

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 **אסטרטגיות** שונות שבהן שחקנים שונים יוכלו לפעול כדי לנצח במשחק שלכם. איך, לדעתכם, המאפיינים שבחרתם בסעיף הקודם ישפיעו על אסטרטגיית השחקן?
4. הציעו מערכת של כללי-**התנהגות** פשוטים עבור העצמים במשחק שלכם, ונסו לחשוב אם הכללים האלו יכולים לגרום ל**התהוות** (emergence) של התנהגויות מורכבות.
5. תארו 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 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. נסו לחשוב מראש על "**באגים דינמיים**" - דרכים לא-צפויות שבהן השחקנים יכולים לפעול במסגרת המשחק שלכם, העלולות לפגוע בחוויית השחקן.