

המשחק שלכם – רכיבים דינאמיים – טיוטה

המשיכו לפתח את הרעיון שלכם תוך התייחסות לדינמיקה של המערכת:

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. תארו N+1 **אסטרטגיות** שונות שבהן שחקנים שונים יוכלו לפעול כדי לנצח במשחק שלכם.
3. תארו N+1 **התלבטויות** (trade-off) שהשחקנים יצטרכו להתמודד איתם תוך כדי המשחק שלכם.
4. תארו מערכת **כלכלית** 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 ל**התהוות** (emergence) של התנהגויות מורכבות.
6. הגדירו כמה ואיזה **מידע** בדיוק יהיה לשחקן על מצב המשחק בכל רגע, ואיך השחקן יקבל מידע חדש על מצב המשחק?
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. תארו את מעגל ה**משוב** במשחק שלכם: האם יהיה משוב חיובי או שלילי? האם כשהשחקן "מנצח" באתגר מסוים, הוא יתחזק כך שיוכל בעתיד לנצח יותר בקלות? או להיפך – רמת הקושי תעלה?
9. נסו לחשוב מראש על "**באגים דינמיים**" – דרכים לא-צפויות שבהן השחקנים יכולים לפעול במסגרת המשחק שלכם, העלולות לפגוע בחוויית השחקן.