



עיצוב משחק משלנו

אחרי שהכרנו את הרכיבים הבסיסיים של משחקים, נעבור לתהליך של עיצוב משחק משלנו, צעד אחר צעד. מההתחלה.

יכול להיות שיש לנו הרבה רעיונות למשחקים משלנו אבל, מה יקרה אם לא נדע לקבל תמיכה לרעיון המיוחד שלנו? מעצבים רבים ישר קופצים לכתיבת תיעוד העיצוב שלהם כאשר יש להם רעיון, אבל אנחנו נראה איך לכתוב אבטיפוס של הרעיון ולמצוא שחקנים, כך שכבר בשלם מוקדם נוכל לקבל פידבק על הרעיונות שלנו.

התהליך האיטרטיבי שדיברנו עליו בהתחלה (בפרק 1) מתואר בפירוט בפרקים 7, 8, 9 בהמשך.

על ידי בניית אבטיפוס וניסוי המשחק בשלב מוקדם, נוכל לדעת מהר אילו היבטים במערכת שלנו עובדים ואילו לא. זאת לאחר שצפינו בשחקנים אחרים משחקים במשחק (הרעיון) שלנו ובאינטרקציה שלהם. יתרה מזאת, זה יתרום לנו לכתיבת תיעוד על העיצוב.

נרצה לבדוק ולהיות בבקרה על רעיון המשחק שלנו (תמונה מדויקת של תהליך העיצוב) כדי לדעת שהוא כיף, נגיש, הוגן, מציע בחירות משמעותיות ושהרעיון אכן שלם.

Conceptualization-המשגה:

לאנשים רבים קשה להמציא רעיונות, במיוחד רעיונות מצוינים. אבל לבוא עם רעיון זוהי רק תחילת היצירה.

לעצב את הרעיון, להחיות אותו, ולא רק רעיון מפואר אחד אלא, שכבות ואיטרציות של רעיונות שכולן עוזרות לשכלל ולפתח את הרעיון המקורי שלנו. תהליך זה יהיה שונה עבור כל מעצב משחקים ולכל משחק עליו עובד המעצב, החל ממקורות השראה והיבטים נוספים, לא ניתן להגיד עבור כל מעצב מהו התהליך האישי המדויק שהוא צריך לעבור, אבל ישנם תובנות ושיטות עבודה שיכולות לסייע לנו ולצוות שעובד איתנו.

ציטוט של מעצב משחקי הלוח ריינר קניזיה: "אין לי תהליך עיצוב קבוע. להפך, אני מאמין שהתחלה מאותה נקודה תוביל לעתים קרובות לאותה תוצאה. מציאת דרכי עבודה חדשות מובילה לעתים קרובות לעיצובים חדשניים".

מאיפה באים רעיונות?

הדבר הראשון שצריך להבין לגבי רעיונות זה, שהם לא מגיעים "מהאוויר" (למרות שלפעמים זה נראה כך). רעיונות טובים מגיעים מכך שמכניסים לראש שלנו "קלט" טוב. רעיונות טובים יבואו על ידי חיבור לתודעה של עצמנו ולחושים שלנו, תמיד להיות סקרנים, לחשוב על מקומות מעניינים שראינו, אנשים מעניינים שפגשנו מחשבות ואירועים שחוונו.

להתעסק בדברים אחרים חוץ מלשחק, כמו לקרוא ספר, עיתון, לצפות בסרט, להאזין למוזיקה, לצלם, להתאמן, לצייר או אפילו ללמוד שפה חדשה, לא משנה מה, העיקר לעשות את זה בתשוקה וסקרנות וככה לחשוב על רעיונות פוטנציאליים חדשים.

הפסיכולוג Mihaly Csikszentmihalyi (דיברנו בפרק 4 על עבודתו בנושא זרימה) עשה מחקר על אנשים יצירתיים ואיך הם מתפתחים בספרו בנושא הוא מדבר על שלבים קלאסיים של יצירתיות:

*הכנה- צריך לשקוע אל תוך הנושא או רעיון ולחשוב על החלקים בעייתיים שלו.

*דגירה- דגירה היא פרק הזמן שבו רעיונות נמצאים מתחת לסף התודעה.

*תובנה- תובנה זה השלב שבו אנחנו אומרים אהה! כלומר, הרגע שבו כמה חתיכות הפזל מתחברות והכל מתבהר.

*הערכה- הערכה היא כאשר אדם מחליט האם התובנה היא בעלת משמעות והאם כדאי להמשיך בכיוון זה, האם הרעיון באמת מקורי.

*פירוט - פירוט זהו החלק הארוך ביותר והקשה ביותר בתהליך היצירה והוא לוקח הכי הרבה זמן. לזה התכוון הממציא האמריקאי הידוע תומאס אדיסון כשאמר ש"המצאה היא 99% זיעה ו 1% השראה" ..

נדרשות הרבה תובנות לתהליך זה, הרבה השקעה ומאמץ אחר חיפוש רעיונות, או פיתוח והרחבה של רעיון קיים, בשביל זה מומלץ שתמיד יהיה בסביבתנו אמצעי (סמארטפון, יומן) כדי שנוכל לרשום דברים כדי שלא יאבדו מהזיכרון שלנו.

[תרגיל 6.1] מתחת לפני השטח

קחו את הנושא של הספר האחרון או מאמר החדשות שקראתם, וחשבו על ההיבטים המערכתיים שלו. האם יש בו יעדים? חוקים? נהלים? משאבים? עימות? מיומנויות ללמוד? ערכו רשימה של האלמנטים המערכתיים של הנושא או הפעילות. עשו זאת מספר פעמים בשבוע, עם סוגים שונים של פעילויות או תחביבים.

רעיונות יכולים לבוא גם מניתוח משחקים ופעילויות קיימים. ככה נוכל לשפר את היכולת הביקורתית שלנו כלפי משחקים, בנוסף הרעיונות החדשים שנקבל יהיו קשורים ליכולת הביקורתיות הזו.

-צריך להתעמק ולהשים לב לאלמנטים הדרמטיים, הרגשיים במהלך משחק, מומלץ לתעד רגעים פוטנציאליים כאלה, כי יהיה קשה לשחזר אותם מהחשיבה ולאחר מכן לנתח אותם ולראות מתי הרגשנו ביטחון, מתי הרגשנו חוסר ודאות, גאווה, התרגשות, מתח, סקרנות וכו' (מומלץ בעיקר כאשר אנחנו משחקים משחק בפעם הראשונה).

-דרך נוספת לשיפור הכישורים הקריטיים שלנו היא להציג ולדון בניתוחי משחק שלנו עם חברים או עם אנשים אחרים שלומדים עיצוב משחק.

בבית ספר לאומנויות קולנוע של USC- במעבדת חדשנות המשחקים התלמידים עורכים "מכון פירוק משחקים" קבוע שבו תלמיד או שניים מכינים מצגת רשמית של ניתוח משחק שנבחר, מפרקים את המשחק למרכיבים, מנתחים אותו ומציגים בפני שאר התלמידים ומובילים דיון בנושא. באמצעות הדיון והרעיונות של כל מי שמשתתף ניתן לחדד פרטים קטנים שהם יכולים להיות משמעותיים וככה לשפר את הכישורים האישיים של כל אחד.

[תרגיל 6.2] פירוק המשחק-

קח את אחד המשחקים שניתחת ביומן המשחק שלך וצור מצגת "פירוק משחק". נתח את הרכיבים הפורמליים, הדרמטיים והדינמיים של המשחק. אם אתה יכול, צור מצגת PowerPoint מהניתוח שלך וארגן הזדמנות להציג זאת בפני קהל מתאים. הוביל דיון ברעיונות שלך לאחר המצגת.

מקור טוב להבנה ולהשראה של עיצוב משחקי וידאו, הם משחקי לוח ייחודיים ומעניינים שניתן למצוא באתר www.boardgames.com.

ישנם משחקים רבים מומלצים שנוכל למצוא באתר הנ"ל או אפילו אצל מפיצים אחרים כמו AMAZON:

- Settlers of Catan, by Klaus Teuber
- Carcassonne, by Klaus-Jurgen Wrede
- Scotland Yard, by Ravensburger
- El Grande, by Wolfgang Kramer and Richard Ulrich
- Modern Art, by Reiner Knizia
- Illuminati, by Steve Jackson
- Puerto Rico, by Andreas Seyfarth
- Acquire, by Sid Sackson
- Cosmic Encounter, by Bill Eberle, Jack Kittredge, and Bill Norton
- I'm the Boss, by Sid Sackson

משחקים אלו מומלצים מאד לניתוח ופירוק לפרטים מכיוון שיש להם מכניקה חדשנית ומורכבת מאד. ניתוחים ודיונים מעניינים על משחקים אלו תוכלו למצוא באתר הזה: www.boardgamegeek.com.

[תרגיל 3.6] ניתוח משחקי לוח-

בחר באחד מהמשחקים המפורטים למעלה, שחק עם קבוצת חברים, כתוב ניתוח שלך לאלמנטים של המשחק.

מצא קבוצה של אנשים שמעולם לא שחקה באותו משחק תן להם לשחק (מבלי לעזור להם ללמוד את החוקים) בזמן שאתה צופה בהם תרשום הערות לגבי התרשמותם מהמשחק, ותהליך למידתם של המשחק. (ככה נוכל להגיע ליותר תובנות לגבי אלמנטים מיוחדים של משחקים שנרצה לפתח).

סיעור מוחות

כאשר אנחנו עובדים בתור אנשי מקצוע לא תמיד יש לנו את הזמן כדי לחכות לרעיון המבריק, אנחנו צריכים מערכת יותר מסודרת ופורמלית ליצירת רעיונות. מערכת כזאת נקראת **סיעור מוחות**.

היכולת לבצע סיעור מוחות היא רבת עוצמה ובעלת פוטנציאל גדול, כמו כל כישור זהו תהליך שלוקח זמן על מנת לרכוש אותו וללמוד אותו. ככה מומחים מצליחים להתגבר על קשיים וללמוד פתרונות יצירתיים, לקבל רעיונות יצירתיים חדשים מהתרומה של חברי הצוות. כמו כן ניתן לעשות סיעור מוחות לבד, אבל מכיוון שבניית משחקים

דורשת לרוב כמה חברי צוות וזוהי אמנות שיתופית אז סיעור מוחות יכול לתרום לכל חברי הצוות וככה להשתפר בעבודת הצוות עצמו.

לעיתים קרובות אפילו מדובר בצורך עסקי כדי לתת לכל חבר צוות תחושת שייכות לתהליך העיצוב.

הנה כמה כללים שיכולים לעזור לבצע סיעור-מוחות בצורה יעילה.

1. להגדיר היטב את האתגר

אחד הכישורים של מפתח המשחקים היא לשאול שאלות נכונות (Bruce Vaughn מנכ"ל מחקר ופיתוח אמר): "בין אם אתה מבקש עזרה מאחרים או מתמודד עם האתגר בעצמך, תחילה עליך להיות מסוגל לבטא מה האתגר ... לבטא את האתגר מחייב אותך להרפות מכל האתגרים והפתרונות האפשריים שאתה שוקל, ולשים פוקוס על מהו אתגר הליבה. מה המהות של האתגר שלפניכם?"

הנה כמה דוגמאות לאתגרים מוגדרים היטב, כהכנה לפני פגישת סיעור מוחות:

(1) לתכנן משחק שבו על השחקנים לכרות בריתות חזקות ואז לבגוד בהם.

(2) לעצב משחק עם תפקידים מיוחדים להורים כדי שישחקו עם ילדיהם.

(3) לתכנן משחק שבו יש שימוש מעניין רק לכפתור שליטה אחד.

ועוד רעיונות מקוריים שאנחנו יכולים לחשוב עליהם (אנחנו כרגע אנשי תכנון ועיצוב יצירתיים)

-הרעיונות הנ"ל הם סוגים שונים של אתגרים והם יכולים להוות יעד לחווית השחקן.

(1) הרעיון הראשון מתבסס על יצירת פוטנציאל משחק.

(2) הרעיון השני מופנה לקהל ספציפי.

(3) הרעיון השלישי מונע לחלוטין על ידי טכנולוגיה.

כל אחד מהרעיונות הנ"ל יכול ליצור סיעור מוחות פורה.

2. לא למתוח ביקורת

אם אתה עושה סיעור מוחות לבד – אל "תצנזר" את הרעיונות של עצמך אלא תכתוב את כולם. אחר-כך יהיה זמן לעבור עליהם ולסנן את הפחות טובים.

אם אתה עושה סיעור מוחות בקבוצה – עוד יותר חשוב לא למתוח ביקורת על הרעיונות של אחרים, אלא לכתוב את כולם.

בזמן סיעור מוחות, כדאי לתרגל את המשפט "כן, ו...". אף פעם לא להתחיל משפט במילה "לא", אלא להגיד "כן" ולהוסיף עוד.

מומלץ להתנסות בהרכבים לאוו דווקא שנוח לנו איתם (לתת לאדם נוסף לנהל את המפגש ולא לפחד לאבד שליטה), כמו כן לבקש מחברי הצוות להציע דרכים נוספות לביצוע מפגשי סיעור המוחות. ככה נוכל ליצור סביבה שאנחנו יותר משוחררים ולחשוב בצורה יותר יצירתית.

(***) להשלים מהספר (***)

4. יצירת סביבה כיפית

אנשים הם יותר יצירתיים ופרודוקטיביים כאשר הם נהנים. אפשר לבצע סיעור מוחות בחדר שונה מסביבת-העבודה הרגילה, עם צעצועים כגון כדורים, קוביות וכד'.¹

6. להדגיש את הכמות

לנסות להעלות 100 רעיונות בשעה (גם אם הם רעיונות לא טובים) וככה לפתח את היכולת לחשוב על הרבה רעיונות יצירתיים ובזמן קצר.

7. להגביל את הזמן

סיעור מוחות טוב דורש הרבה אנרגיה – צריך להגביל אותו בזמן – לכל היותר שעה.

[תרגיל 4.6] סיעור מוחות לפרויקט "שמיים-כחולים":

פרויקט שמיים-כחולים הוא פרויקט שלא היה יכול להתבצע עד היום מבחינה טכנית, אבל אנחנו נעמיד פנים שכעת כן אפשר לקדם אותו ובפרויקט זה הכל אפשרי.

האתגר הוא להביא רעיונות לשליטה מרחוק על דמות סטריאוטיפית מהרשימה הזו:

מוכרת מדלת לדלת, אמא עסוקה, גיבור על, פוליטיקאי בכיר, מלאך.

שלב ראשון: סיעור מוחות על הדמות: מה עושה הדמות? מה הופך אותה למעניינת? באיזה היבט של הדמות יהיה מעניין לשלוט? איך הדמות מגיבה? האם יש לה רצון חופשי?

שלב שני: סיעור מוחות על הבקרה של הדמות מרחוק (זכרו – בפרויקט שמיים-כחולים הכל אפשרי): איך בדיוק תיראה השליטה בדמות? מה יכול כל כפתור לעשות?, צרו רעיונות מטורפים ורבים ככל שתוכלו

שיטות חלופיות

לפעמים נצטרך עזרה בסיעור מוחות, לגבי התהליך שלנו והתכנון שלנו: הנה כמה רעיונות.

1. יצירת רשימה

במקום לנסות לחשוב על הרעיון הכי מקורי שיש, פשוט תחשבו על רשימת כל המילים והעניינים הקשורים באופן כלשהו לנושא של סיעור המוחות. מתוך הרשימה הזו, יצוצו גם רעיונות מקוריים.

2. קלפי רעיונות

קחו קערה ושימו פתקים עם מילים פרועות ומוזרות שעולות לכם בראש, שלפו כל פעם 2 או 3 או 4 או מספר לבחירתכם והסתכלו על השילוב שיצא, לדוגמא: ענק, תפוח מכאן ששילוב של המילה ענק ותפוח או תפוח ענק יכולות להעלות רעיון יצירתי שלא היינו חושבים עליו מבלי שיטה זו.

3. מיפוי תודעה

לפעמים צריך לחבר רעיונות, מיפוי תודעה יכול לעזור לסיטואציה כזו שצריך לדעת איך לחבר בין רעיונות.

זוהי טכניקה ידועה לבטא רעיונות באופן חזותי. אתה מתחיל עם רעיון מרכזי ועיקרי שהוא הליבה של הרעיון ולאחר מכן אתה משלב את כל מה שמרחיב את הרעיון ותומך בו ומעצים אותו (אפשר ממש לקחת טוש, לרשום את כל הרעיונות ולמתוח קווים בין רעיונות וככה למצוא את העיקר ומשנהו). ישנם תוכנות שבנויות בדיוק למקרים כאלו שיכולות לסייע במיפוי הרעיונות.

4. זרם התודעה

לקבלת סיעור מוחות יותר אינדיווידואלי אפשר לנסות להשתמש בטכניקת זרימת תודעה.

לשבת ליד מחשב עם עט ונייר ולהתחיל לרשום מהר כל מה שעולה לנו לראש כשאנחנו חושבים על המשחק שלנו (לא לחשוב על איות, או פיסוק) פשוט לכתוב מהר ככל האפשר ולאחר 10 דקות לעצור ולקרוא מה שרשמנו.

לפעמים זה מתברר כיעיל יותר מימים שלמים של עבודה כי בסיטואציה כזו אנחנו פועלים ללא מסננים, וחושבים בצורה יותר תמימה וככה ניתן לנתח מידע ממה שרשמנו.

5. צעק את זה

דומה לזרם התודעה, אבל במקום לרשום את מה שאנחנו חושבים, אפשר לדבר ולהקליט את זה תוך כדי. לאחר כמה דקות ניתן לחזור ולשמוע את ההקלטה וללמוד מהדברים שאמרנו פרטים מעניינים.

6. תחתוך את זה

קח עיתון או משהו בסגנון, חתוך ממנו מילים או תמונות אקראיות לא משנה מה הן, כל דבר שמושך את העין יהיה בסדר. לאחר שיש אוסף שלדעתך הוא מספיק, התחל לשחק עם האוסף הזה ולנסות להרכיב צירוף מילים וככה לחשוף רעיונות מעניינים. כמו כן, ניתן לעשות זאת מאוסף של אתרים שונים באינטרנט, ספר טלפונים, מילון וכו'.

[תרגיל 5.6] גווייה מעודנת (https://en.wikipedia.org/wiki/Exquisite_corpse)

יושבים במעגל. כל אחד כותב על נייר שם-עצם, מקפל את הנייר כדי להסתיר את מה שכתב, ומעביר לשכן. כל אחד כותב, על הדף שקיבל מהשכן, שם-תואר, מקפל ומעביר הלאה. עכשיו כל אחד כותב פועל, מקפל ומעביר הלאה; עכשיו כל אחד כותב שם-עצם, מקפל ומעביר הלאה; ולסיום כל אחד כותב שם-תואר.

לאחר מכן כל אחד פורש את הדף שנמצא אצלו ומקריא בקול רם. אחד השירים הראשונים שנכתבו בשיטה זו הלך ככה: "הגווייה המעודנת תשתה יין חדש" וכך המשחק קיבל את שמו.

7. מחקר

רוב הטכניקות הקודמות הן שיטות לעורר את היצירתיות שלנו במידה מסויימת של אקראיות. מצד שני ניתן לנסות לעשות מחקר בנושא שמעניין אותנו לדוגמא: האם תמיד ריתק אותנו נושא דיונוני ענק? נסו לחקור ולראות מה אפשר לגלות עליהם וזה יכול להעלות רעיון יצירתי ומעניין. האם אתם רוצים לעשות משחק על איסוף פרחים? אז קודם תנסו לאסוף פרחים בעצמכם, כדי להרגיש את החוויה. זה ייתן לכם רעיונות מה כדאי ולא כדאי להכליל במשחק. אם אתם עושים משחק עבור קהל-יעד מסויים, נסו לחקור אותם ולראות במה הם אוהבים לשחק ומה חסר להם.

[תרגיל 6.6] עשה זאת- הגיע הזמן לעשות סיעור מוחות על רעיון שלך.

נסו ליצור קבוצה של חברים מהלימודים שמתעניינים ברעיון שלכם, אם לא ניתן אז אפשר לעשות זאת לבד. כמו בתרגיל [4.6] (סיעור מוחות על שמיים-כחולים) – קבעו אתגר מעניין לגבי הרעיון של המשחק, קחו לוח וטוש ותוך כדי שימוש בטכניקות שדיברנו עליהן למעלה כדי לייצר 100 רעיונות הקשורים לאתגר, כל זאת תוך מגבלת זמן של 60 דקות. אולי זה נשמע הרבה ובלתי אפשרי, אבל אם תשמרו על קצב ואנרגיה זה יהיה אפשרי בהחלט.

עריכה ושכלול

מה עושים לאחר סיעור מוחות מוצלח שעברנו? יש הרבה רעיונות אבל אין עדיין שום משחק. בשלב זה צריך לדעת לרכז, לערוך ולחדד את המאגר של הרעיונות שצברנו. זהו השלב של התהליך היצירתי שדיברנו עליו מיקודם ש Csikszentmihalyi כינה אותו "הערכה" שבשלב זה צריך להחליט האם לרעיון כלשהו יש רלוונטיות להמשך.

כדאיות טכנית

לפעמים עולים רעיונות כמו רעיון שדיברנו עליו בתרגיל 6.4 "כפתור שליטה מרחוק" יכול להיות שהרעיון הוא מעולה אבל מבחינה טכנית הוא בכלל לא אפשרי, אז אפשר לוותר עליו.

לפעמים רעיון יהיה ניתן למימוש לאנשים מומחים ומנוסים מאיתנו ולכן כעת הרעיון לא בר ביצוע, אז ניתן לשים את הרעיון הזה בצד ולחזור אליו כאשר יש יכולת לבצע אותו (בינתיים להתמקד בשאר הרעיונות כדי להתקדם).

הזדמנות שוק (Market Opportunity)

מגמות השוק מושפעות מאירועים עולמיים, הצלחה או כישלון של מוצר מסויים ועוד גורמים חיצוניים נוספים. מהסיבות הללו ייתכן שלרעיון שלנו אין כעת הזדמנות בשוק כלומר, יכול להיות שהרעיון הוא מצוין אבל זה לא הזמן הנכון לגבי הרעיון הזה.

שיקולים אומנותיים

לפעמים אנחנו אישית לא נאהב רעיון כלשהו בתור מעצבי משחקים, זו סיבה לגיטימית לערוך את הרעיון ולעצב אותו בצורה כך שכן נאהב את הרעיון והוא כן יעניין אותנו (מבלי שיאבד את המשמעות שלו).

הגבלות כלכליות או עסקיות

לפעמים רעיון הוא פשוט יקר מידי, שאפתני מידי עבור הצוות הנוכחי או עבור מסגרת הזמן, או התקציב שעומד לרשותנו. אם אי אפשר לבצע את הרעיון, אז התשובה הטובה ביותר כנראה היא פשוט להסיר אותו מהרשימה (לשמור אותו לעתיד שאולי כן יהיה בר ביצוע, או להזדמנות שיש ליצור משחק גדול יותר עם יותר משאבים).

כדאי לבצע את העריכה ביום אחר מהיום שבו מבצעים את סיעור המוחות, כדי שתהיה הפרדה ברורה בין השניים – בין יצירת הרעיונות לבין הסינון.

אחרי שמסננים את רשימת הרעיונות, מגיעים נניח לשלושה הרעיונות הטובים ביותר, ואז עושים סיעור-מוחות נוסף כדי להרחיב אותם. לכל רעיון, מגדירים את **המרכז היצירתי** - משפט אחד המבטא את הרעיון בצורה קצרה וקליטה (מעין סלוגן).

[תרגיל 6.7] תאר את המשחק שלך בפסקה אחת או שתיים- נסה להסביר מה הופך את המשחק שלך למעניין ואיך המשחק הבסיסי יעבוד.

-הגדר את הרעיון היצירתי המרכזי של המשחק.

-צור סלוגן עבור המשחק, שיהיה קליט ומוכר.

שיחה עם וויל רייט (Will Wright) מאת סיליה פירס (Celia Pearce)

וויל רייט הוא אחד ממייסדי מפתח המשחקים Maxis, היה חלק מ Electronic Arts (EA) המוכרת. בשנת 2009 עזב את EA כדי לנהל מועדון בשם "Stupid Fun Club" מכון חשיבה לבידור. הוא מפורסם מאד בנושא חשיבה מחוץ לקופסה והוא המח מאחורי משחקים מוכרים מאד כמו: Spore, The Sims, SimCity ועוד הרבה. כאשר הוא רצה לבנות את המשחק The Sims ניסו להוריד אותו מהרעיון בטענה שאף אחד לא ישחק אותו, המשחק הזה הוא מחזיק בתואר המשחק הנמכר ביותר בכל הזמנים.

כאן יש קטע המלא מהדיון בין מעצבת/חוקרת המשחק סיליה פירס לבין וויל רייט:

<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>

הפיכת רעיון למשחק

בשלב זה אמור להיות לנו רעיון יחיד שאנחנו אוהבים ורוצים להתמקד בו, רשימה של פיצ'רים פוטנציאליים שאנחנו רוצים שיהיו במשחק ורעיון יצירתי מרכזי שיהפוך את המשחק למיוחד. אי אפשר להיות בטוחים שהמשחק יתפוס והרעיון יעבוד עד שניצור אבטיפוס ונשחק בפועל ונראה איך הכל עובד. מעצבים רבים רוצים לעשות קיצורי דרך ולשייך את המשחק שלהם לז'אנר ספציפי ומוכר שזה בסדר במידה מסוימת, אבל מומלץ לנסות ליצור משחק שיהיה שונה משאר הז'אנרים וככה לסקרן את השחקנים הפוטנציאליים על ידי ייצור חזון חדשני עם אלמנטים שונים ממשחקים שקיימים (מה תפקידו של השחקן? האם יש לו מטרה מוגדרת וברורה?) לעשות סיעור מוחות ולהעלות רעיונות ושאלות לאיך היינו רוצים שהשחקנים יתנהגו ומה ירגישו ותוך כדי לשאול מה המכשולים כדי להשיג את היעד הזה ואילו משאבים צריך כדי להגיע ליעד. כמו כן אפשר ללמוד מז'אנרים אחרים, לשחק משחקים שונים ומגוונים וללמוד את המכניקה שלהם ואת ההתפתחות של המשחק וככה לקבל רעיונות או לשפר כאלו הקיימים.

התמקדות באלמנטים הפורמאליים

שאלות עצמיות שאנחנו צריכים לשאול:

- אילו פעולות מבצעים השחקנים ומתי?
- מהם הכללים והנהלים?
- מה הקונפליקט במשחק שלנו?
- האם המשחק מתנהל בתורות \ סבבים? אם כן איך הם עובדים?
- כמה זמן לוקח למשחק להסתיים?
- מיהו קהל היעד?
- באילו פלטפורמות יפעל המשחק?
- אילו מגבלות או יתרונות יש לסביבה זו?

כמה שנשאל יותר שאלות זה יסייע לנו.

- בהתחלה ניתן לנחש מה התשובות לשאלות, להתקדם בבניית המשחק תוך כדי שאנחנו בודקים אותו ומשחקים אותו ואז ניתן להחליט שהתשובות שהבאנו מתאימות או שמומלץ לשנות את התשובות הללו.
 - כדי לבחון את מבנה המשחק מומלץ לשקול את הדברים הבאים:
 - -מטרה\מטרות של שחקן
 - -מה צריך לעשות השחקן כדי לנצח?
 - -התמקדות בפעולות החשובות של השחקן
 - -כמה שחקנים יכולים לשחק, איך השחקנים מתקשרים זה עם זה?
- זו התחלה של בניית אבטיפוס – שנלמד יותר בהרחבה בפרקים הבאים.
- אם, בכל שלב בדרך אתם מרגישים תקועים – תחזרו לתחילת הפרק ונסו את הטכניקות ליצירת רעיונות. בהתחלה זה יהיה קשה, אבל ככל שתתאמנו יותר – יהיה לכם קל יותר לייצר רעיונות שאפשר לעבוד איתם.

[תרגיל 6.8] הרחבת הרעיון

קחו את התיאור שכתבתם בתרגיל 6.7, והרחיבו אותו ל 3-5 עמודים כתובים על רעיון המשחק שלכם.

המסמך עדיין לא נכנס לפרטי פרטים של כל היבט, הוא כן יתייחס לשאלות ברמה העליונה לגבי הרעיון. למי מיועד המשחק? מה יגרום לו להפוך למשחק מושך ומוכר בשוק? מהם הרכיבים הפורמליים שלו? מהו הז'אנר?

זו רק טיוטא; כשתמשיכו לשלב האבטיפוס תתייחסו לשאלות אלו ביתר פירוט.

עיצוב תכונות (פיצ'רים)

דרך נוספת להתאמן בהמצאת רעיונות למשחק היא לעצב פיצ'רים חדשים למשחק שקיים.

במקום לנסות להמציא רעיון מקורי למשחק שלם ניתן לעשות סיעור מוחות על נושא ספציפי במשחק קיים ולראות איך ניתן לשפר אותו או מה ניתן להוסיף שלא היה קיים.

לדוגמא: Battlefield 2.

תכונה חדשה: "חבילת התגנבות".

שחקן יכול לבחור בערכת סוכן התגנבות, היא יחידה מהירה מאד, מוסווית וקטלנית מטווח קרוב. כמו כן השריון יהיה חלש כדי ליצור איזון. סוכני התגנבות יוכלו להיות במפות מיוחדות כמו להציל דיפלומט מבניין שבו מתבצרים פושעים חמושים, הצלחת הצלת הסוכן תפגע בניקוד של קבוצה יריבה או אפילו תסיים את המשחק.

[תרגיל 6.9] תרגיל עיצוב תכונות- חלק 1:

חשבו על פיצ'ר שהייתם רוצים לראות במשחק שאתם אוהבים .

לא משנה כמה הרעיון מופרך או קשה מבחינה טכנית מכיוון שאתם לא הולכים לבנות אותו בפועל, אלא רק לרשום ולתאר אותו כדי להמחיש אותו (פיצ'ר).

דרך מצוינת להמחיש פיצ'ר חדש היא פשוט להיכנס למשחק ולעשות צילום מסך של המשחק ולהסביר בכתב את הסיטואציה ולתאר מה הפיצ'ר היה משנה או מוסיף.

[תרגיל 6.10] עיצוב תכונות- חלק 2:

צרו דוגמא ויזואלית (לצורך העניין תמונת מסך של סיטואציה במשחק, שימוש בפוטושופ) תוך כדי שימוש ברעיון הפיצ'ר מחלק 1 (6.9) .

הרכיבו את הדוגמא לפי הסיפור של הרעיון של הפיצ'ר כדי להמחיש איך הוא עובד.

כלומר, בכל תמונה בצעו עריכה שתוכל להמחיש את העבודה של הפיצ'ר והציגו זאת בפני הכיתה לביקורת (כמו חברי כיתה\מועדון לעיצוב משחקים).

מקורות

• Game Design Workshop, Tracy Fullerton, Chapter 6

סיכום: אור הדר.