

מטלה – מערכת דינמית – טיוטה

שאלה 2: איך להרוס דינמיקה של משחק

בחרו משחק לוח/קופסה שאתם מכירים. הגדירו את רכיבי המערכת שלו – אובייקטים, מאפיינים, התנהגויות ויחסים. בצעו שינוי כלשהו ובדקו איך הוא משפיע על דינמיקת המשחק.

לדוגמא אם בחרתם שחמט, שנו את כללי התנועה על הלוח, את מספר וסוג הכלים של כל שחקן, הוסיפו כלי חדש (למשל: נמר), וכד'. בחירת השינויים תלויה בכם, אך בצעו שינויים משמעותיים.

עכשיו שחקו במשחק. מה קורה? האם השינויים השפיעו על האיזון המשחק? האם עדיין אפשר לשחק את המשחק?

אם המערכת עדיין ניתנת להפעלה, בצעו שינוי נוסף. מה קורה עכשיו?

המשיכו לבצע שינויים (לפחות $N+1$ שינויים), עד שכבר לא ניתן לשחק את המשחק. מה היה השינוי המכריע שעשיתם? מדוע לדעתכם השינוי האחרון שבר את המשחק?

שאלה 2: ניתוח כלכלות של משחקים

[בחרו משחקים מתוך רשימה ונתחו את הכלכלה שלהם]

שאלה 4: משחק החיים

[מטלה בהשראת "משחק החיים" – ואיך אפשר לשלב אותו במשחק אמיתי]

שאלה 5: ניתוח מבני מידע ובקרה של משחקים

[בחרו משחקים מתוך רשימה ונתחו את מבני המידע והבקרה שלהם]