# מטלה – יסודות פורמליים – טיוטה

בשיעור למדנו על שמונה סוגים של יסודות פורמליים של משחקים. מטרת המטלה היא לבדוק איך שינויים ביסודות הפורמליים משפיעים על חוויית השחקן.

בכל אחת מהשאלות בהמשך, עליכם לבחור משחק מוכר כלשהו, כגון שחמט, שש-בש, ברידג', בול-פגיעה, צוללות וכד', לשנות בו יסוד פורמלי מסויים, ולבדוק את התוצאה.

הנחיות כלליות לכל השאלות:

* 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. **חשוב שכל חבר-צוות יבצע playtest באופן אישי – כי לכל אחד יש חוויית-שחקן שונה**.
* יהיה לכם הכי קל לפתור את השאלות על משחקי קופסה או לוח או משחקי חברה מוכרים. מותר גם לפתור את השאלות על משחק מחשב, אבל אז תצטרכו למצוא משחק מחשב עם קוד פתוח ולשנות לו את הקוד – זה כנראה יהיה יותר קשה.

בחירת שאלות: כל צוות עם **n** סטודנטים צריך לבחור **n+1** שאלות.

## שאלה 1: שינוי מספר השחקנים

בחרו משחק מוכר כלשהו המיועד לשני שחקנים או יותר: כגון: שחמט, שש-בש, ברידג' וכו'. המציאו גירסה חדשה של המשחק, המיועדת *לשחקן אחד בלבד*. הסבירו בפירוט איזה שינויים צריך לעשות בחוקים, כדי שהמשחק עדיין יהיה מעניין כמשחק ליחיד.

## שאלה 2: שינוי היעדים

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.

*דוגמה*: במשחק "סוליטייר" המטרה העיקרית היא *התאמה*. שנו את החוקים כך שהמטרה העיקרית תהיה *לכידה*, או *בניה*, או *חקירה,* או *בריחה.*

## שאלה 3: שינוי התהליכים

## שאלה 4: שינוי החוקים

## שאלה 5: שינוי המשאבים

## שאלה 6: שינוי העימותים

## שאלה 7: שינוי הגבולות

## שאלה 8: שינוי התוצאה

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, כדי שהמשחק עדיין יהיה מעניין כמשחק שיתופי.