

דסר זצ רכך צ קטא צ טן פש צ תהח

המשיכו לפתח את הרעיון שלכם תוך התייחסות לדינמיקה של המערכת:

1. מה יהיו דספשל במשחק שלכם? מה יהיו דם פש צ של כל עצם? מה יהיו דדשן צשה האפשריות של כל עצם? מה יהיו צ טל והקשרים בין עצמים שונים?
2. תארו $N+1$, נתקשה שונות שבהן שחקנים שונים יוכלו לפעול כדי לנצח במשחק שלכם.
3. תארו $N+1$ דשכא צשה (trade-off) שהשחקנים יצטרכו להתמודד איתם תוך כדי המשחק שלכם.
4. תארו מערכת דכדש היכולה להתאים למשחק שלכם - פנימית (מסחר בתוך המשחק) או חיצונית (מסחר מחוץ למשחק).
5. הציעו מערכת של כללי-התנהגות פשוטים עבור האובייקטים הלא-אנושיים במשחק שלכם, ונסו לחשוב אם הכללים האלו יכולים לגרום לדש צה (emergence) של התנהגויות מורכבות.
6. הגדירו כמה ואיזה שגס בדיוק יהיה לשחקן על מצב המשחק בכל רגע, ואיך השחקן יקבל מידע חדש על מצב המשחק?
7. הגדירו את שיטת הרשחד של השחקן על מצב המשחק: האם השליטה שלו תהיה ישירה או עקיפה? האם בזמן-אמת או לפי תורות? בעזרת המקלדת/העכבר/שיטה אחרת?
8. תארו את מעגל הסודא במשחק שלכם: האם יהיה משוב חיובי או שלילי? האם כשהשחקן "מנצח" באתגר מסויים, הוא יתחזק כך שיוכל בעתיד לנצח יותר בקלות? או להיפך - רמת הקושי תעלה?
9. נסו לחשוב מראש על "א פ צ א טן שצד" - דרכים לא-צפויות שבהן השחקנים יכולים לפעול במסגרת המשחק שלכם, העלולות לפגוע בחוויית השחקן.