# מטלה שבועית - 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 בעזרת מנוע Twine. 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?
* יש להגיש קובץ html – לייצא מתוך twinery ע"י Build ואז Publish to File.
* כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע playtest ולדווח על חוויית השחקן.

## **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. איך משפיעים הרכיבים הדרמטיים על חוויית השחקן?

* יש להסביר בפירוט את הוראות המשחק החדש שלכם, כך שכל אחד יוכל לשחק בו ע"י קריאת ההוראות. אין להסתפק בתיאורים כלליים ומופשטים.
* יש להגיש קובץ html – לייצא מתוך twinery ע"י Build ואז Publish to File.
* כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע playtest ולדווח על חוויית השחקן.

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

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

* יש להגיש קובץ html – לייצא מתוך twinery ע"י Build ואז Publish to File.
* כל אחד מחברי הצוות צריך לבצע playtest ולדווח על חוויית השחקן.