# מטלה – רכיבים דרמטיים – טיוטה

יש לענות על שאלה אחת לבחירתכם. בכל השאלות, N הוא מספר הסטודנטים בצוות.

## שאלה 1: איך להרוס דינמיקה של משחק

בחרו משחק לוח/קופסה שאתם מכירים. הגדירו את רכיבי המערכת שלו – אובייקטים, מאפיינים, התנהגויות ויחסים. בצעו שינוי כלשהו ובדקו איך הוא משפיע על דינמיקת המשחק.

לדוגמא אם בחרתם שחמט, שנו את כללי התנועה על הלוח, את מספר וסוג הכלים של כל שחקן, הוסיפו כלי חדש (למשל: נמר), וכד'. בחירת השינויים תלויה בכם, אך בצעו שינויים משמעותיים.

עכשיו שחקו במשחק. מה קורה? האם השינויים השפיעו על האיזון המשחק? האם עדיין אפשר לשחק את המשחק?

אם המערכת עדיין ניתנת להפעלה, בצעו שינוי נוסף. מה קורה עכשיו?

המשיכו לבצע שינויים (לפחות N+1 שינויים), עד שכבר לא ניתן לשחק את המשחק. מה היה השינוי המכריע שעשיתם? מדוע לדעתכם השינוי האחרון שבר את המשחק?

## שאלה 2: ניתוח כלכלות של משחקים

[בחרו משחקים מתוך רשימה ונתחו את הכלכלה שלהם]

## שאלה 3: הוספת כלכלה למשחק

בחרו משחק קלפים/לוח מוכר כלשהו, ותכננו עבורו מערכת כלכלית. הסבירו את פרטי הכלכלה – האם זה סחר חליפין, עם/בלי כסף, היצע קבוע/גדל וכו'. הסבירו את השיקולים מאחרי הבחירות שלכם. שחקו במשחק כמה פעמים ובדקו איך המערכת הכלכלית משפיעה על חוויית השחקן.

כמו במטלות קודמות, כל חבר-צוות צריך לשחק ולתאר את חוויית השחקן שלו.

## שאלה 4: משחק החיים

[מטלה בהשראת "משחק החיים" – ואיך אפשר לשלב אותו במשחק אמיתי]

## שאלה 5: ניתוח מבני מידע ובקרה של משחקים

[בחרו משחקים מתוך רשימה ונתחו את מבני המידע והבקרה שלהם]

## שאלה 6: מידע נסתר

במשחקי אסטרטגיה רבים יש מבני מידע פתוחים המאפשרים לשחקנים גישה למידע מושלם על מצב המשחק, כגון שחמט, דמקה וכו'. קחו משחק עם מבנה מידע פתוח, ושנו את המערכת כך שיהיה בה רכיב של מידע נסתר. ייתכן שתצטרכו להוסיף למשחק מושגים חדשים כדי להשיג את המטרה. שחקו במשחק החדש וכתבו תיאור מפורט של חוויית השחקן (כל חבר-צוות בנפרד).

כיצד הוספת מידע נסתר משנה את אופי האסטרטגיה של השחקנים? מדוע?