

המשחק שלכם

א. תיכנון רכיבים דינאמיים

1. מה המאפיינים העיקריים של העצמים במשחק שלכם?
 - איך תקבעו את המאפיינים המספריים כך שהמשחק יהיה מאוזן? הציעו מספרים התחלתיים הגיוניים; הסבירו את החישוב שביצעתם כדי להגיע למספרים אלה.
2. מה הם המיקומים של החפצים העיקריים במשחק שלכם?
 - איך קבעתם את המיקום של כל חפץ כך שהמשחק יהיה מאוזן ומעניין?
3. מה ההתנהגויות העיקריות של עצמים במשחק שלכם?
 - אילו תופעות מורכבות נוצרות בעולם של המשחק, כתוצאה מכללי-ההתנהגות פשוטים של עצמים שונים?
4. האם יש מערכת כלכלית היכולה להתאים למשחק שלכם – פנימית (מסחר בתוך המשחק) או חיצונית (מסחר מחוץ למשחק)?
5. כמה ואיזה מידע בדיוק יש לשחקן על מצב המשחק בכל רגע? איך השחקן מקבל מידע על מצב המשחק?
 - מה נקודת-המבט של השחקן על העולם? מדוע בחרתם בנקודת-מבט זו?
6. מה שיטת השליטה של השחקן על מצב המשחק: האם השליטה שלו ישירה או עקיפה? האם בזמן-אמת או לפי תורות?
7. מה הבחירות שהשחקנים שלכם יצטרכו לבצע תוך-כדי המשחק? אילו אסטרטגיות שונות הם יוכלו להפעיל כדי לנצח במשחק?

דברד: בקובץ מארק-דאון חדש `dynamic.md` במאגר גיטהאב שלכם; או בדף ויקי חדש (לחצו על "wiki" בדף הראשי של המאגר שלכם בגיטהאב, וצרו דף חדש).

ב. בדיקות

בצעו בדיקות-משחק מקיפות באופן הבא:

- כל אחד מחברי-הצוות צריך לשחק במשחק כמה פעמים ולכתוב הערות.
 - בנוסף לחברי-הצוות, חפשו עוד $N+1$ אנשים שאינם מהקורס (נניח, בני-משפחה וחברים) שישחקו במשחק ויכתבו הערות. חשוב לקבל הערות גם מאנשים שאינם מכירים את המשחק.
 - היעזרו בשאלות-הבדיקה שהכנתם במטלה קודמת: הציגו את השאלות האלו לשחקני-הניסוי שלכם, סכמו את התשובות שלהם (רצוי בטבלה), והסיקו מסקנות לגבי שיפור חוויית-השחקן.
- הגשה:
- הגישו במודל מסמך pdf המפרט את תהליך הבדיקה, ההערות של שחקני הניסוי (מהצוות ומחוץ לצוות), ואיך שיפרתם את המשחק בעקבות ההערות.