# המשחק שלכם – רכיבים דרמטיים – טיוטה

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

1. **אתגר**: 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. **זרימה**: מה המשחק יעשה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, מניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני, מניעת חשש-כישלון?
3. **שעשוע**: איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק?
4. **רגשות**: אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוחך כדי המשחק? איך עיצוב-המשחק יתרום ליצירת רגשות אלה?
5. **הנחת-יסוד**: מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל?
6. **דמויות**: מי יהיו הדמויות במשחק? מי יהיה הגיבור ומי המתנגד העיקרי? מי יהיו הדמויות המרכזיות והדמויות המשניות, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן?
7. **עולם**: מה יאפיין את העולם הדמיוני שבו יתנהל המשחק? מה יהיו חוקי-הטבע בעולם זה? איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה?
8. **סיפור**: מהו יהיה הסיפור, ואיך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה? איך מנגנון המשחק ישתלב עם הסיפור? ציירו את הקשת הדרמטית של הסיפור – הצגה, עימות, שיא, התרה.