

המשחק שלכם – רכיבים דינאמיים

המשיכו לפתח את N+1 הרעיונות מהמטלה הקודמת, תוך התייחסות לרכיבים הדינאמיים. בפרט:

1. מה יהיו **העצמים** במשחק שלכם? מה יהיו המאפיינים של כל עצם? מה יהיו ההתנהגויות האפשריות של כל עצם? מה יהיו היחסים והקשרים בין עצמים שונים?
 2. איך תקבעו את **המאפיינים** של העצמים כך שהמשחק יהיה מאוזן? הציעו מספרים התחלתיים שנראים לכם הגיוניים והסבירו את בחירתכם.
 3. תארו את **הבחירות** שהשחקנים שלכם יצטרכו לבצע תוך-כדי המשחק, ואת **האסטרטגיות** השונות שהשחקנים יוכלו להפעיל כדי לנצח במשחק. איך המאפיינים שבחרתם בסעיף הקודם ישפיעו על הבחירות ועל האסטרטגיות של השחקנים?
 4. הציעו מערכת של כללי-**התנהגות** פשוטים עבור העצמים במשחק שלכם, ונסו לשער איזה התנהגויות מורכבות יתהוו כתוצאה מהכללים הללו
 5. האם יש מערכת **כלכלית** היכולה להתאים למשחק שלכם – פנימית (מסחר בתוך המשחק) או חיצונית (מסחר מחוץ למשחק)?
 6. הגדירו כמה ואיזה **מידע** בדיוק יהיה לשחקן על מצב המשחק בכל רגע, ואיך השחקן יקבל מידע על מצב המשחק? האם השחקן יראה את העולם בגוף ראשון / שלישי? במבט-על או מבט-צד?
 7. הגדירו את שיטת ה**שליטה** של השחקן על מצב המשחק: האם השליטה שלו תהיה ישירה או עקיפה? האם בזמן-אמת או לפי תורות? בעזרת המקלדת/העכבר/שיטה אחרת?
 8. תכננו **דגם מנייר** עבור אחד ההיבטים המרכזיים במשחק שלכם. הדגם יכול לכלול קלפים, מפה, חיילי-משחק וכל רכיב אחר שנראה לכם מתאים. הדגם לא חייב לכלול את כל המשחק, אלא רק היבט אחד מרכזי של המשחק, כדי שתוכלו לבצע playtest על היבט זה עוד לפני שלב התיכנות.
- להסברים ודוגמאות על דגמים מנייר, ראו סיכום פרק 7 "chapter-07-paper-prototype" בתיקיה זו.