

דסר זצ רכך ל קקטא ל וקסש ל תהח

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 ר זצטל 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 וטס גל במשחק? איך המשחק יודיע לשחקן את היעדים שלו? האם השחקן יוכל לבחור יעדים אחרים?
3. מה יהיו השדטטטל במשחק? מהם תהליכי-ההתחלה? מה תהיה עכ לטאד (core game loop)? מה יהיו תהליכי-הסיום? איך השחקן ילמד על התהליכים? איך התהליכים ישפיעו על חוויית השחקן?
4. מה יהיו ה הצל במשחק? – חוקים המגבילים את פעילות השחקן, וחוקים הקובעים 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 השססה של 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 השחקן ילמד מה הגבולות?
8. כמה שהץ קש אפשריות יהיו למשחק, ומה הן יהיו? עד כמה התוצאה תלויה במזל לעומת כישרון?