

המשחק שלכם – בחירה

מכאן והלאה יש להתמקד ברעיון אחד, מבין $N+1$ הרעיונות שפיתחתם עד עכשיו, ולהמשיך לפתח אותו. לפני שמתחילים יש לשלוח לי בדואר את רשימת הנושאים, לפי סדר עדיפויות, עם קישור למאגר בגיטהאב של כל נושא, ולקבל אישור על הבחירה שלכם. המטרה היא לוודא שבחרתם משחק שיש בו אפשרות להגיע לרמה מספיק גבוהה של תוכנות.

המשחק שלכם – רכיבים דרמטיים

הוסיפו רכיבים דרמטיים למשחק שבחרתם:

1. **אתגר:**
 - אילו כישורים יידרשו כדי לשחק במשחק שלכם?
 - נניח שתמצאו לאפשר לשחקן לבחור ידנית, בתחילת המשחק, בין שלוש רמות קושי שונות. מה בדיוק ישתנה במשחק שלכם בין רמה לרמה? (איזה עצמים ישתנו, איזה מאפיינים ישתנו וכו')?
 - נניח שתמצאו לשנות את רמת הקושי באופן דינמי לפי התקדמות השחקן. איך המשחק שלכם יזהה את רמת המיומנות של השחקן ויתאים את רמת הקושי בהתאם?
2. **זרימה:**
 - איך תמקדו את תשומת-הלב של השחקן במשחק ותמנעו הסחות-דעת?
 - איך תתנו לשחקן תחושה שהוא שולט במשחק ושהפעולות שלו משפיעות?
 - איך תתנו לשחקן משוב על הצלחה או כישלון?
3. **שעשוע:**
 - איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק?
 - לאיזה סוגי שחקנים (מבין הסוגים שלמדנו בשיעור, או סוגים אחרים) המשחק אמור להתאים?
 - מה אתם יכולים לעשות כדי שהמשחק יתאים לסוגי-שחקנים נוספים?
4. **רגשות:**
 - אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק?
 - איך עיצוב המשחק שלכם יתרום ליצירת רגשות אלה?
5. **סיפור-רקע:**
 - מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל?
 - איך תעבירו לשחקן את סיפור-הרקע הזה?
6. **דמויות:** מי יהיו הדמויות במשחק?
 - דמויות מרכזיות - מי יהיה ה"גיבור" ומי ה"מתנגד" העיקרי?
 - דמויות משניות – מי הן יהיו, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן?
 - איך הדמויות ישתנו במהלך המשחק?
 - האם הדמויות יתנהגו באופן המזכיר "רצון חופשי"?
7. **עלילה:**
 - איך תיראה הקשת הדרמטית של המשחק שלכם? (שרטטו גרף).
 - מה תהיה העלילה, ואיך היא תשתנה בהתאם לקשת הדרמטית?
 - איך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה?
8. **בניית עולם:**
 - מה יהיו חוקי הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה, הכלכלה, החברה והפוליטיקה בעולם שלכם?
 - איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה?