

המשחק שלכם – רכיבים רשמיים

המשיכו לפתח את N+1 הרעיונות מהמטלה הקודמת.

הזדמנות אחרונה להתחרט: אפשר לבחור N+1 רעיונות אחרים, אבל במקרה זה יש לחזור על המטלה הקודמת (ציורי מסך, סקר שוק, מסמך שיווקי).

פרטו כל אחד מהרעיונות בהתאם לרכיבים הרשמיים שנלמדו בשיעור. בפרט:

1. כמה **שחקנים** יהיו? האם יהיה אפשר לשחק את המשחק עם פחות/יותר שחקנים? מה יהיו דפוסי האינטראקציה בין השחקנים (שיתופי/תחרותי וכו')?
2. מה יהיו ה**יעדים** במשחק? איך המשחק יודיע לשחקן את היעדים שלו? האם השחקן יוכל לבחור יעדים אחרים?
3. מה יהיו ה**תהליכים** במשחק – תהליכי ההתחלה, תהליכי הליבה, ותהליכי הסיום? איך השחקן ילמד על התהליכים?
4. מה יהיו ה**חוקים** במשחק? – חוקים המגבילים את פעילות השחקן, וחוקים הקובעים תוצאות של פעולות? איך השחקן ילמד את החוקים?
5. מה יהיו ה**משאבים** במשחק? איך המשאבים הללו יועילו לשחקן? איך עיצוב המשחק יגרום לכך שהמשאבים יהיו נדירים? איך השחקן ילמד מה הם המשאבים? איך השחקן יוכל להשיג משאבים?
6. מה יהיו ה**עיונות** המרכזיים במשחק – בין השחקן למערכת (מכשולים), בין השחקן לשחקנים אחרים (יריבים), בין השחקן לעצמו (דילמות)?
7. מה יהיו ה**גבולות** של המשחק? איך ייראה העולם של המשחק – סגור או פתוח? עגול או שטוח? איך המשחק יראה לשחקן את הגבולות?
8. כמה **תוצאות** אפשריות יהיו למשחק, ומה הן יהיו? עד כמה התוצאה תלויה במזל לעומת כישרון? האם המשחק יהיה "סכום אפס", שיתופי, או מורכב?
9. מבין הרכיבים שתיארתם למעלה, איזה רכיב (או רכיבים) ידגיש ביותר את הייחוד והמקוריות של המשחק שלכם, לעומת משחקים דומים הקיימים בשוק?

הגשה: אנא הגישו כל אחד מ-N+1 הרעיונות בקובץ pdf נפרד.