

דסר זצ רכך ל רכא 1 קטא ל הקסס

בחרו $N+1$ מהרעיונות שהעליתם במטלה הקודמת (כאשר N הוא מספר חברי הצוות). פרטו כל אחד מהרעיונות בהתאם לרכיבים הפורמליים שנלמדו בשיעור. בפרט:

1. כמה רצוץ יהיו? האם יהיה אפשר לשחק את המשחק עם פחות/יותר שחקנים? מה יהיו דפוס האינטראקציה בין השחקנים (שיתופי/תחרותי וכו')? האם זה יכול להשתנות?
2. מה יהיו תסגל במשחק? איך המשחק יודיע לשחקן את היעדים שלו? האם השחקן יוכל לבחור יעדים אחרים?
3. מה יהיו השדטטל במשחק? מהם תהליכי-ההתחלה? מה תהיה פקדטאד (core game loop)? מה יהיו תהליכי-הסיום? איך השחקן ילמד על התהליכים? איך התהליכים ישפיעו על חוויית השחקן?
4. מה יהיו הצל במשחק? – חוקים המגבילים את פעילות השחקן, וחוקים קובעים תוצאות של פעולות? איך השחקן ילמד את החוקים? איך החוקים ישפיעו על חוויית השחקן?
5. מה יהיו הסר אטל 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 השסהשל המרכזיים במשחק – בין השחקן למערכת, לשחקנים אחרים, לעצמו? האם השחקן יוכל לבחור את העימותים? איך העימותים ישפיעו על חוויית השחקן?
7. מה יהיו תאחזש של המשחק? איך ייראה העולם של המשחק – סגור או פתוח? עגול או שטוח? איך המשחק יראה לשחקן את הגבולות?
8. כמה שחך קש אפשריות יהיו למשחק, ומה הן יהיו? עד כמה התוצאה תלויה במזל לעומת כישרון? האם המשחק יהיה "סכום אפס", שיתופי, או מורכב?