# 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?
   * צרפו מפה של המשחק, עם מיקומי החפצים; הסבירו את השיקולים שלכם בבניית המפה.
3. מה **ההתנהגויות** העיקריות של עצמים ודמויות במשחק שלכם?
   * הסבירו בפירוט הכללים שלפיהן מתנהגות הדמויות שאינן השחקן (NPC).
   * אילו תופעות מורכבות נוצרות בעולם של המשחק, כתוצאה מכללי-ההתנהגות פשוטים של דמויות שונות?
4. האם יש מערכת **כלכלית** היכולה להתאים למשחק שלכם – פנימית (מסחר בתוך המשחק) או חיצונית (מסחר מחוץ למשחק)?
   * פרטו את המחירים של מוצרים שונים בעולם המשחק, ואיך קבעתם מחירים אלה?
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 ה**שליטה** 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?

**הגשה**: 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 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.