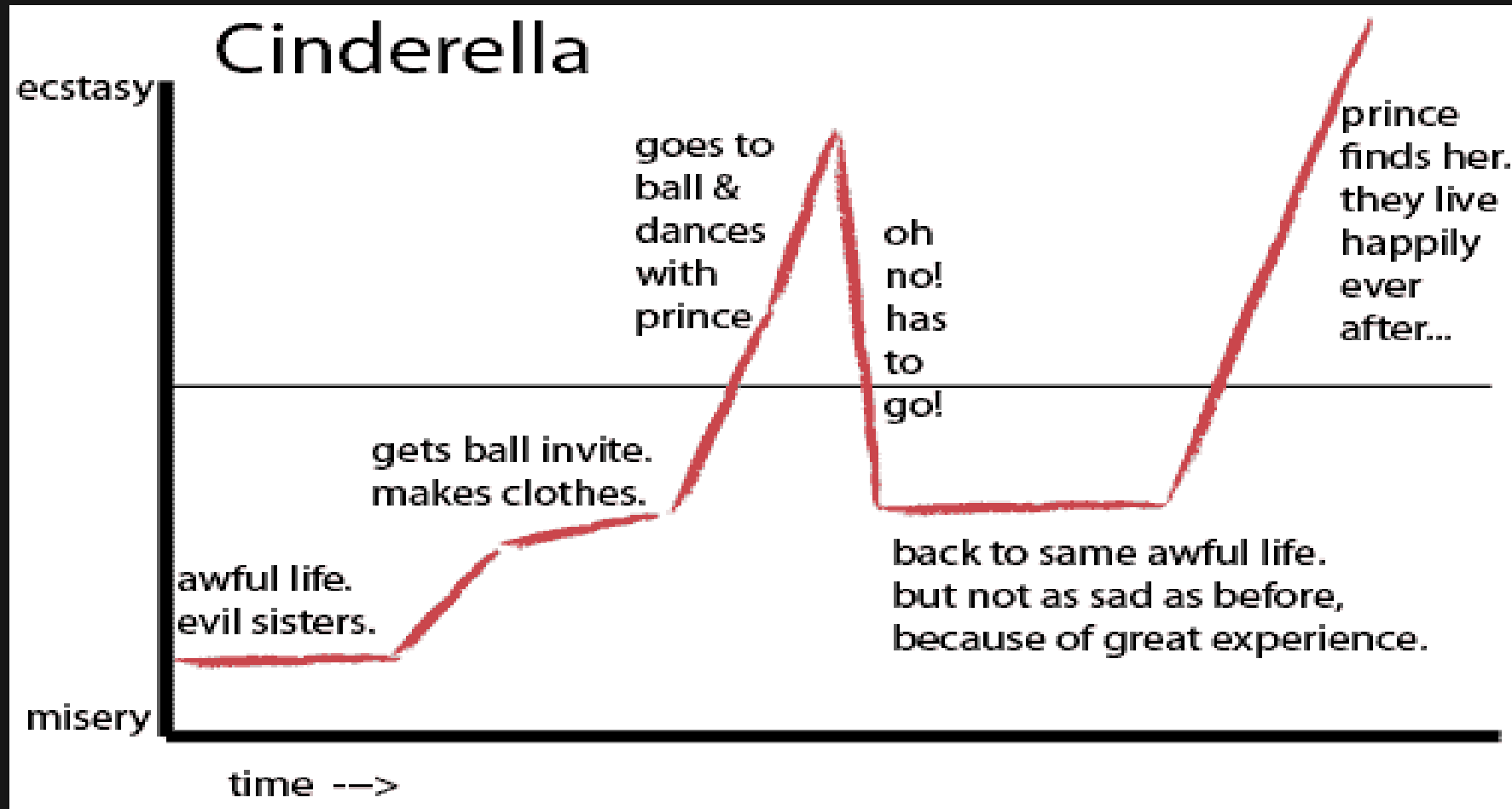
# דמויות ודרמה

Halo - האם אפשר להציל  
את תום?

Mario - דמות מוכרת



# עלילה - קשת דרמטית



# קשת דרמטית במשחק יריות

דוגמה מתוך קורס ב Udemty



# בניית עולם

- חוקי טבע
- גיאוגרפיה
- חיות וצמחים
- הסטוריה
- חברה ותרבות
- ממשלה
- כלכלה



# בניית עולם



חוקי פיסיקה חדשים -  
Portal

---

World Building  
StackExchange

שו"ת בניית עולם

# סיכום

כמעצבי משחק, אנחנו יכולים להשתמש ברכיבים דרמטיים  
לפי בחירתנו כדי "לחבר" את השחקן למשחק:

1. אתגר - challenge
2. זרימה - flow
3. שעשוע - play
4. רגשות - emotions
5. סיפור רקע - premise
6. דמויות - characters
7. עלילה - plot
8. בניית עולם - world-building