

המשחק שלכם – בדיקת מסמך העיצוב, והכנה לתיכנות

א. בדיקות

החליפו את מסמך העיצוב שיצרתם במטלה הקודמת, ואת הדגם מנייר, עם צוות אחר.

כתבו לצוות השני הערות מנקודת-מבט של שחקנים פוטנציאליים. בפרט:

- האם שם המשחק, והתיאור הקצר שלו, מספיק מושך אתכם כשחקנים להוריד את המשחק ולשחק בו? אם לא, הציעו שיפורים.
- לגבי כל אחד מרכיבי המשחק המתוארים במסמך – עד כמה הרכיב הזה לדעתכם תורם לחוויית-השחקן? איך לדעתכם אפשר לשפר אותו?
- במה הרעיון הזה טוב יותר / טוב פחות ממשחקים אחרים דומים שאתם מכירים?
- שחקו בדגם מנייר של הצוות השני (כל חבר-צוות בנפרד), ותארו את חוויית-השחקן שלכם.

ב. הכנה לתיכנות

אנחנו רק התחלנו ללמוד על סביבת יוניטי, ועדיין לא יודעים מה בדיוק אפשר ואי-אפשר לעשות בסביבה הזאת, אולם אתם יכולים כבר לנסות לחשוב איזה יכולות של יוניטי תצטרכו כדי לממש את המשחק. ענו על השאלות הבאות

- מה יהיו עצמי-המשחק (GameObject) במשחק שלכם? איזה עצמים יהיו הורים/צאצאים של עצמים אחרים?
- מה יהיו הרכיבים (Component) של כל עצם-משחק?
- מה יהיו השדות והשיטות בכל רכיב?
- רשמו לפחות $1+N$ יכולות של יוניטי, שעדיין לא למדנו עליהן, אבל ייתכן שתצטרכו כדי לממש את המשחק [ייתכן שהרשימה שתכינו תעזור לי להחליט איזה נושאים ללמד בהמשך].
- רשמו לפחות $1+N$ שאלות עיצוביות שהייתם רוצים לענות עליהן ע"י בניית אבטיפוס דיגיטלי ביוניטי וביצוע בדיקת-משחק (playtest).