

מטלה – רכיבים דינאמיים

שאלה 1 : ניתוח הרכיבים הדינאמיים של משחק

- חזרו למשחק-המחשב ששיחקתם במטלה קודמת, או בחרו משחק חדש. נתחו את המשחק ע"פ הרכיבים הדינאמיים שנלמדו בשיעור. הסבירו איך כל גורם משפיע על חוויית השחקן. בפרט:
1. **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?
 2. **מיקומים** : תארו $N+1$ עצמים במשחק שהמיקום שלהם נבחר בצורה אסטרטגית. מדוע מעצבי-המשחק שמו את העצמים דווקא במקום זה? אילו העצמים היו במקום אחר – איך זה היה משפיע על הבחירות שלכם כשחקנים?
 3. **התנהגויות** : מה הם הכללים שלפיהם מתנהגות הדמויות הלא-אנושיות במשחק? איך הכללים האלה גורמים להתנהויות של התנהגויות מורכבות? אם זה לא ברור מהמשחק עצמו, נסו לברר את העניין מתוך דף המשחק בויקיפדיה או פורומים של שחקנים.
 4. **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?
 5. **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 (גוף ראשון, גוף שלישי וכד') ואיך זה משפיע על חוויית השחקן?
 6. **איזו שליטה** יש לשחקן על מצב העולם – האם השליטה היא ישירה או עקיפה? בזמן-אמת או לפי תורות?
 7. **חפשו מידע** על המשחק בבלוגים ובפורומים של גיימרים. אילו תופעות דינאמיות מעניינות מתגלות במשחק, מעבר למה שנראה במבט ראשון? האם יש "באגים בדינאמיקה" – תופעות המנוגדות לתיכון של מעצבי המשחק?
 8. **מה גודל קהילת השחקנים** של המשחק? אילו תופעות תרבותיות וחברתיות מתגלות בקהילה זו?

שאלה 2 : שינוי ושימוש ברכיבים דינאמיים

בצעו אחת מהמשימות הבאות לבחירתכם.

--- שאלה 2 א. שינוי מאפיינים מספריים

בחרו משחק לוח/קופסה/קלפים שאתם מכירים, שיש בו עצמים עם מאפיינים מספריים. שנו את המאפיינים של עצם אחד או יותר. שחקו במשחק החדש ותארו את השפעת השינוי על חוויית השחקן. דוגמאות:

- אם בחרתם שחמט – שנו את גודל התנועה שאחד הכלים יכול לבצע בכל תור.
- אם בחרתם טאקי – שנו את כמות הקלפים מסוג מסויים.
- אם בחרתם "מתיישבי קאטאן" – שנו את סוג הקוביות (נניח לקוביות עם 10 צדדים).

--- 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). 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). כיצד המעבר משליטה ישירה לעקיפה משפיע על האסטרטגיה של השחקנים ועל חוויית השחקן?