# 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 שתרצו 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 שתרצו 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**: מי יהיו הדמויות במשחק?
   * 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?