

שאלה 1:

1. אתגר:

- כדי לשחק במשחק Portal 2 כראוי, הכישורים שצריכים להיות לשחקן הינם שילוב של יכולת פתרון בעיות, קורדינאציה. במשחק צריך להפעיל חשיבה יצירתית, שימוש במניפולציות של פיזיקה ופתרון חידות מורכבות.
- רמת הקושי במשחק משתנה דינמית ככל שעולים בשלבים. אי אפשר לבחור ברמת הקושי מתי שרוצים.
- ככל שעולים בשלבים הרמת קושי עולה בהדרגה, נוספים אלמנטים חדשים אשר מאתגרים את כישרי פתרון הבעיות של השחקן.
- יש מגוון של אתגרים במשחק, צריך להשתמש לפעמים בתזמון מדויק ולכוון אלמנטים בצורה מסויימת כדי שהמשימה תצליח, מונע מהמשחק להיות מונוטוני ומונע מהשחקן לחשוב שכל המשימות אותו דבר ואותו רעיון.

2. זרימה:

- מיקוד תשומת לב ומניעת הסחת דעת: המשחק בונה את העלילה בצורה בונה, מנחה את השחקן על פי העלילה ותוך כדי פתרון של החידות. העלילה מספקת מוטיבציה להתקדם ולגלות מה קורה בהמשך.
- סביבה מוגבלת, השחקן מוגבל בתוך החדר של הפאזל, שומר על השחקן ממוקד להצליח את המשימה העדכנית ולא להתבלבל יותר מדי. ככה השחקן ישים לב לאלמנטים שיעזרו לו לנצח את המשימה.
- יש לפעמים כמו רדיו קטן שהשחקן יכול לקחת, אשר משמש כרמזים לשמור על הריכוז.
- המשחק נותן לשחקן תחושה שהוא שולט: הרובה פורטלים לרשות השחקן, הוא יכול לירות כמה פורטלים שהוא רוצה לאן שהוא רוצה(במקומות המוגדרים לכך כמובן). נותן לשחקן שליטה על הסביבה. תפעול המרחב.
- סביבה עם אלמנטים אשר מגיבים לפעולות של השחקן ומחזקים את הקשר שלו לשחק. יש כפתורים, מנפים, קופסאות, ועוד אלמנטים שמגיבים לפעולות של השחקן.

3. שעשוע:

- תוכן נסתר, לפעמים בחדר של השלב הנוכחי יש אלמנטים לא קשורים ופרטים הומוריסטיים שלא תורמים לעלילה או להתקדמות בשלב, כמו רובוטים רוקדים ושרים או סיפור בהילוך מהיר שאם מעבירים אותו למהירות רגילה יש איזה חלק מסרט מובי דיק.
- דברים אלה שוברים שגרה במהלך השלב ומכניסים קצת שעשוע.
- סוגי שחקנים: המשחק מתאים למגוון סוגי שחקנים. חוקרים - שחקנים שאוהבים לחקור ולגלות תוכן נסתר. הישגיים - ישנם אתגרים שצריך למצוא את כל האזורים הנסתרים והשלמת החידות. יצירתיים - המשחק מתגמל אנשים שחושבים מחוץ לקופסא, ימצאו את המשחק הזה מושך מאוד.

#### 4. רגשות:

- רגשות שהיו לי כששיחקתי בפעם הראשונה: היו סקרנות, שביעות רצון המשחק מעורר סקרנות ברגע הראשון כשמתחילים לשחק לא ברור כל כך מה עושים איך עוברים את השלבים, חוויתי סקרנות עד שהצלחתי לקלוט את כל החוקים והמטרה העיקרית של המשחק, ככל שמתקדמים הסקרנות גוברת לאן המשחק מתפתח ולאיזה רמת קושי אני אגיע. כאשר פתרתי בהצלחה את החידה ועברתי השלב הרגשתי שביעות רצון ושמחה שהצלחתי לפתור את החידה.

- תרומת העיצוב ליצירת הרגשות:  
ההתקדמות העלילתית של המשחק תורמת ליצירת הרגשות, התגלגלות האירועים, גילוי דמויות חדשות, התפתחויות בלתי צפויות בעלילה.  
העיצוב של המשחק בהתחלה מתחיל בחדר, השחקן הולך לישון ואז מתעורר כאילו אחרי תקופה ארוכה של זמן והכל שבור, ואז איכשהו החדר עובר מקום באוויר כאילו מושכים אותו מלמעלה לאזור שהכל שבור בו, העיצוב נותן תחושה לשחקן ומוסיף לאווירה מסקרן לדעת מה קרה, ונותן מוטיבציה להתקדם.

#### 5. סיפור רקע

- סיפור הרקע של המשחק, מה קרה לפני שהמשחק מתחיל  
הרקע של המשחק טמון באירועי הגרסה הראשונה של המשחק (פורטל 1).  
משחקים בתור צ'ל, השחקן מתקדם בסדרה של תאי מבחן(שלבים) באמצעות שימוש באקדח פורטלים.  
מנצחים את גלאדוס. השחקן מנצח אותו בסוף משחק פורטל 1. אבל האויב נשאר ללא הכרה.  
פורטל 2 מתקיים אחרי זמן לא מוגדר אחרי המשחק הראשון. צ'ל מתעורר, ואיכשהו מפעילים בטעות שוב את גלאדוס.

- איך הסיפור מועבר לשחקן:  
בעקרון המשחק מתחיל כשהשחקן מתעורר והכל שבור, נראה מוזנח וממחיש שעבר הרבה מאוד זמן.  
יש את גלדיוס וויטלי שמדברים עם השחקן לאורך כל השלבים וכל המשחק, חושפים אירועים שהתרחשו וגם מכניסים מידע מהמשחק פורטל 1.

#### 6. דמויות

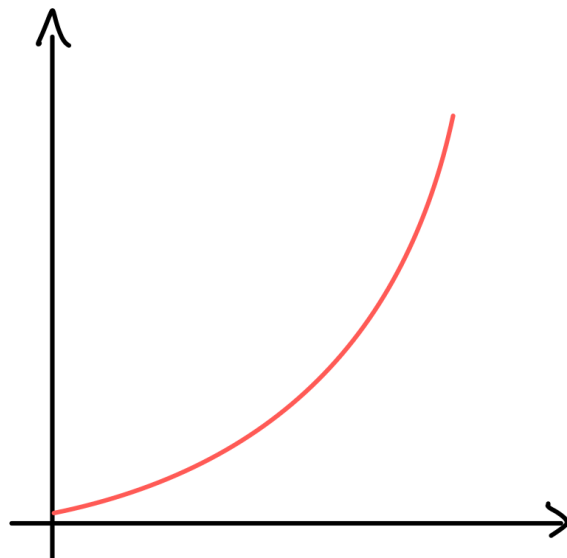
- דמויות מרכזיות: גיבור ומתנגד עיקרי  
צ'ל הינו הדמות שהשחקן משחק, הגיבור של המשחק וזה שמבצע את המשימות.  
צ'ל הוא הדמות הראשית והגיבור של המשחק. הפעולות שלה מניעים את המשחק.  
המתנגד העיקרי(אנטגוניסט) הינו גלאדוס זה בעצם בינה מלאכותית שנועד להתחלה לפקח על המתקן מדע.  
גלאדוס הופך להיות פגום ומציב אתגרים לצ'ל. למרות שגלאדוס בתפקיד האנטגוניסט הוא מוסיף הומור ומורכבות לתהליך.

- דמויות משניות:  
וויטלי הינו רובוט שבהתחלה עוזר ומדריך את השחקן, מוסיף קצת קומיות למשחק, בהמשך הוא הופך להיות האנטגוניסט

- אם הדמויות קבועות/ משתנות:  
תהליך של גלאדוס - לאורך המשחק הדמות עוברת שינויים, בהתחלה הוא מתעורר על ידי וויטלי, מתחילה כאנטגוניסט אך במהלך המשחק משנה את המערכת יחסים שלה עם צ'ל הדמות הראשית. תהליך של וויטלי- בהתחלה הוא עוזר לשחקן ומדריך אותו, כשגלאדוס מתחילה "לשחרר" מצ'ל וויטלי הופך להיות נגד צ'ל.
- התנהגויות ורצונות חופשיים:  
התנהגות תסריטאית- התנהגויות של הדמויות הם על פי הסיפור והתסריט של המשחק. ההתנהגות של המשחק משפיע על המעשים והאינטרקציה עם השחקן.

## 7. עלילה

- העלילה המרכזית במשחק:  
לעקוב אחרי המסע של צ'ל במתקן מדע כאשר ההתקדמות נעשת על ידי פתירת חידות ומעבר מחדר לחדר.
- הדמות מתעוררת בחדר שבור ורקוב, מעבירים את החדר הזה למתקן מדע ועל השחקן לפתור חידות כדי להתקדם.  
מפעילים מחדש את הדמות הרעה מהמשחק הקודם (גלאדוס)  
וויטלי הדמות המשנית במשחק מפעילה את גלאדוס בטעות אשר משתלטת על המתקן ונותנת לצ'ל אתגרים ומשימות.
- הבגידה של וויטלי:  
וויטלי מנסה להרוד את צ'ל כמה פעמים, אבל גלאדוס וצ'ל מצליחות לבחורות ומגיעות לחדר של וויטלי. צ'ל מנסה להשבית את וויטלי אבל ברגע האחרון וויטלתי מצליח לפוצץ את החדר. צ'ל שולחת פורטל לירח ואז וויטלי נתקע בחלל.
- הקשת הדרמטית של העלילה:



המשחק מתחיל כאשר צ'ל מתעוררת במתקן.  
העלילה מתעצמת כאשר צ'ל מתקדמת בתאי מבחן, מגלה תעלומות של המתקן.  
השיא מתרחש במהלך העימות עם גלאדוס, שתיהן מתעמתות עם וויטלי.

לאחר השיא המשחק משנה את הגישה של גלאדוס והם פועלים על מנת לגרום לצ'ל לברוח. לבסוף צ'ל מתעוררת ומקבלת חופשיות, מה שמסכם את העלילה העיקרית

- התנהגות השחקן משפיעה על התפתחות העלילה:  
השחקן צריך לעבור שלבים על מנת שהעלילה תתפתח. ככל שמצליחים להתקדם ולפתור יותר חידות מתגלים סיפורים חדשים בעלילה.  
יש אלמנטים נסתרים שאם השחקן מוצא אותם הוא יכול ללמוד יותר על העלילה ולשפר את הבנתו.

## 8. עולם

- חוקי הטבע, גיאוגרפיה, הסטוריה, כלכלה, חברה, פוליטיקה:  
חוקי הטבע מוגדרים על ידי הפיזיקה במשחק. יש פורטלים במרחב שהשחקן מחליט איפה לשים ובכך הוא נע בעולם.

גיאוגרפיה הינה בתוך מתחם מעבדה (Aperture Science Enrichment Center)  
השחקן עובר בין חדרי ניסוי שהם השלבים במשחק

היסטוריה של המתקן מתגלה במהלך המשחק.

כלכלה - לא מוגדר במשחק, אין עניין כספי.

חברה במשחק סובבת סביב השחקן צ'ל, שפותרת חידות שניתנו על ידי גלאדוס שהיא סוג של רובוט AI. וגם וויטלי.

פוליטיקה במתקן המדע מושפעים על פי הסכסוכים של גלאדוס. הדינמיקה בין גלאדוס וויטלי.

- איך השחקן לומד להכיר את העולם  
בעזרת התקדמות עלילתית, בהתחלה וויטלי מסביר בקצרה, ואז השחקן לומד תוך כדי פתירת חידות. תוך כדי יש גם דיאלוגים, רמזים בסביבה ואלמנטים. התורמים להבנה מעמיקה יותר של המתקן וההסטוריה.

יומני שמע והודעות שנותנים קשר נוסף על ההסטוריה והניסויים שנערכו במתקן.  
סיפורים חזותיים של הסביבה, המצב הפיזי של המתקן.

אינטראקציה בין דמויות - עם גלאדוס וויטלי שמספרים גם.

## 9. מבין הרכיבים, הרכיבים שתורמים ביותר לייחודיות והמקוריות של המשחק הם:

- אתגר: הכישורים שנדרשים כדי פתור את החידות, יוצרים חווית משחק שונה ממשחקים אחרים.  
מצריכים מחשבה ותכנון איך לעבוד ומה לעשות כדי לעבור את השלב.
- דמויות: היחסים והדיאלוגים בין הדמויות עם גלאדוס ווויטלי נותנים הרגשה של חיבור למשחק, נותן ממש תחושה כאילו אני השחקן וצריך לעבור את השלבים האלה, נותן הרגשה אמיתית של הקשר איתם. הפוקוס על הדמויות האלה מוסיף שכבה עמוקה לסיפור של המשחק.