

סחכד קטאט וקסשט וטהח

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 חוויית השחקן. בפרט:

1. כמה רזצטל יש? האם אפשר לשחק את המשחק עם פחות/יותר שחקנים? מה דפוס האינטראקציה בין השחקנים (שיתופי/תחרותי וכו')? האם זה יכול להשתנות?
 2. מה הם וטס טל במשחק? איך המשחק מודיע לשחקן את היעדים שלו? האם השחקן יכול לבחור יעדים אחרים?
 3. מה הם השדשטטל במשחק? מהם תהליכי-ההתחלה? מהי טח וטטאד (core game loop)? מהם תהליכי-הסיום? איך המשחק מלמד את השחקן על התהליכים? איך התהליכים משפיעים על חוויית השחקן?
 4. מה הם ה הצל במשחק? איזה חוקים מגבילים את פעילות השחקן? איזה חוקים קובעים תוצאה של פעולה? איך השחקן לומד את החוקים? איך החוקים משפיעים על חוויית השחקן? מה היה קורה אילו היינו משנים אחד או יותר מהחוקים?
 5. מה הם הסר אטל 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 השטסשטל המרכזיים במשחק? האם השחקן יכול לבחור את העימותים? איך העימותים משפיעים על חוויית השחקן?
 7. מה הם ה טההשטל של המשחק? איך השחקן לומד מה הגבולות? האם יש דברים שמותר לעשות רק בגבולות המשחק, ואסור לעשות מחוץ למשחק?
 8. כמה שח קש 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. ר זצטל: בחרו משחק המיועד לשני שחקנים. המציאו גירסה 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'.

2. בחרו משחק המיועד לשני שחקנים. המציאו גרסה חדשה של המשחק, המיועדת לשלושה שחקנים או יותר. הסבירו בפירוט איזה שינויים צריך לעשות בחוקים ובתהליכים, כדי שהמשחק עדיין יהיה "שחק" (playable). איך משתנים דפוסי האינטראקציה בין השחקנים? העימותים?
3. טס טל: למדנו על 10 סוגים של יעדים המקובלים במשחקים במחשב ומחוץ למחשב. בחרו משחק שיש לו יעד אחד עיקרי, ושנו אותו כך שיהיה לו אחד מ-9 היעדים האחרים. זוגמה: במשחק "סוליטיר" המטרה העיקרית היא התאמה. שנו את החוקים כך שהמטרה העיקרית תהיה לכידה, או בניה, או חקירה, או בריחה.
4. שדוטל: ...
5. הצול: ...
6. סר אטל: ...
7. שסדשול: בחרו משחק תחרותי ("סכום אפס") כלשהו המיועד לשני שחקנים. שנו את המשחק כך שיהפוך למשחק שיתופי לשני שחקנים. הסבירו בפירוט איזה שינויים צריך לעשות בחוקים ובתהליכים, כדי שהמשחק עדיין יהיה מעניין כמשחק שיתופי.
8. באהשה: ...
9. שהץ ד: בחרו משחק כלשהו שבו התוצאה תלויה במזל, כגון שש-בש. שנו אותו כך 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.
- בכל שאלה, כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע playtest – לשחק במשחק החדש שהמצאתם, ולכתוב תיאור מפורט של חוויית-השחקן מנקודת מבטו/ה האישית. אם מדובר במשחק לשני שחקנים או יותר, אז יש לשחק עם אנשים מחוץ לצוות – משפחה, חברים, או סטודנטים מצוותים אחרים. זה אף רצוי, ואם אפשר, אז playtest אף יותר טוב. כדאי לזכור, שיש רזאציה והרד.