

מטלה במשחקי מחשב:

מגישים:

328596978 ניקיטה אנוסוב

305446627 יעקב אלקובי

מטלה שבועית:

שאלה 1:

מצגת בגיט:

https://github.com/UniversityGameProject-2024/Dramatic_elements/tree/main

שאלה 2:

קישור למשחק:

<https://wnikita.itch.io/chesstextgame>

איך משפיעים הרכיבים הדרמטיים על חווית השחקן:

סיפור רקע:

הסיפור מתאר מלחמה בין המלך הלבן והשחור. המטרה של השחקן היא להוביל את הצבא של המלך הלבן. הבחירה להציג את הקרב לא רק כמשחק שחמט, אלא כמאבק דרמטי בין טוב לרע, היא החלטה שקיבלנו. במטרה ליצור תחושת דחיפות ואכפתיות כלפי עתיד הממלכה.

דמויות:

הדמויות, כמו המלך הלבן, המלך השחור, הרץ, הפרש והחיילים מוסיפות מימד אישי ותפקודי למשחק. כל דמות משפיעה על מהלך הקרב וההחלטות שצריך השחקן לקבל וכל החלטה משפיעה על המשך המשחק. כל החלטה, גם אם היא נראית קטנה (כמו הקרבת חייל), משפיעה על התוצאה הכוללת ומובילה לשינויים דרמטיים במהלך המשחק. כמו כן, לכל דמות יש את האפשרויות שלה.

העלילה:

העלילה מתפתחת לפי החלטות השחקן. כל צעד מוביל לאפשרויות שונות: ניצחון או תבוסה. זה מאפשר לשחקן להרגיש שהוא יוצר את הסיפור בעצמו, ושההשלכות של כל החלטה חשובות. המטרה היא גם לעודד את השחקנים לשחק שוב כי המשחק לא מונוטוני.

הוראות המשחק:

1. **התחלה:** השחקן מתחיל את המשחק כאשר הוא נמצא במרכז הקרב, בתפקיד המלך הלבן.
2. **החלטות:** במהלך המשחק, השחקן יצטרך לבחור בין אפשרויות שונות, כגון:
 - **התקפה** - יציאה לקרב נגד הצבא השחור.
 - **הגנה** - חיזוק ההגנות סביב המלך הלבן.
 - **הקרבת חיילים** - שימוש בהקרבה כדי להאט את הצבא השחור.
3. **מהלך קרב:** כל בחירה מובילה לתוצאה שונה.
4. **סיום:** המשחק מסתיים כאשר השחקן מקבל את החלטה של סיום הקרב—האם להסכים לתנאים של המלך השחור, להילחם עד הסוף, או למצוא פתרון אחר.

דיווח על חווית השחקן Playtest:

- **דעה של משפחה:** ממש אהבתי את הרעיון של המשחק, אהבתי את העובדה שהוא מערב דמיון וקריאה, אהבתי את העובדה שההחלטות שלי לא מוגבלות רק לשחק בשחמט, אלא יש לי את הכוח להחליט אם להקריב דמויות חשובות כדי לזכות בזמן או להילחם עד הסוף, וזה יצר תחושת מתח אמיתית.
- **דעה של חבר קבוצה:** מאוד נהניתי מהתפתחות העלילה. כל פעם שחשבתי שהגעתי לסוף, המשחק גרם לי להרגיש שאני עוד לא סיימתי ושיש עוד החלטות גורליות. רציתי להמשיך לשחק ולנסות לראות את האפשרויות האחרות.

מטלה מתגלגלת:

קישור לגיט עם הרכיבים הדרמטיים:

<https://github.com/UniversityGameProject-2024/Elementa/blob/main/dramatic-elements.md>