

פיתוח

משחקי מחשב

חויית השחקן

אראל סגל-הלוי

מטרת הקורס

לעצב ולתכנת משחק מקורי*

*(לא שיבוט של משחק קיים)

איך עושים את זה?

תהליך פיתוח משחק

1. רעיון: הגדרת חוויית השחקן (player experience).

בדיקה ע"י סיעור מוחות.

2. רכיבים: פורמליים, דרמטיים ודינמיים.

בדיקה ע"י משחק-ניסוי (playtest) בדגם מנייר.

3. פירוט: מצגת על אופן המשחק, ציורי-מסך.

בדיקה ע"י משחק-ניסוי (playtest) בדגם-תוכנה.

4. ייצור : קידוד מלא, אמנות, בקרת איכות.

בדיקות מקיפות ע"י קבוצות של שחקני ניסוי
(playtesters)

רעיונות - מאיפה הם באים?

1. עולם המשחקים – וריאציה על משחק קיים.

- היתרון: דורש פחות חשיבה יצירתית.
- החיסרון: עלול להיות משעמם ולא מקורי.

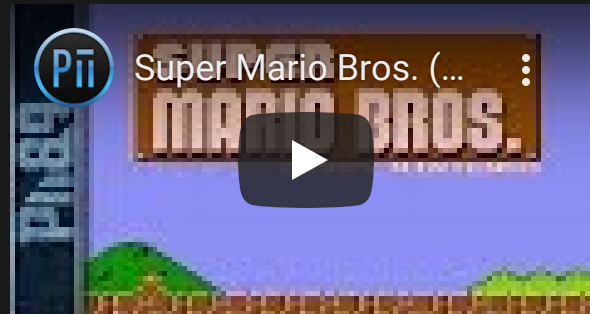
2. העולם שמחוץ לעולם המשחקים:

- חוויות מהחיים שלנו - מהילדות עד עכשיו;
- סיפורים שקראנו, סרטים שראינו;
- מחקרים מדעיים או הסטוריים;
- ערכים, דעות והשקפות.

רעיונות - חוויות ילדות



חויית השחקן:
גיבור ראשי
בסיפור אגדה



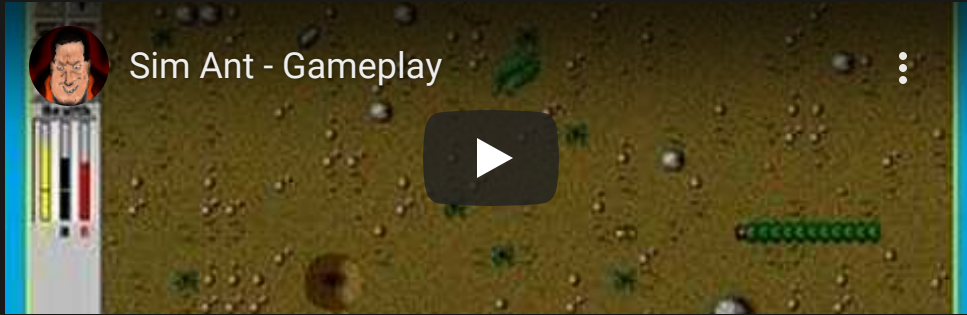
חויית השחקן:
ילד מטייל, קופץ
ואוסף חפצים

רעיונות - חוויות ילדות



חויית השחקן:
ילד מגלגל כדור ענק

רעיונות - מדע טבע וחיים



חויית השחקן:
שליטה בחיים של נמלה



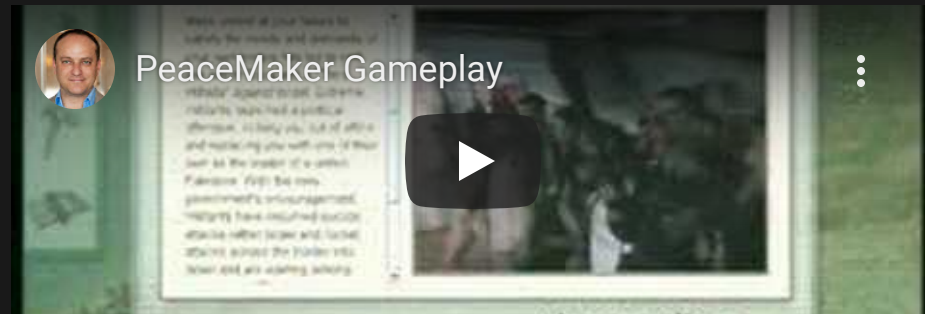
חויית השחקן:
שליטה בחיים של אדם
אחר

רעיונות - מדע טבע וחיים



חוויית השחקן:

חדר בריחה עם רובוטים
(+ לימוד בניית מעגלים
לוגיים)



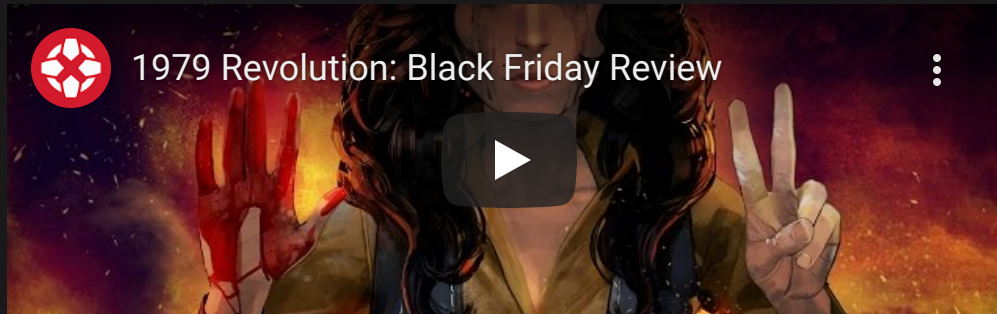
חוויית השחקן:

מנהיג מדינת ישראל או
הרש"פ

רעיונות - מדע טבע וחיים

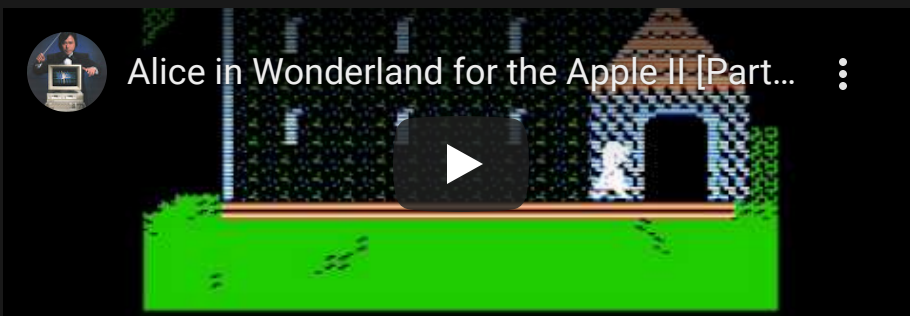


חוויית השחקן:
בלש הרודף אחרי
שודדת
(+לומד גיאוגרפיה)

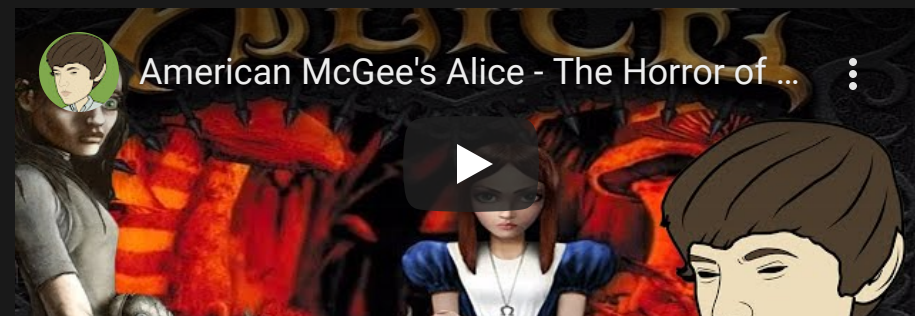


חוויית השחקן:
עיתונאי במהפכה
באיראן
(+לומד הסטוריה)

רעיונות - ספרי קריאה



חויית השחקן:
עליסה בארץ הפלאות



רעיונות - ספרי קריאה



חויית השחקן:

ארתור מ"מדריך הטרמפיסט
לגלאקסיה"



חויית השחקן:

פספרטו מ"מסביב לעולם
בשמונים יום."

רעיונות - ערכים ומידות טובות



חוויית השחקן:
עץ ביערות הגשם



חוויית השחקן:
תיקון המידות תוך כדי משחק
הרפתקאות

עכשיו תורכם..

מה תהיה חוויית השחקן במשחק
שאתם תכתבו?

- מהילדות?
- מהחיים?
- מספר שקראתם?
- מהטבע?
- מההסטוריה?
- מהערכים החשובים לכם?

סיעור מוחות

"כדי להמציא רעיון אחד טוב צריך להמציא 100 רעיונות ולזרוק 99" (תומאס אדיסון)

1. הגדרה מדויקת של האתגר היצירתי.
דוגמה: להמציא משחק שמלמד ++C.
2. אמירת רעיונות וכתיבתם על נייר/לוח בלי ביקורת.
להתייחס לרעיונות של אחרים ב"כן ו...".
3. שימוש ב"עזרי יצירתיות".
דוגמאות: צירוף מילים אקראיות; משחק "גווייה מעודנת".

סיעור מוחות

"כדי להמציא רעיון אחד טוב צריך להמציא 100 רעיונות ולזרוק 99" (תומאס אדיסון)

4. עשיית סדר ברעיונות
למשל: מתיחת קווים בין רעיונות קשורים על הלוח.
5. סינון לפי קריטריונים שונים
לדוגמה: טכנולוגיה, שוק, אמנות.
6. מיקוד בשלושת הרעיונות הטובים ביותר.
סיעור המוחות הבא יוקדש להרחבה ופירוט שלהם.

סוגי בדיקות

בדיקות משחק

בדיקות יחידה

Play-test

Unit-test

המטרה: לוודא שהמשחק משיג את
חויית השחקן הרצויה.

המטרה: לוודא
שאין באגים בקוד.

בדיקת משחק

כדי להדגים את התהליך של בדיקת משחק, נשחק במשחק
קלפים בשם Bartok.

כולם להוציא חפיסת קלפים ולהסתדר בקבוצות של 3-5...