

## המשחק שלכם

### שאלה 1 – שיווק

בחרו רעיון אחד מבין הרעיונות שפיתחתם במטלות הקודמות, שאותו תפתחו ותממשו בהמשך הקורס. הכינו עבור רעיון זה "מסמך שיווקי" הכולל את:

- שם המשחק;
- משפט אחד קצר וקליט (tagline) המתאר את המשחק;
- משפט אחד המתאר את חוויית-השחקן הרצויה (בהרצאה הראשונה למדנו מהי חוויית השחקן).
- "[נאום מעלית](#)" – טקסט קצר המתאר את המשחק שלכם בצורה מושכת ומעניינת בשלושים שניות (אם תפגשו משקיע במעלית, והוא ישאל אתכם "מה הרעיון שלכם?", מה תאמרו לו כדי לשכנע אותו להשקיע בכם לפני שהמעלית עוצרת?);
- תיאור שלוש השניות הראשונות של המשחק (שחקן שימצא את המשחק שלכם באינטרנט, ישחק בו בממוצע 30 שניות ואז יחליט אם להישאר או לא. מה תעשו כדי לגרום לו להישאר?);
- השוואה בין הרעיון שלכם לבין N+1 "מתחרים" – משחקים דומים הקיימים בשוק (מה תעשו כדי שהמשחק שלכם יהיה שונה/מקורי/מיוחד/טוב יותר מהמתחרים?);
- ציורי-מסך ושרטוטים אחרים הממחישים את המשחק כפי שאתם רוצים שהוא יראה;
- דגם מנייר המדגים את אחד ההיבטים העיקריים של המשחק – כפי שתכננתם במטלה הקודמת. מטרת הדגם היא שתוכלו לתת אותו לשחקני-ניסוי, כדי שישחקו בו ויתנו לכם הערות שיעזרו לכם לשפר את תכנון המשחק.

### שאלה 2 – הכנה לתיכנות [רשות]

במטלה זו אני עדיין לא מבקש מכם להתחיל לתכנת את המשחק המקורי שלכם – עדיף שתכירו לפני-כן את המגוון העצום של כלים העומדים לרשותכם ביוניטי, ותוכלו לבחור מביניהם את הכלי המתאים ביותר. עם זאת, אתם כבר יכולים לנסות לשער, איזה יכולות של המנוע תצטרכו כדי לממש את המשחק שלכם. ציינו מספר דברים נקודתיים שהייתם רוצים ללמוד איך לבצע ביוניטי לצורך מימוש המשחק שלכם. התשובות שלכם יעזרו לי לתכנן את הנושאים שנלמד בסוף הקורס.