

## מה יש במשחק שגרם לכם לפעול כפי שפעלתם ?

בחרנו במשחק GTA המשחק , המשחק מדמה דמות במציאות מחשב , אני יכול לשלוט בדמות הזאת , המשחק נותן יכולת לעבור על החוקים שבחיי היום יום אסורים , כגון גנבת מכונית נסיעה מופרזת יריות ועוד.

## איזה רגעים במשחק היו טובים יותר או פחות, ומדוע ?

הרגעים היותר טובים במשחק הם המשימות שצריך לבצע כדי להתקדם במשחק , זה הרגע הטוב ביותר במשחק כי אתה נכנס לסיפור וגם אתה חייב להצליח במשימות כדי להתקדם שלב , ישנם משימות קלות יותר ומשימות קשות יותר לכן רוב המשחק הוא מאתגר וזה מושך אותך להמשיך לשחק .

המשחק מכניס אותך לאקשן , אתה ממש נכנס לתוך המשחק והסיפור , ויש גם משימות מצחיקות וזה מוסיף למשחק.

הרגעים הפחות טובים הם שהיכולת של המשתמש לבצע פעולות הם מוגבלות , נגיד שלאחר ביצוע כל המשימות אין המשך למשחק וכל מה שנותר זה רק להסתובב בעיר , ואין יותר מידי למה לעשות לכן אין מה שימשוך אותי להמשיך לשחק במשחק.

## למה לדעתכם המעצבים תיכננו את המכניקה של המשחק כפי שהיא ?

כדי לתת למשתמש חוויה אמיתית של המחשק , שהמשתמש ירגיש כאילו הוא באמת נמצא שם , שהמשתמש יוכל לממש כל מידי דברים שהם נגד החוקים של האנושות .

כדי שמשתמש יוכל "לפרוק עול" , לשחק במשחק ולהוציא עצבים.

כל המשימות תוכננו כך שהם יהיו מאתגרים וימשכו את המשתמש לשחק.

## איך הייתם משפרים את המשחק?

הייתי משפר יותר את החווית משתמש שזה ירגיש יותר אמיתי אם זה נסיעה ברכב או מטוסים

הייתי מוסיף אפשרות לשחק עם משקפי מציאות מדומה

אפשרות למשימות מתמשכות

להוסיף יותר משימות

לבנות ערים נוספות

להוסיף מפות של מדינות כך שמי שנמצא נגיד בישראל הערים יהיו מעוצבות בסגנון הארץ ויהיה אתרי תיירות כך שזה ירגיש יותר מקרב.

הייתי מוסיף עוד כמה פיצ'רים נוספים למשחק , למשל להיכנס לכל הבתים במשחק , או אפשרויות קטנות נוספות של חיי היום יום.

שמשחק לא יהיה רק פעולה ופשע , אפשר להוסיף אפשרות שהשחק גם יכול לבנות בתים ומכוניות.

**יש לכתוב בפירוט מה השחקן עושה בכל רגע, מה אומרות הבעות-הפנים שלו, מה הוא אומר תוך כדי משחק, איפה הוא "נתקע" וכו'.**

בתחילת המשחק, השחקן היה נראה נלהב לשחק, הוא היה מרוכז במשחק, לא הקשיב לאף רגע מסביב, הוא צוחק הרבה, ומדבר תוך כדי עם הדמות במשחק.

תמיד לפני תחילת משימה הוא נראה במתח ומכין את עצמו למשימה, הוא לא מחייך ונראה שקוע, במהלך המשחק הדמות מתה כמה פעמים והוא כעס שלא הצליח במשימה.

תוך כדי משחק כאשר השחקן נוסע ברכב הוא זז לצדדים כאילו הוא בנהיגה אמיתית

**לאחר שהשחקן סיים לשחק, החוקר ינסה להסיק מסקנות ממה שראה – מה הן הנקודות החזקות והחלשות במשחק, מה צריך לשפר, וכד'**

נראה כי המשחק עשה עבודה טובה, השחקן היה שקוע במשחק, שום דבר לא הפריע לו לשחק, היה נראה כי הוא אוהב את המשחק וכן המשחק סיפק לו את החוויה, מנקודת צפייה זו לא היה נראה שיש משהו לשפר, רק קצת במהלך המשחק היה בעיה עם התזוזה של העכבר שהיא נתקעה לפעמים.

**לאחר שכל חברי הצוות שיחקו וכתבו הערות, השוו בין ההערות שלכם. מה הם ההבדלים בסגנונות המשחק שלכם? מה ההבדלים בסגנונות ההתבוננות והחקירה שלכם?**

לפי שאר חברי הקבוצה ניתן לראות כי כולנו הייתה לנו את אותה חווית משחק, את כולנו המשחק סחף ואתגר