

## סחכ 22 קטאט 5 גקסתנ

### שאלה 1: ניתוח הרכיבים הדרמטיים במשחק

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

1. **שבק:** 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. **וקסד:** מה המשחק עושה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, מניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני, מניעת חשש-כישלון?
  3. **רסוהס:** 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. **קבוהש:** איזה רגשות התעוררו בכם כששיחקתם במשחק לראשונה? איך עיצוב-המשחק תורם ליצירת רגשות אלה?
  5. **טוהק, קצט (premise):** מהו סיפור-הרקע הדרמטי של המשחק, ואיך הוא מועבר לשחקן?
  6. **גסטהש:** 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. **סטכד:** מהי העלילה, איך נראית הקשת הדרמטית, ואיך התנהגות השחקן משפיעה על התפתחות העלילה?
  8. **סהל:** 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: הוספת גורמים דרמטיים למשחק

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 דמקה למשחק מעניין יותר מבחינה רגשית:

- סיפור-רקע,
- דמויות; למשל, כל אחת מהדיסקיות 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 3: סיפור קוי וסיפור מתפצל

אחד ההבדלים העיקריים בין סיפור בספר לבין סיפור במשחק הוא, שהעלילה במשחק 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".

בחרו סיפור נוסף שאתם מכירים. תארו איך אפשר להפוך אותו לסיפור מתפצל. שרטטו עץ או מכונת-מצבים המתארים את התפתחות העלילה בהתאם לפעולות השחקן. הכניסו לפחות 3+ נקודות פיצול בעלילה.