

מטלה 3 - רכיבים דרמטיים

שאלה 1: ניתוח הרכיבים הדרמטיים במשחק

חזרו למשחק-המחשב ששיחקתם במטלה הקודמת (אם התחרטתם – בחרו משחק חדש). נתחו את המשחק ע"פ הרכיבים הדרמטיים שנלמדו בשיעור. הסבירו איך כל גורם משפיע על חוויית השחקן. בפרט:

1. **אתגר**: מי קהל-היעד של המשחק? אילו כישורים דרושים לשחקן? מה רמת המיומנות הדרושה? איך המשחק מתאים את עצמו לשחקנים בעלי רמת-מיומנות שונה? איך המשחק מאזן בין שחקנים עם רמת-מיומנות שונה? איך המשחק נותן לשחקנים משוב על ההתקדמות שלהם?
 2. **זרימה**: מה המשחק עושה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, מניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני, מניעת חשש-כישלון?
 3. **שעשוע**: האם המשחק מאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק? למדנו בשיעור על עשרה סוגי שחקנים – התחרותי, הסייר, האספן וכו'. לאיזה מהם המשחק מתאים במיוחד?
 4. **רגשות**: איזה רגשות התעוררו בכם כששיחקתם במשחק לראשונה? איך עיצוב-המשחק תורם ליצירת רגשות אלה?
 5. **סיפור-רקע** (premise): מהו סיפור-הרקע של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל? איך סיפור-הרקע מועבר לשחקן?
 6. **דמויות**: מי הן הדמויות במשחק? מי הדמויות המרכזיות, מי הדמויות המשניות, ומה כל אחת מוסיפה לחוויית השחקן? האם הדמויות הן שטוחות או עגולות? קבועות או משתנות? עד כמה הן מתנהגות באופן קבוע מראש, ועד כמה הן מפגינות רצון חופשי?
 7. **עלילה**: מהי העלילה, איך נראית הקשת הדרמטית, ואיך התנהגות השחקן משפיעה על התפתחות העלילה?
 8. **עולם**: מה מאפיין את העולם הדמיוני שבו מתנהל המשחק – חוקי טבע, גיאוגרפיה, חיות וצמחים, הסטוריה, חברה ותרבות, ממשלה, כלכלה וכו'? איך השחקן לומד להכיר את העולם הזה?
- לצורך הצגה בשיעור: הכינו מצגת של עד 10 דקות על המשחק, עם צילומי-מסך או קטעי-וידאו מהמשחק שלכם הממחישים כל אחד מהגורמים.

שאלה 2: שינוי ושימוש ברכיבים דרמטיים

בצעו אחת מהמשימות הבאות לבחירתכם:

--- שאלה 2 א: הוספת רכיבים דרמטיים למשחק קיים

בחרו משחק לוח/קלפים/חברה שאין בו גורמים דרמטיים, למשל דמקה - משחק מאד מופשט. אין עלילה, אין דמויות, ואין סיבה משכנעת למה צריך לתפוס את חתיכות היריב פרט לעובדה שזו מטרת המשחק.

תארו אוסף רכיבים דרמטיים, אשר יהפכו את המשחק שבחרתם למעניין יותר מבחינה רגשית:

- **סיפור-רקע**,
- **דמויות** (למשל בדמקה, כל דיסקית היא דמות בפני עצמה, עם שם ומראה מיוחד משלה),
- **עלילה** עם קשת דרמטית,
- **עולם** עם חוקים משלו.

שחקו עם חברים או משפחה ושימו לב לתגובות שלהם. האם הרכיבים הדרמטיים משפרים את המשחק? או גורעים מהחוויה? כמו במטלות הקודמות, כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע playtest ולדווח.

--- שאלה 2 ב : הוספת רכיבים משחקיים לסיפור קיים

כשרוצים לבנות משחק עם רכיבים דרמטיים, במקום להתחיל מאפס אפשר להתחיל מסיפור שכבר קיים ומוכר. אבל יש כמה אתגרים שצריך לפתור. בחרו סיפור שאתם מכירים ופתרו את המשימות הבאות.

- **עלילה :** במשחק מחשב, בניגוד לספר, העלילה יכולה להתפצל בהתאם לפעולות השחקן. בקישור זה : <https://writing.stackexchange.com/a/47032/40483> תוכלו לקרוא כמה רעיונות על הפיכת סיפור קוי לסיפור מתפצל (עם דוגמאות מהסיפור "עליסה בארץ הפלאות"). תארו איך אפשר להפוך את הסיפור שבחרתם לסיפור מתפצל. שרטטו עץ או מכונת-מצבים המתארים את התפתחות העלילה בהתאם לפעולות השחקן. הכניסו לפחות $N+3$ נקודות פיצול בעלילה.
- **עולם :** מהם המאפיינים המיוחדים בעולם המתואר בסיפור שבחרתם (חוקי טבע, גיאוגרפיה, הסטוריה, ביולוגיה וכד'), ואיך אפשר לשקף תכונות אלו במשחק מחשב?
- **שעשוע :** במשחק מחשב, בניגוד לספר, יש הרבה יותר מקום לסיפורי-צד ותיאורי-צד. למשל, אפשר לתת לשחקן לחקור חדרים או איזורים בעולם של הספר, שלא מתוארים בפירוט בספר מחוסר מקום. איך אפשר לנצל אפשרות זו עם הסיפור שבחרתם, ואיך זה יכול להוסיף לחוויית השחקן?
- **אתגר :** מה הם האתגרים שהגיבור מתמודד עמם בסיפור, ואיך אפשר לגרום לשחקן להתמודד עם אתגרים דומים במשחק? איך אפשר לוודא שהמשחק יהיה מאתגר גם למי שכבר קרא את הספר וגם למי שעוד לא קרא אותו?