

דסר זצ רכך ל רכא קטא קסתנ

בחרו את אחד הרעיונות מהמטלה הקודמת, והמשיכו לפתח אותו בהתאם לרכיבים הדרמטיים שנלמדו בשיעור:

1. שבק: מי יהיה קהל-היעד של המשחק? אילו כישורים יידרשו כדי לשחק? מה רמת המיומנות הדרושה? איך המשחק יתאים את עצמו לשחקנים בעלי רמת-מיומנות שונה? איך המשחק יאזן בין שחקנים עם רמת-מיומנות שונה? איך המשחק יודיע לשחקנים על היעדים שלהם? איך המשחק ייתן לשחקנים משוב על ההתקדמות שלהם?
2. וקסד: מה המשחק יעשה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, מניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני, מניעת חשש-כישלון?
3. רסוהס: איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק? לאיזה סוגים של שחקנים (מבין הסוגים שלמדנו בשיעור) המשחק אמור להתאים?
4. קבוהש: אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק? איך עיצוב-המשחק יתרום ליצירת רגשות אלה?
5. טוהק, קצס: מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל?
6. גסטהש: מי יהיו הדמויות במשחק? מי יהיה הגיבור ומי המתנגד העיקרי? מי יהיו הדמויות המרכזיות והדמויות המשניות, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן?
7. סטכד: מהו תהיה העלילה, איך תיראה הקשת הדרמטית שלה, ואיך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה? איך העלילה תשתלב במנגנון המשחק?
8. סהכל: מה יאפיין את העולם הדמיוני שבו יתנהל המשחק? מה יהיו חוקי-הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה וכו' בעולם זה? איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה?