

## מטלה שבועית - רכיבים דרמטיים

### שאלה 1: ניתוח הרכיבים הדרמטיים במשחק

חזרו למשחק-המחשב ששיחקתם במטלה על רכיבים רשמיים, או בחרו משחק חדש. נתחו את המשחק ע"פ הרכיבים הדרמטיים שנלמדו בשיעור. הסבירו איך כל גורם משפיע על חוויית השחקן. בפרט:

#### 1. אתגר:

- אילו כישורים דרושים כדי לשחק?
- אם אפשר לבחור רמת-קושי ידנית – מה ההבדלים בין רמות הקושי השונות?
- איך רמת-הקושי משתנה דינמית תוך-כדי המשחק בהתאם לעליית רמת-המיומנות של השחקן?

#### 2. זרימה:

- מה המשחק עושה כדי למקד את תשומת-הלב של השחקן במשחק ולמנוע הסחות-דעת?
- איך המשחק נותן לשחקן תחושה שהוא שולט במשחק ושהפעולות שלו משפיעות?
- איך המשחק נותן לשחקנים משוב על הצלחה או כישלון?

#### 3. שעשוע:

- האם המשחק מאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק?
- דיברנו על סוגי שחקנים – התחרותי, הסייר, האספן וכו'. לאיזה מהם המשחק מתאים במיוחד?

#### 4. רגשות:

- איזה רגשות התעוררו בכם כשיחקתם במשחק לראשונה?
- איך עיצוב-המשחק תורם ליצירת רגשות אלה?

#### 5. סיפור-רקע (premise):

- מהו סיפור-הרקע של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל?
- איך סיפור-הרקע מועבר לשחקן?

#### 6. דמויות: מי הן הדמויות במשחק?

- דמויות מרכזיות - מי ה"גיבור" ומי ה"מתנגד" העיקרי?
- דמויות משניות - מי הן ומה כל אחת מוסיפה לחוויית השחקן?
- האם הדמויות קבועות, או משתנות במהלך המשחק?
- האם הדמויות מתנהגות באופן המזכיר רצון חופשי?

#### 7. עלילה:

- מהי העלילה המרכזית במשחק?
- איך נראית הקשת הדרמטית של העלילה? (נסו לשרטט גרף).
- איך התנהגות השחקן משפיעה על התפתחות העלילה?

#### 8. עולם:

- מהם חוקי הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה, הכלכלה, החברה והפוליטיקה בעולם של המשחק?
- איך השחקן לומד להכיר את העולם הזה?

#### 9. מבין הרכיבים שתיארתם למעלה, מה הם הרכיבים התורמים ביותר ליחודיות והמקוריות של המשחק?

**הגשה:** הכינו מצגת של עד 10 דקות על המשחק, עם צילומי-מסך או קטעי-וידאו מהמשחק שלכם הממחישים כל גורם (אפשר לשים את הטקסט עם ההסברים המלאים ב-notes).

## שאלה 2: יצירת רכיבים דרמטיים

השתמשו במנוע Twine שנלמד בשיעור כדי לבנות משחק טקסט עם עלילה מתפצלת. לבחירתכם שלוש אפשרויות:

### אפשרות א: יצירת משחק חדש מסיפור קיים

בחרו סיפור (כגון ספר או סרט) שאתם מכירים ואוהבים, והפכו אותו למשחק טקסט. דגשים:

- **עלילה:** הפכו את עלילת הסיפור מעלילה קווית לעלילה מתפצלת (בקישור זה <https://writing.stackexchange.com/a/47032/40483> תוכלו לקרוא כמה רעיונות). הכניסו לפחות N+3 נקודות פיצול בעלילה הראשית.
- **עולם:** זהו את המאפיינים המיוחדים בעולם המתואר בסיפור שבחרתם (חוקי טבע, גיאוגרפיה, היסטוריה, ביולוגיה וכד'), וודאו שהם משתקפים במשחק-הטקסט שלכם.
- **שעשוע:** במשחק, בניגוד לספר, יש הרבה יותר מקום לסיפורי-צד ותיאורי-צד. למשל, אפשר לתת לשחקן לחקור חדרים או אזורים בעולם של הספר, שלא מתוארים בפירוט בספר מחוסר מקום. נסו ליישם אפשרות זו במשחק-הטקסט שלכם.
- **אתגר:** מה הם האתגרים שהגיבור מתמודד עמם בסיפור, ואיך אפשר לגרום לשחקן להתמודד עם אתגרים דומים במשחק שלכם? איך אפשר לוודא שהמשחק יהיה מאתגר גם למי שכבר קרא את הספר (ויודע איך הגיבור פתר את האתגרים), וגם למי שעדיין לא קרא אותו?

### אפשרות ב: הוספת סיפור חדש למשחק קיים

בחרו משחק לוח/קלפים/חברה מוכר, שאין בו כרגע רכיבים דרמטיים. הוסיפו לו רכיבים דרמטיים, אשר יהפכו אותו למעניין ומושך יותר מבחינה רגשית:

- הוסיפו **סיפור-רקע**;
  - הוסיפו **דמויות** או היפכו את כלי-המשחק הקיימים לדמויות עם אישיות מיוחדת;
  - הוסיפו **עלילה** עם קשת דרמטית (בעזרת Twine);
  - הוסיפו **עולם** עם חוקים משלו;
- שחקו עם חברים או משפחה ושימו לב לתגובות שלהם. האם הרכיבים הדרמטיים משפרים את המשחק? או גורעים מהחוויה?

### אפשרות ג: בניית סיפור חדש למשחק חדש – המשחק שלכם

אם המשחק המקורי שלכם (מהמטלה המתגלגלת) כולל עלילה מורכבת, השתמשו ב-Twine כדי ליצור אותה.

כמו במטלות הקודמות, כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע playtest ולדווח על חוויית השחקן.