

מטלה – רכיבים דינאמיים

שאלה 1 : ניתוח הרכיבים הדינאמיים של משחק

חזרו למשחק-המחשב ששיחקתם במטלה הקודמת, או בחרו משחק חדש. נתחו את המשחק ע"פ הרכיבים הדינאמיים שנלמדו בשיעור. הסבירו איך כל גורם משפיע על חוויית השחקן. בפרט:

1. **תכנון מונחה עצמים** : מה הם העצמים המרכזיים במשחק? מה המאפיינים של כל עצם? מה הן ההתנהגויות האפשריות של כל עצם? מה הם היחסים בין העצמים השונים?
2. **מאפיינים מספריים** : תארו $N+1$ עצמים במשחק שיש להם מאפיינים מספריים (כגון חוזק, מהירות וכו'). מדוע לדעתכם נבחרו מספרים אלה? איך המספרים האלה משפיעים על הבחירות שלכם, כשחקנים? אילו המספרים היו משתנים – האם הייתם בוחרים אחרת?
3. **אסטרטגיות** : תארו $N+1$ אסטרטגיות שונות שאתם משתמשים בהן כדי להתקדם/לנצח במשחק. איך גיליתם את האסטרטגיות האלו? (ניסוי וטעיה, פורומים, חברים, או שהמשחק לימד אתכם?). איך המאפיינים המספריים משפיעים על האסטרטגיות שבחרתם?
4. **התנהגויות** : מה הם הכללים שלפיהם מתנהגות הדמויות הלא-אנושיות במשחק? איך הכללים האלה גורמים להתנהגויות של התנהגויות מורכבות? אם זה לא ברור מהמשחק עצמו, נסו לברר את העניין מתוך דף המשחק בויקיפדיה או פורומים של שחקנים.
5. **כלכלה** : האם יש מערכת מסחר במשחק? אם כן – מה הן האפשרויות למסחר עם שחקנים אחרים או עם המערכת? איך נקבעים ההיצע והביקוש לסחורות? מה משמש כ"מטבע" בעולם המשחק? איך נקבעים המחירים בעולם המשחק? מה מודל הרווח של מפתחי המשחק?
6. **כמה מידע יש לשחקן על מצב המערכת בכל רגע?** איזה חלק מהמידע גלוי לשחקן, איזה חלק נסתר, ואיך השחקן מגלה מידע חדש על העולם? מה נקודת-המבט של השחקן?
7. **איזו שליטה יש לשחקן על מצב העולם?** האם משתמשים בעכבר, מקלדת, שניהם, או משהו אחר? האם זו שליטה ישירה או עקיפה? בזמן-אמת או לפי תורות?
8. **חפשו מידע על המשחק בבלוגים ובפורומים של גיימרים.** אילו תופעות דינאמיות מעניינות מתגלות במשחק, מעבר למה שנראה במבט ראשון? האם יש "באגים דינאמיים"? איך הם נפתרים?
9. **מה גודל קהילת השחקנים של המשחק?** אילו תופעות תרבותיות וחברתיות מתגלות בקהילה זו?

הגשה : במצגת או בקובץ pdf לבחירתכם.

שאלה 2 : שינוי ושימוש ברכיבים דינאמיים

בצעו אחת מהמשימות הבאות לבחירתכם.

--- שאלה 2 א. קביעת מאפיינים מספריים מאוזנים

בחרו משחק לוח/קופסה/קלפים שאתם מכירים, שיש בו עצמים עם מאפיינים מספריים. הוסיפו לו עצם חדש, וקבעו את המאפיינים שלו בעזרת משחקי-ניסוי (playtest), כך שהמשחק החדש יהיה מאוזן.

דוגמאות :

- אם בחרתם שחמט – הוסיפו כלי חדש (אפשר במקום כלי קיים), וקבעו את גודל התנועה שהוא יכול לבצע בכל תור.
- אם בחרתם פוקר – הוסיפו קלף חדש עם תכונות מיוחדות, וקבעו את היחסים בינו לבין קלפים אחרים.
- אם בחרתם "מתיישבי קאטאן" – הוסיפו סחורה חדשה או קלף-פיתוח חדש עם תכונות מיוחדות, וקבעו את המאפיינים המספריים שלו.
- אם בחרתם "פנדמיק" – הוסיפו מקצוע חדש וקבעו את התכונות שלו.

דרך אחת לחשב את המאפיינים היא לחשב נוסחה ל"חוזק" של הכלי, ולקבוע את המאפיינים כך שהחוזק יהיה דומה לכלים אחרים.

דרך אחרת היא להתחיל ממספר כלשהו שנראה לכם הגיוני, לשחק ולראות אם המשחק מאוזן. אם הוא לא מאוזן – לשנות את המספר ולשחק שוב. לחזור על התהליך עד שמתקבל משחק מאוזן.

--- שאלה 2 ב : הוספת כלכלה למשחק

בחרו משחק קלפים/לוח/קופסה מוכר כלשהו, שאין לו כלכלה, ותכננו עבורו מערכת כלכלית. הסבירו בפירוט את מבנה הכלכלה – האם זה סחר חליפין, עם/בלי כסף, היצע קבוע/גדל וכו'. הסבירו את השיקולים מאחרי הבחירות שלכם. שחקו במשחק כמה פעמים (כל חבר-צוות בנפרד) ובדקו איך המערכת הכלכלית משפיעה על חוויית השחקן?

--- שאלה 2 ג : שינוי מבנה המידע במשחק

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. שחקו במשחק החדש (כל חבר-צוות בנפרד) והסבירו כיצד הסתרת המידע משפיעה על האסטרטגיה של השחקנים ועל חוויית השחקן?

--- שאלה 2 ד : שינוי מבנה השליטה במשחק

בחרו משחק קלפים/לוח/קופסה שבו יש שליטה ישירה בכלים, ושנו אותו כך שהשליטה של השחקן בכלים תהיה עקיפה בלבד. הסבירו איך בדיוק השחקנים שולטים באופן עקיף במשחק. שחקו במשחק החדש (כל חבר-צוות בנפרד), והסבירו כיצד המעבר משליטה ישירה לעקיפה משפיע על האסטרטגיה של השחקנים ועל חוויית השחקן?