

### מטלה 3

#### מגישים -

311226617	אור אבוחצירה
203458484	אביהוא אושרי
318875085	דניאל ונטורה

#### שאלה 1

#### אתגר -

**מי קהל היעד של המשחק** – המשחק פונה לכל אוהבי המשחקים המתגרים, המשחק בנוי משלבים כך שרמת הקושי עולה עם התקדמות המשחק.

**אילו כישורים דרושים כדי לשחק** – בכדי לשחק במשחק זה לא דרושים כישורים מיוחדים, השחקן בונה את הכישורים שלו במהלך המשחק.

**מה רמת המיומנות הדרושה** – רמת המיומנות הדרושה היא מינימאלית, כיוון שהמשחק עצמו בנוי כך שהשחקן רוכש מיומנות תוך כדי המשחק, השחקן לומד מתי כדי להוריד את הגלגלת, מתי כדי לאסוף אבנים במקום זהב בכדי לפנות את הדרך וכו'.

**איך המשחק מתאים את עצמו לשחקנים בעלי רמת-מיומנות שונה** – המשחק בנוי כך שחקנים בעלי רמת מיומנות גבוהה יצליחו לעבור את השלבים הראשונים של המשחק בבלי בעיה, שחקנים ללא מיומנות בסיסית יידרש מהם קצת יותר מאמץ.

**איך רמת-הקושי משתנה במהלך המשחק** – בתחילת המחשק השלבים קלים יותר וכך גם הזהב והאבנים ממוקמים כך שלשחקן לא תהיה כלל בעיה לאסוף כמה שיותר נקודות בכדי לעבור את השלב, אך ככל שהשלבים מתקדמים על השחקן להשקיע יותר מחשבה ומיומנות מתי לשלוח את הגלגלת בכדי לאסוף את החפצים, וגם עליו להחליט איזה חפץ משתלם לו לאסוף כדי להספיק לפני שהזמן תם.

**איך המשחק נותן לשחקנים משוב על הצלחה או כישלון** – לאחר כל שלב, אם השחקן הצליח בשלב בהצלחה הוא מגיע לחנות שם הוא יכול לרכוש מהניקוד שצבר בשלבים הקודמים, אביזרים שיוכלו לעזור לו בשלבים הבאים, אך כאשר השחקן נכשל עליו להתחיל את השלב מהתחלה.

#### זרימה -

**מה המשחק עושה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, ומניעת הסחות-**

**דעת** – המשחק גורם לשחקן להישאב לתוך השלבים כך שכל שלב הוא על זמן, שזה גורם שמאוד מפקס את השחקן וגורם לו להתרכז בשלב, בנוסף על השחקן לשלוח את הגלגלת בדיוק בזמן המתאים בכדי לתפוס את החפצים, כך שזה דורש מהשחקן ריכוז, וגם הגלגלת זזה מצד לצד במהירות אחידה כך שהשחקן צריך להיות מוכן בכדי לשלוח את הגלגלת והיא לא תתפספס.

## שעשוע –

### האם המשחק מאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק –

למשחק עצמו יש מטרה אחת והיא להספיק לעבור את השלב לפני שהזמן נגמר וגם להגיע לסכום ניקוד בכדי לעבור, כל שאין לשחקן אפשרות לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים, רק כאשר השחקן לא משחק במטרה לעבור את השלבים השחקן יכול בשביל הכיף לאסוף חפצים כבדים או חפרפרות כי הם זזות מצד לצד וזה מצחיק ילדים.

### דיברנו על עשרה סוגי שחקנים – התחרותי, הסייר, האספן וכו'. לאיזה מהם המשחק מתאים במיוחד –

המשחק מתאים לכמה סוגי שחקנים אך הוא הכי מתאים לתחרותי, כיוון שאין עלילה למשחק זה או סיפור, רוב המשחק בנוי על כך שהשחקן יגיע לשלב הכי מתקדם במשחק, גם כשיחקנו בינינו הייתה תחרות מי יצליח להגיע הכי רחוק במשחק, לכן המשחק הזה מתאים לשחקן התחרותי.

## רגשות –

איזה רגשות התעוררו בכם כשיחקתם במשחק לראשונה – כאשר שיחקנו במשחק בפעם הראשונה, לחלק היו רגשות של אשמה בכך שברגע שהרמת בטעות אבן גדולה, לדמות המשחק לוקח המון זמן להרים אותה ונראה כי זה כבד לו, לכן זה גורם לך להתרכז פעם הבאה יותר, וגם בנוסף לכולנו היה את רגש ההנאה הניצחון והתחרותיות כיוון כאשר משחקים ואנשים צופים בך משחק זה גורם לך להוכיח את עצמך יותר.

איך עיצוב המשחק תורם ליצירת רגשות אלה – העיצוב של המחשק ממש ישן, לכן זה החזיר אותנו למשחקים שהיו פעם, שרוב המשחק היה תחרות בין החברים, לכן הרגשות שהכי התעוררו זה רגש ההרגשות והדחף לנצח, ובמיוחד הפחד להפסיד משחק.

## סיפור רקע (premise) –

מהו סיפור-הרקע של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל – למשחק זה אין סיפור רקע, המשחק ישר מתחיל בכך שרואים את הכורה זהב בראש המסך עם הגלגלת, וכל האוצרות מתחת ויש מתחיל המשחק.

איך סיפור-הרקע מועבר לשחקן – כמו שהוסבר בסעיף הקודם, אין סיפור למשחק, אך באמת תוך כדי המשחק מבינים כי צריך לעזור לכורה זהב להשיג כמה שיותר אוצרות.

## דמויות –

מי הן הדמויות במשחק – כורה זהב, מוכר בחנות, חפרפרות.

מי הדמויות המרכזיות, מי הדמויות המשניות, ומה כל אחת מוסיפה לחוויית השחקן – במשחק זה הדמות המרכזית היא הכורה זהב, מטרת כל המשחק היא לעזור לו להשיג כמה שיותר אוצרות, בנוסף אחר כל שלב השחקן מגיע לחנות בכדי לקנות חפצים שיעזרו לו לעבור את השלב הבא, כאשר השחקן לא קונה כלום בחנות, המוכר עושה פרצוף כועס. בנוסף יש את החפרפרות, שהם מקשות על המשחק, הן מפריעות לשחקן להגיע לאוצרות.

האם הדמויות הן שטוחות או עגולות – הדמויות הן שטוחות הן להן יכולת לבצע אינטראקציה עם השחקן, למשל המוכר בחנות יכול לכווס על השחקן אם הוא לא קונה את מה שהמוכר מציע לו בכדי לעבור את השלב הבא.

קבועות או משתנות – הדמויות הן קבועות במשחק.

**עד כמה הן מתנהגות באופן קבוע מראש, ועד כמה הן מפגינות רצון חופשי – לדמויות אין רצון חופשי, השחקן הראשי זהו הכורה זהב שעליו השחקן שולט, והמוכר בחנות זוהי דמות אשר מתנהגת באופן קבוע בראש.**

## **עלילה –**

**מהי העלילה, איך נראית הקשת הדרמטית של המשחק, ואיך התנהגות השחקן משפיעה על התפתחות העלילה –** מטרת המשחק היא לעזור לכורה הזהב להגיע לכמה שיותר נקודות, השחקן שולט על הכורה שנמצא בראש המסך, ובכל השלבים יש את אותה מטרה, שהיא לאסוף כמה שיותר אוצרות בכדי לעבור את השלב, מה שמכניס דרמה למשחק זה הזמן כך שכל שלב קצוב בזמן ועל השחקן סיים בזמן הקצוב, וגם יש הרבה אוצרות בלוח על השחקן להחליט איזה מהם לאסוף בכדי לקבל ניקוד גבוה וגם בכדי להצליח לעבור את השלב. כך שהם השחקן לא מצליח לאסוף את הניקוד הדרוש, הכורה זהב לא מצליח לעבוד במשימה והשחקן נפסל.

## **עולם –**

**מה מאפיין את העולם הדמיוני שבו מתנהל המשחק – חוקי טבע, גיאוגרפיה, חיות וצמחים, הסטוריה, חברה ותרבות, ממשלה, כלכלה וכו' –** העולם שבו המשחק מתרחש הוא מתחת לאדמה, כלומר הכורה אוסף חופר בכדי להגיע לאוצרות, כך שמתחת לאדמה יש אבנים, חפרפרות, עצמות, בנוסף לזהב והיהלומים שהכורה צריך לאסוף.

**איך השחקן לומד להכיר את העולם הזה –** תוך כדי משחק השחקן מבין ממה הוא יקבל הכי הרבה ניקוד, מה עליו לאסוף קודם למה. וגם איזה חפצים עליו לקנות מהחנות בכדי לעבור את השלב הבא בקלות.

## **מבין הרכיבים שתיארתם למעלה, מה הם הרכיבים התורמים ביותר לייחודיות והמקוריות של המשחק –**

לפי דעתנו הרכיבים המשפיעים ביותר בייחודיות ומקוריות של המשחק הם קודם כל הזרימה, כיוון שצריך למושך את תשומת הלב של השחקן בכדי שהסחות דעת לא יפריעו לו, וגם בכדי שיהיה שקוע במשחק, בנוסף סיפור רקע מאוד חשוב, כיוון שהשחקן מרגיש שהוא מתקדם עם המשחק וכאילו הוא חלק מהסיפור, בנוסף גם רגשות כיוון שמשחק שלא מעורר רגשות הוא לא יגרום לשחקן להמשיך לשחק בו כיוון שהוא יהיה משעמם, והדבר האחרון הוא העלילה, כיוון שבדומה לסיפור רקע השחקן צריך להיכנס לתוך המשחק ולחוות את המשחק כאילו הוא חלק מהעולם הזה.

## **שאלה 2**

**בחרנו במשחק קלפים המוכר כתחתול – חפיסת קלפים עם דמויות ממוספרות מ – 0 עד – 9**

**עכברים – מספרים גדולים.**

**חתולים – מספרים קטנים.**

**קלפים מיוחדים - החלף , הצץ , ראש העיר , "רעל-עכברים".**

**סיפור רקע -**

(סרטון אנימציה) כמו שאתם יודעים עכברים תקפו את העיר תל אביב במהלך בניית הרכבת הקלה וראש העיר נכשל בתפקידו להגן על התושבים מפני המתקפה, לכן תושבי העיר החליטו שמי שיצליח להיפטר מכל העכברים יבחר להחליף את ראש עריית תל אביב, המטרה שלכם היא לרוקן את העיר מעכברים ולהחליף את ראש העיר בתפקידו ולהציל את העיר, המתמודד שמגיע לסכום מספרים הכי נמוך מקבל את תואר ראש העיר.

**הוסיפו דמויות או היפכו את כלי-המשחק הקיימים לדמויות עם אישיות מיוחדת –**

**ראש העיר** (קלף שהוספו) – קלף ראש העיר הוא קלף אשר מכשיל את השחקן, כלומר ששחקן שנתפס על קלף זה מוסיף לניקוד שלו עוד 10 נק' לסכום הכולל, ובכך הסיכוי שלו להפסיד עולה.

**קלף הצץ** – בכל עיר יש ווטרינר עירוני אשר עוזר לתושבי העיר, לכן הקלף המיוחד הצץ יהיה ווטרינר שעוזר לשחקן ונותן לו אופציה להציץ בקלף שיש לו ובכך השחקן יוכל להיפטר מעכברים.

**קלף החלף** – בעיר יושב סוחר בחיות אשר שחקן שמקבל את הקלף יכול לגשת לסוחר ולהחליף את החיה שיש אצלו ביד בחיה אחרת שיש לשחקן היריב, ובכך להגדיל את הסיכויים לסכום נמוך.

**קלף "רעל-עכברים"** (קלף שהוספו) – קלף זה משמש כקלף חזק במשחק, כלומר לאחר גילוי כל הקלפים שחקן אשר הקלף נמצא אצלו יכול להחליט לבחור קלף של מתחרה והוציא לו את הקלף ולקחת קלף מהקופה במקומו.

**הוסיפו עלילה עם קשת דרמטית –**

בתחילת המשחק כל שחקן מקבל 4 קפלים הפוכים, כל שחקן יכול להפוך 2 קלפים בלבד ואז להחזיר אותם להיות הפוכים, בתחילת המשחק המצב בעיר לא ידוע, האם יש הרבה עכברים באיזור שבו השחקן נמצא או יותר חתולים, בכל תור השחקן לוקח קלף מהקופה (חתול או עכבר או קלף מיוחד), ועליו להחליט האם הוא יכול להציל את האזור שלו ולהשאיר אותו נקי מעכברים, וכמובן שעליו לבדוק שסכום המספרים שלו הכי נמוך, כמו כן על השחקן להיפטר מהקלף של ראש העיר, כיוון ששחקן שנתפס עם קלף זה מפסיד במשחק.

בסוף המשחק, שחקן שחושב שהאזור שלו הכי נקי מעכברים צועק "חתחתול" וסופרים את סכום הקלפים של כל המתמודדים, אם הסכום של אותו שחקן הכי נמוך הוא זוכה בתואר ראש העיר, אם יש מתמודד עם סכום יותר נמוך השחקן מקבל קנס של 20 נק'.

**הוסיפו עולם עם חוקים משלו –**

כמו שסופר בספור רקע, העולם הוא העיר תל אביב, אשר מלאה בעכברים עקב בניית הרכבת הקלה, כל שחקן מקבל אזור בעיר שעליו לשמור על האזור הזה נקי מעכברים ככל שאפשר, שחקן אשר מנצח זוכה בתואר ראש העיר.

**חוויית המשחק של אור** – לאחר שישחקנו את המשחק מהלך החג עם המשפחה, המשחק היה מאוד מהנה, בהתחלה סיפרתי להם את הסיפור רקע של המשחק זה היה מאוד נחמד הם הקשיבו והיו שקועים, לאחר מכן הסברתי להם את החוקים המשחק, ולאחר כמה סיבובים הם כבר הבינו את המשחק, המשחק מאוד מרתק ומאתגר, וכמובן סוחף ותחרותי, כל שחקן מנסה להגיע לסכום הכי נמוך, וכמובן עם הקלפים החדשים שהוספנו (בעזרת בריסטול ועטים) למשחק היה יותר מאתר וכמעט תמיד לקראת סוף המשחק היה שינוי בעלילה עקב הקלף "רעל-עכברים".

לאחר מספר ימים שחקנו את המשחק עם חברי למטלה, כמובן החווית משחק הייתה מאוד דומה למשחק עם המשפחה, כמובן שהמשחק מלא בחיוכים ומעביר את הזמן טוב בבידוד 😊

**חוויית המשחק של אביהוא** - שיחקנו במשחק והיה מאוד מאוד מהנה ואפילו החלטנו שכולנו נשחק עם המשפחה בחג אני אישית בן יחיד אז שיחקתי עם בני הדודים שלי בזום והיה ממש מצחיק ומהנה ואפילו תרם לאווירת החג היה ממש כיף להרגיש שיש עלילה לסיפור וזה לא סתם עוד משחק קלפים משעמם ניצחתי 3 פעמים כאשר פעם אחת ניצחתי בעזרת קלף רעל עכברים ובפעם השניה ניצחתי כי לאור היה קלף של ראש העיר אור ניצח 4 פעמים ודניאל ניצח 5 פעמים ולכן החלטנו להכתיר אותו כראש עיריית תל אביב **מזל טוב!!!**

**חוויית המשחק של דניאל** - שיחקנו במשחק עם כל התוספות החדשות, הן כחברי הקבוצה והן עם בת הזוג שלי בבית.

המשחק היה הרבה יותר מהנה וגרר יותר דרמה ועניין. שיחקתי עם בת זוג שלי במשך 4 שעות (כמובן שהיא ניצחה) אך לפחות במשחק עם חברי הקבוצה אני ניצחתי! :

מאוד אהבתי את קלף הרעל שעזר לי להביס את חברי הקבוצה כמה פעמים. פעם אחת החלפתי בין קלף שלי לקלף של יריב מה שגרר לניצחון שלי ופעם נוספת בחרתי לשרוף קלף בשווי 0 ואור נאלץ לקחת קלף אחר מהקופה ולמזלי יצא 9.

כשישיחקתי עם חברה שלי היה מאוד מעניין בעיקר כאשר היא הפסידה בגלל קלף ראש העיר שהוספנו וגם כאשר היא הביסה אותי שוב ושוב בעזרת קלף הרעל.

**בדיקה מהנה** 😊