



גיימר | מיוחדים

מיוחד

מפתחים משחקים בבית הספר

עודכן 14/05/2009 15:57

אלעד קפלן

"פיתוח משחקים זה שיעור המלאכה של ימינו". בחטיבת הביניים ע"ש מיכאל דורות משחקים ולימודים הולכים יד ביד

ללכת לבית ספר כדי לשחק במחשב זה לא חלום, זו מציאות של ממש. בחטיבת ביניים ע"ש מיכאל דורות בראשון לציון הוקם מסלול מיוחד לתלמידים מחוננים בכיתה ח', שלומדים לפתח משחקים כחלק משגרת הלימודים. לוחמים, חייזרים והרפתקאות הם בהחלט סיבה ראויה להגיע ללימודים!

זו כעת השנה הראשונה למיזם והתלמידים כבר שקועים בהכנת הפרויקטים שלהם לקראת הצגתם בסוף השנה וההכרזה על הפרויקט המנצח. נפגשנו עם אביב אטיאס ואליזבט אטש, שניים מתלמידי המסלול, שהולכים לשים את תעשיית המשחקים הישראלית על המפה.

מה כיף יותר - פיתוח משחקים או מתמטיקה?

אליזבט: "פיתוח משחקים. זה מאוד מעניין לראות את הדברים שמאחורי הקלעים של המשחקים. זה גם חלק מהחיים שלנו"
אביב: "ברור שפיתוח משחקים. זה גם מתחבר לחיים האישיים שלי כי אני מאוד אוהב לשחק במחשב"

מה אתם לומדים? מי מדריך אתכם?

אביב: "המדריכה היא יעל חקשוריאן, שנשלחה מטעם המסלול למשחקולוגיה במכללת בית ברל. ההדרכה נעשית על ידי תוכנה בשם 'גיים-מייקר'. הלימוד הוא גם תיאורטי במובן שמסבירים ממה מורכב משחק ויש גם פרקטיקה של שפות תכנות. במהלך הלימודים אנחנו לומדים את כל התהליך של יצירת משחק משלב הרעיון ועד למסמך האיפיון".

אליזבט: "המסלול נותן כלים, עזרים ודרכים לבנות משחק. אנחנו לומדים איך לפתח ואז הולכים ומפתחים לבד. אנחנו מחולקים לקבוצות של 2-5 אנשים, כשכל קבוצה מייצרת משחק גמר שמוצג בסוף השנה. יש שיתוף פעולה בין הקבוצות, למרות שכל קבוצה מתחרה ומנסה ליצור את המשחק הכי טוב. תמיד אפשר לקבל עזרה וביקורת בונה מהחברים".

איזה משחקים אתם יוצרים?

אביב: "אני עובד עם אורן מרון על משחק שנקרא 'משימת קומנדו', שעוסק בסיפור



אליזבת אטש

חוצנים עתידיני. חייזרים פולשים לכדור הארץ ויוצרים מהומות ושני סוכני קומדנו צריכים להציל את המצב. מה שמייוחד במשחק הוא שיתוף פעולה בין שני שחקנים בו זמנית על מסך אחד. מדובר במשחק פלטפורמה דו-מימדי, כשכל מסך עוקב אחר דמות אחרת. יש חמישה שלבים עם דרגת קושי עולה ושתי סיומות שונות לעלילה. לדעתנו עבודת הצוות, האתגרים והאווירה של המשחק יכולים לעניין את הקהל הרחב".

אליזבת: "אני בונה משחק בשם 'סיפור שוקולד' עם רעות דלל, שהוא משחק הרפתקו אופטימי בו השחקן מחפש אחר השוקולד המושלם. הוא עובר בין מקומות בעולם, עד שבסופו של דבר הוא מגיע לשוויצריה. בנוסף, קיימים מבחר בונוסים וכוחות בעזרתם אפשר להרוג אויבים שחומדים בשוקולד. אנחנו משתמשות במשחק כתבנית למשחקי אחרים. כלומר, השוקולד יכול להתחלף בכל דבר שחברה מסחרית רוצה לפרסם".

מאיפה אתם מקבלים את הרעיונות למשחקים החדשים שאתם יוצרים?
אביב: "הרעיונות לא באים ממקור ספציפי. המשחק שלי הוא משהו שאני מאוד מתחב אליו ומשם הגיע הרעיון".

אליזבת: "כשאני משחקת משחקים אני רואה דברים נוספים שאפשר לעשות. ניתן להפוך משחקים שונים לתבנית בה אפשר להשתמש לדברים נוספים".



אביב אטיאס

איך ההורים שלכם מגיבים לכך שאתם לומדים לפתח משחקים בבית הספר?
אליזבת: "הם לא נגד כי זה קשור לחיי היום יום שלנו. בשעות הפנאי אנחנו משחקים והלימודים מעניקים לנו חשיבה יצירתית על המשחק. אנחנו מסתכלים כיצד עשו את המשחק ומה בעצם התכוונו לעשות. הלימודים מפתחים את החשיבה, ככה שהם לא מתנגדים".

אני גם לא אוהבת משחקים עם אלימות, כי לדעתי הם מטומטמים. כאשר אני מפתחת משחק אני אוהבת לשמוע דעות של אנשים אחרים, אז אני נותנת להורים של לשחק. לפעמים יש להם רעיונות שמאוד עוזרים".

אביב: "ההורים שלי אוהבים את זה. הם לא מבינים בזה כל כך, אבל אבא מתלהב ובו לראות. לדעתי זאת פשוט מגמת השתנות חיובית, כי יותר ויותר אנשים מבוגרים משחקים".

אליזבת: "אני מסתכלת על המסלול כמו שיעור מלאכה של פעם".

מה החלק הכי קשה בפיתוח משחק?
אליזבת: "באגים. אתה מפתח משחק ואז מגלה שמהו לא בסדר ועד שמוצאים את הבעיה לוקח המון זמן. לפעמים צריך לשנות את כל המשחק כדי לפתור את הבעיה".

אביב: "אצלנו במשחק היה באג נוראי שגרם ללוחמי הקומנדו להתקע באדמה בגלל הגודל של התמונה. הפתרון היה נורא פשוט אבל זה שיגע אותנו. בנוסף, לפעמים יש רצון להוסיף משהו למשחק, אבל נדרש לכך ידע מתקדם שעדיין אין לנו. אנחנו מנסים לעקוף את הבעיות בדרכים פחות מתוחכמות".

האם תרצו לפתח משחקים בתור מקצוע?

אליזבט: "בזמן האחרון מדברים יותר על משחקים וזה נהיה חלק משמעותי בתרבות, אבל אני לא יודעת עדיין אם אעסוק בתחום".

אביב: "אני רואה את הקריירה שלי הולכת לכיוון של מחשבים ואינטרנט, אבל לא דווקא משחקים. שפות התכנות מאוד דומות אחת לשניה ובסופו של דבר משחקים הם אחד מתחומי העניין הכי גדולים שלי. אם אני אגלה שלפתח משחקים זה משהו שאני אוהב וגם משתלם כלכלית, אז אעסוק בזה בעתיד".

מה דעתכם על משחקים ישראליים?

אביב: "בארץ עושים המון משחקים קטנים. אני לא כל כך אוהב מיניגיימס. אני אוהב דברים גדולים ומפוצצים. ככל שהזמן עובר יותר אנשים מבוגרים עוסקים בתחום המשחקים ולאט לאט יצאו יותר משחקים ישראליים ואנשים בארץ יצליחו גם בחו"ל".

אליזבט: "התעשייה בארץ מאוד קטנה אבל יש לה המון פוטנציאל".

מה הייתם מציעים לצעירים שרוצים לפתח משחקים? איפה כדאי להתחיל?

אביב: "ליצור משחקים זה לא משהו שאתה חייב לעשות בבית ספר. אפשר ללמוד הר מגיל צעיר בעזרת האינטרנט. יחד עם זאת, בחינוך יש מגמה להיות יותר ויותר טכנולוגים. לפתח משחקים זה כמו כל מקצוע אחר. זה גם עוזר במקצועות אחרים – קשור גם למתמטיקה ולספרות כי צריך להיות יצירתי ומקורי כדי להצליח".

אליזבט: "אצלנו רוב התלמידים מתחברים לנושא, אבל לא כולם אוהבים משחקים. צו להבין את הבסיס לבד, כי אף אחד אחר לא יכול לגרום לך להתחבר לזה. לפני שהיית מפתחת משחקים הייתי משחקת במחשב וחושבת על דברים לשפר. לדעתי זה לא כמ כל מקצוע כי זה משהו שנוגע גם לשעות הפנאי".

מה אתם מתכוונים לעשות עם המשחקים שלכם בסוף השנה?

אביב: "לתרום אותם לקהילה. לדוגמה למחלקת ילדים בבית חולים ולצהרונים בבתי ספר".

אליזבט: "אני גם מסתכלת על התמונה הגדולה – כמה אפשר לנצל את ההשקעה. יש הרבה דברים שיהיה אפשר לעשות בעתיד..."

מנהלת המסלול, חבצלת לוטן, ביקשה להוסיף: "מדובר במיזם ייחודי המבוסס על שיח פעולה בין מכללת בית ברל לבין החטיבה. העומדת מאחורי המיזם, שנאותה להרים הכפפה ולנסות ולהגשים רעיון שהייתי במסגרת ביקור אקראי במכללה, היא פרופ' דיאנה סילברמן קלר ז"ל, שלצערי הלכה לעולמה לפני כשבועיים טרם הספיקה להינח מתוצרי התלמידים. הגברת המדהימה הזו הותירה בידי שליחות ליישם המיזם גם בחטיבות אחרות. לצערי לא הספקנו ליצור יחד את התשתית הנאותה לכך, אך אני חע חבה לה ואנסה להגשים את חלומה".