

## המשחק שלכם – רכיבים דרמטיים

המשיכו לפתח את N+1 הרעיונות מהמטלה הקודמת (בגיטהאב של האירגון שלכם) והוסיפו רכיבים דרמטיים:

### 1. אתגר:

- אילו כישורים יידרשו כדי לשחק במשחק שלכם?
- נניח שתוצא לאפשר לשחקן לבחור ידנית, בתחילת המשחק, בין שלוש רמות קושי שונות. מה בדיוק ישתנה במשחק שלכם בין רמה לרמה? (איזה עצמים ישתנו, איזה מאפיינים ישתנו וכו')?
- נניח שתוצא לשנות את רמת הקושי באופן דינמי לפי התקדמות השחקן. איך המשחק שלכם יזהה את רמת המיומנות של השחקן ויתאים את רמת הקושי בהתאם?

### 2. זרימה:

- איך תמקדו את תשומת-הלב של השחקן במשחק ותמנעו הסחות-דעת?
- איך תתנו לשחקן תחושה שהוא שולט במשחק ושהפעולות שלו משפיעות?
- איך תתנו לשחקן משוב על הצלחה או כישלון?

### 3. שעשוע:

- איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק?
- לאיזה סוגי שחקנים (מבין הסוגים שלמדנו בשיעור, או סוגים אחרים) המשחק אמור להתאים?
- מה אתם יכולים לעשות כדי שהמשחק יתאים לסוגי-שחקנים נוספים?

### 4. רגשות:

- אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק?
- איך עיצוב המשחק שלכם יתרום ליצירת רגשות אלה?

### 5. סיפור-רקע:

- מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל?
- איך תעבירו לשחקן את סיפור-הרקע הזה?

### 6. דמויות:

- דמויות מרכזיות - מי יהיה ה"גיבור" ומי ה"מתנגד" העיקרי?
- דמויות משניות – מי הן יהיו, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן?
- איך הדמויות ישתנו במהלך המשחק?
- האם הדמויות יתנהגו באופן המזכיר "רצון חופשי"?

### 7. עלילה:

- איך תיראה הקשת הדרמטית של המשחק שלכם? (שרטטו גרף).
- מה תהיה העלילה, ואיך היא תשתנה בהתאם לקשת הדרמטית?
- איך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה?

### 8. בניית עולם:

- מה יהיו חוקי הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה, הכלכלה, החברה והפוליטיקה בעולם שלכם?
- איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה?