

## 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 המשחקים שלכם, לפי סדר עדיפויות, עם קישור למאגר בגיטהאב ולמימוש ב [itch.io](https://itch.io) של כל נושא, ולקבל אישור על הבחירה שלכם. המטרה היא לוודא שבחרתם משחק שיש בו אפשרות להגיע לרמה מספיק גבוהה של תיכנות.

## המשחק שלכם – רכיבים דרמטיים

הוסיפו רכיבים דרמטיים למשחק שבחרתם:

1. **אתגר:**
  - אילו כישורים יידרשו כדי לשחק במשחק שלכם?
  - נניח שתוצאו 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 שתוצאו 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?