**מטלה 3**

**מגישים -**

|  |  |
| --- | --- |
| **אור אבוחצירה** | **311226617** |
| **אביהוא אושרי** | **203458484** |
| **דניאל ונטורה** | **318875085** |

**שאלה 1**

**אתגר -**

מי קהל היעד של המשחק – המשחק פונה לכל אוהבי המשחקים המאתגרים , 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 , שחקים 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 קשרים , 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 כששיחקנו בינינו הייתה תחרות מי יצליח להגיע הכי רחוק במשחק , לכן המשחק הזה מתאים לשחקן התחרותי.

**רגשות –**

איזה רגשות התעוררו בכם כששיחקתם 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 המחשק.

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 לכעוס 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 המחשק 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**