

המשחק שלכם – שלב 3 - רכיבים דרמטיים

המשיכו לפתח את N+1 הרעיונות מהמטלה הקודמת בהתאם לרכיבים הדרמטיים שנלמדו בשיעור. לא חייבים להשתמש בכל הרכיבים, אלא רק ברכיבים שנראים לכם מתאימים ביותר לחוויית-השחקן שאתם רוצים להשיג.

1. **אתגר** : מי יהיה קהל-היעד של המשחק? אילו כישורים יידרשו כדי לשחק? מה רמת המיומנות הדרושה? איך המשחק יתאים את עצמו לשחקנים בעלי רמת-מיומנות שונה? איך רמת-הקושי של המשחק תשתנה עם התקדמות רמת-המיומנות של השחקן? איך השחקן יוכל לבחור רמת-קושי? איך המשחק ייתן לשחקנים משוב על הצלחה או כישלון?
2. **זרימה** : מה המשחק יעשה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, ומניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני?
3. **שעשוע** : איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק? לאיזה סוגים של שחקנים (מבין הסוגים שלמדנו בשיעור) המשחק אמור להתאים?
4. **רגשות** : אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק? איך עיצוב המשחק יתרום ליצירת רגשות אלה?
5. **סיפור-רקע** : מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל? איך הסיפור הזה יועבר לשחקן?
6. **דמויות** : מי יהיו הדמויות במשחק? מי יהיה הגיבור ומי המתנגד העיקרי? מי יהיו הדמויות המרכזיות והדמויות המשניות, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן? האם לדמויות יהיה "רצון חופשי"?
7. **עלילה** : מהו תהיה העלילה, איך תיראה הקשת הדרמטית שלה, ואיך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה? איך העלילה תשתלב במנגנון המשחק?
8. **עולם** : מה יאפיין את העולם הדמיוני שבו יתנהל המשחק? מה יהיו חוקי-הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה וכו' בעולם זה? איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה?