## םחכםסם רק צום מקוטאט לו גקם תשט לו מתהחד

בכל השאלות, N הוא מספר הסטודנטים בצוות.

## שאלה 2: ניתוח הקשת הדרמטית בעלילה

בחרו משחק כלשהו המתבסס על סיפור מעניין, ששיחקתם בו עד הסוף. אם אתם לא מכירים משחק 50) https://ifdb.tads.org/viewcomp?id=p6s9uem6td8rfihv (51) בזה, אפשר לבחור את אחד המשחקים כאן: משחקי טקסט הטובים ביותר בכל הזמנים), או כאן:

https://en.wikipedia.org/wiki/Game\_Developers\_Choice\_Awards#Best\_Narrative (משחקים שזכו בפרסים על הסיפור הטוב ביותר).

תארו את ד טוהק בהתאם לשלבי הקשת הדרמטית. התייחסו לנקודות הבאות:

- א. הצגה (אקספוזיציה) איך היא מתבצעת? מיהו הגיבור? מה הקונפליקט העיקרי, איך ומתי הוא מוצג?
  - ב. מה הגיבור עושה כדי לפתור את הקונפליקט?
  - ג. מה גורם למתח בסיפור לעלות ככל שהסיפור מתקדם? מה הגורם המכריע המביא את הסיפור לשיא?
    - ד. מה קורה בסוף בשלב ה"התרה" של הקונפליקט (resolution)?
      - ה. מה הם הרגשות המתעוררים בשחקן תוך כדי המשחק?

עכשיו תארו את םןברתו דם ר זון gameplay[בהתאם לשלבי הקשת הדרמטית. התייחסו לנקודות הבאות:

- א. אילו רכיבים של מנגנון המשחק, אם בכלל, תומכים בכל אחת מהנקודות שתיארתם למעלה?
- ב. איך מטפלים באקספוזיציה של מנגנון המשחק? האם אמצעי-הבקרה והמכניקה מוסברים היטב? האם הם משולבים בהנחת-היסוד הדרמטית? האם המטרה נאמרת בבירור ומשולבת בקונפליקט של הסיפור?
  - ג. כיצד מנגנון המשחק גורם למתח הדרמטי לעלות?
  - ד. מהו הגורם המכריע במנגנון המשחק, המביא את המשחק לשיא?
  - ה. מה קורה ב"התרה" (סיום המשחק)? האם הרכיבים הדרמטיים והרכיבים המשחקיים עוזרים או מעכבים זה את זה?

לסיום, הציעו N+1 שינויים בסיפור או במהלך המשחק (N הוא מספר חברי הצוות), שלדעתכם יגרמו לשניים להשתלב טוב יותר ולהוביל לחוויה טובה יותר לשחקן.

## שאלה 3: סוגי שחקנים

למדנו בשיעור על עשרה סוגי שחקנים – התחרותי, הסייר, האספן וכו'.

- א. בחרו N+1 סוגי שחקנים. לכל אחד מהסוגים, תארו משחק מחשב שאתם מכירים, המתאים במיוחד לשחקנים מהסוג הזה. מה בדיוק במנגנון המשחק מכוון לסוג זה של שחקנים?
- ב. לכל אחד מהמשחקים שתיארתם בסעיף א, הציעו רעיון לשדרג את המשחק, כך שיתאים לסוג נוסף של שחקנים.