

## מטלה על פרק 4 - רכיבים דרמטיים - טיוטה

הוא מספר הסטודנטים בצוות N, בכל השאלות

### שאלה 2: ניתוח הקשת הדרמטית בעלילה

בחרו משחק כלשהו המתבסס על סיפור מעניין, ששיחקתם בו עד הסוף. אם אתם לא מכירים משחק כזה, אפשר לבחור את אחד המשחקים כאן: <https://ifdb.tads.org/viewcomp?id=p6s9uem6td8rfihv> (50 משחקי טקסט הטובים ביותר בכל הזמנים), או כאן: [https://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_Developers\\_Choice\\_Awards#Best\\_Narrative](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_Developers_Choice_Awards#Best_Narrative)

(משחקים שזכו בפרסים על הסיפור הטוב ביותר).

תארו את הסיפור 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 מנגנון המשחק (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

<sup>1</sup>. למדנו בשיעור על עשרה סוגי שחקנים - התחרותי, הסייר, האספן וכו

סוגי שחקנים. לכל אחד מהסוגים, תארו משחק מחשב שאתם מכירים,  $N+1$  א. בחרו  
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.