

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')? מיהו **קהל היעד** של המשחק – מה מאפיין את השחקן הממוצע שעבורו מיועד המשחק שלכם (גיל, רמת כישרון וכו')?
2. מה יהיו **היעדים** במשחק? איך המשחק יודיע לשחקן את היעדים שלו? האם השחקן יוכל לבחור יעדים אחרים?
3. מה יהיו **התהליכים** במשחק – תהליכי ההתחלה, תהליכי הליכה, ותהליכי הסיום? איך השחקן ילמד על התהליכים? לגבי כל תהליך, ענו על השאלות: "מי עושה מה, איפה, מתי, ואיך?".
4. מה יהיו **החוקים** במשחק? – חוקים המגבילים את פעילות השחקן, וחוקים הקובעים תוצאות של פעולות? איך השחקן ילמד את החוקים?
5. מה יהיו **המשאבים** במשחק? איך המשאבים הללו יועילו לשחקן? איך השחקן יוכל להשיג משאבים? איך עיצוב המשחק יגרום לכך שהמשאבים יהיו נדירים (שלא יהיה קל מדי להשיג אותם)? איך המשחק יודיע לשחקן מה הם המשאבים במשחק, וכמה משאבים יש לו בכל רגע?
6. מה יהיו **העיונות** המרכזיים במשחק – בין השחקן למערכת (מכשולים), בין השחקן לשחקנים אחרים (יריבים), בין השחקן לעצמו (דילמות)?
7. מה יהיו **הגבולות** של המשחק? איך ייראה העולם של המשחק – סגור או פתוח? עגול או שטוח? איך המשחק יראה לשחקן את הגבולות? הסבירו איך המפה שלכם מקיימת את עקרונות התיכנון: משמעות, ניידות, התמצאות, עניין, והכוונה.
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.