

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

האדם המצליח ביותר הוא זה שיש לו אתגר וזרימה

האדם המצליח ביותר הוא זה שיש לו אתגר וזרימה

האדם המצליח ביותר הוא זה שיש לו אתגר וזרימה

האדם המצליח ביותר הוא זה שיש לו אתגר וזרימה

האדם המצליח ביותר הוא זה שיש לו אתגר וזרימה

האדם המצליח ביותר הוא זה שיש לו אתגר וזרימה

האדם המצליח ביותר הוא זה שיש לו אתגר וזרימה

האדם המצליח ביותר הוא זה שיש לו אתגר וזרימה

שאלות שיעזרו לנו ליצור אתגר וזרימה

- מה הכישורים הדרושים כדי לשחק במשחק שלנו?
- איך אפשר לכוון את המשחק לרמות קושי שונות? (משתנים)
- איך נודא 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



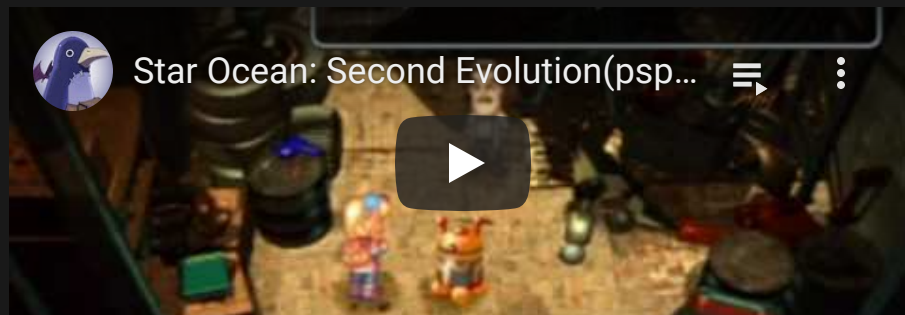
שחקנים שונים נהנים מסוגים שונים של פעילויות:

- 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

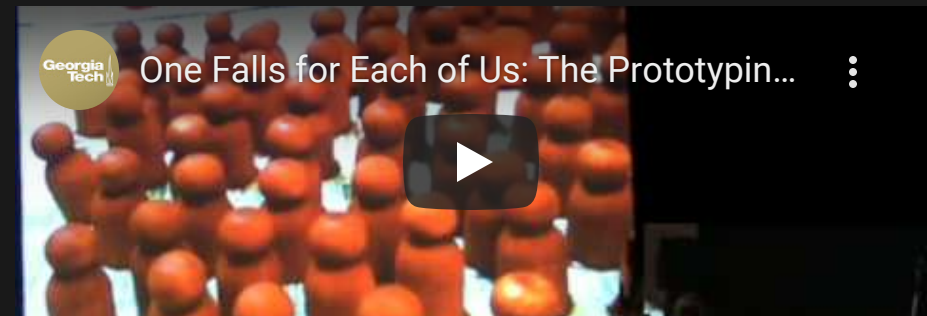


סיפור רקע

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

Ultima 6

"העולם החדש"



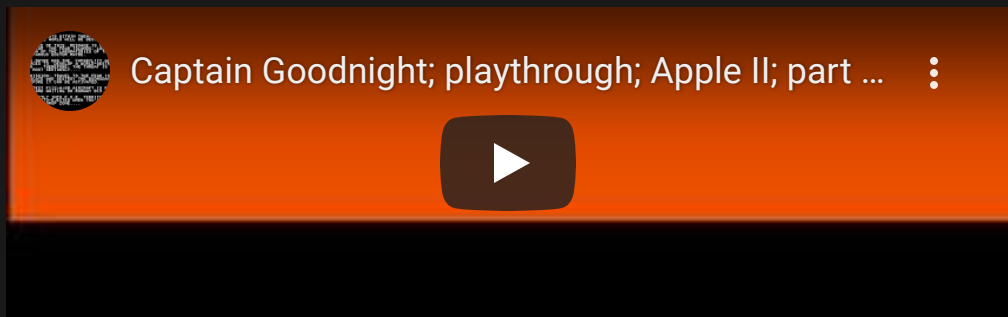
דמויות

- 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



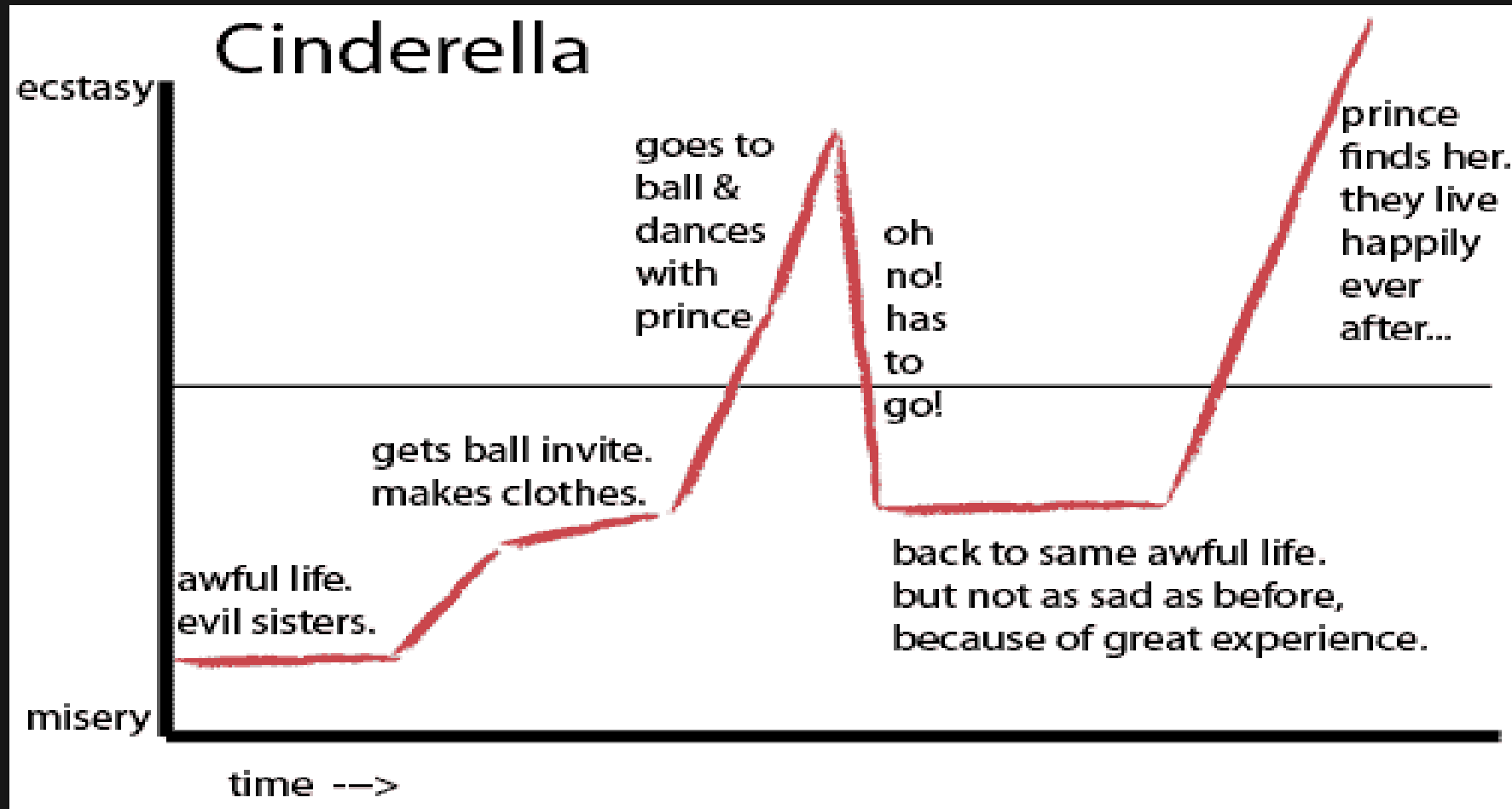
דמויות ודרמה

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