

מטלה – רכיבים פורמליים - טיוטה

שאלה 1: ניתוח הרכיבים הפורמליים במשחק

שחקו במשחק-מחשב חדש עבורכם (שלא שיחקתם בעבר). בחרו משחק מורכב ועשיר, שתוכלו להמשיך לנתח גם במטלות הבאות.

נתחו את המשחק ע"פ הרכיבים הפורמליים שנלמדו בשיעור. הסבירו איך כל גורם משפיע על 'חווית השחקן'. בפרט

1. כמה **שחקנים** יש? האם אפשר לשחק את המשחק עם פחות/יותר שחקנים? מה דפוס? האינוטראקציה בין השחקנים (שיתופי/תחרותי וכו')? האם זה יכול להשתנות?

2. מה הם ה**יעדים** במשחק? איך המשחק מודיע לשחקן את היעדים שלו? האם השחקן יכול לבחור יעדים אחרים?

3. **(core game loop)** מה הם ה**תהליכים** במשחק? מהם תהליכי-ההתחלה? מהי **לולאת הליבה**? מהם תהליכי-הסיום? איך המשחק מלמד את השחקן על **(game loop)**? התהליכים? איך התהליכים משפיעים על חווית השחקן?

4. מה הם ה**חוקים** במשחק? איזה חוקים מגבילים את פעילות השחקן? איזה חוקים קובעים תוצאה של פעולה? איך השחקן לומד את החוקים? איך החוקים משפיעים על חווית השחקן? מה היה קורה אילו היינו משנים אחד או יותר מהחוקים?

5. מה הם ה**משאבים** במשחק? איך המשאבים הללו מועילים לשחקן? איך עיצוב המשחק גורם לכך שהמשאבים יהיו נדירים? איך השחקן לומד מה הם המשאבים? איך השחקן יכול להשיג משאבים?

6. מה הם ה**העיומותים** המרכזיים במשחק? האם השחקן יכול לבחור את העיומותים? איך העיומותים משפיעים על חווית השחקן?

7. מה הם ה**גבולות** של המשחק? איך השחקן לומד מה הגבולות? האם יש דברים שמותר לעשות רק בגבולות המשחק, ואסור לעשות מחוץ למשחק?

8. כמה **תוצאות** אפשריות יש המשחק, ומה הן התוצאות האפשריות? האם השחקן יודע מראש את כל התוצאות האפשריות, או שיש תוצאות שהוא מגלה רק במהלך המשחק? עד כמה התוצאה תלויה במזל לעומת כישרון?

לצורך הצגה בשיעור: הכינו מצגת של 10-15 דקות על המשחק, עם צילומי-מסך או קטעי-וידאו מהמשחק שלכם הממחישים כל אחד מהגורמים.

שאלה 2: שינוי הרכיבים הפורמליים במשחק

בחרו משחק לוח/קופסה/חברה כלשהו, כגון שחמט, שש-בש, ברידג', בול-פגיעה, צוללות וכד'. שנו בו את אחד מהרכיבים הפורמליים, ובדקו את התוצאה. דוגמאות

1. **שחקנים**: בחרו משחק המיועד לשני שחקנים. המציאו גרסה חדשה של המשחק, המיועדת לשחקן אחד בלבד. הסבירו בפירוט איזה שינויים צריך לעשות בחוקים

ובתהליכים, כדי שהמשחק עדיין יהיה מעניין כמשחק ליחיד. איך נשמרים הרכיבים
'הפורמליים האחרים של המשחק, כגון: עימות? תוצאה לא ודאית? וכד

בחרו משחק המיועד לשני שחקנים. המציאו גרסה חדשה של המשחק, המיועדת. 2.
לשלושה שחקנים או יותר. הסבירו בפירוט איזה שינויים צריך לעשות בחוקים ובתהליכים,
איך משתנים דפוסי האינטראקציה. (playable) "כדי שהמשחק עדיין יהיה "שחיק
? בין השחקנים? העימותים

יעדים: למדנו על 10 סוגים של יעדים המקובלים במשחקים במחשב ומחוץ למחשב. בחרו. 3.
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.

4. ... :תהליכים.

5. ... :חוקים.

6. ... :משאבים.

עימותים: בחרו משחק תחרותי ("סכום אפס") כלשהו המיועד לשני שחקנים. שנו את. 7.
המשחק כך שיהפוך למשחק שיתופי לשני שחקנים. הסבירו בפירוט איזה שינויים צריך
לעשות בחוקים ובתהליכים, כדי שהמשחק עדיין יהיה מעניין כמשחק שיתופי

8. ... :גבולות.

תוצאה: בחרו משחק כלשהו שבו התוצאה תלויה במזל, כגון שש-בש. שנו אותו כך. 9.
שהתוצאה לא תהיה תלויה במזל אלא בכישרון בלבד. איזה שינויים צריך לבצע בחוקים
? ובתהליכים כך שהמשחק עדיין יהיה מעניין

:הנחיות כלליות לשאלה זו

- תהיו מקוריים - אל תמציאו משחק שכבר קיים.
- לשחק במשחק החדש - playtest בכל שאלה, כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע
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,
באופן playtest או סטודנטים מצוותים אחרים. חשוב שכל חבר-צוות יבצע
אישי - כי לכל אחד יש חוויית-שחקן שונה