**מטלה 2**

**שאלה 1**

|  |
| --- |
| **כמה שחקנים יש?**  **האם אפשר לשחק את המשחק עם פחות/יותר שחקנים?**  **מה דפוסי האינטראקציה בין השחקנים (שיתופי/תחרותי וכו')?**  **האם זה יכול להשתנות?** |

**שאלה 2**

|  |
| --- |
| **מה הם היעדים במשחק?**  **איך המשחק מודיע לשחקן את היעדים שלו?**  **האם השחקן יכול לבחור יעדים אחרים?** |

**שאלה 3**

|  |
| --- |
| **מה הם התהליכים במשחק?**  **מהם תהליכי-ההתחלה?**  **מהי לולאת הליבה(loop game core) ?**  **מהם תהליכי- הסיום?**  **איך המשחק מלמד את השחקן על התהליכים?**  **איך התהליכים משפיעים על חוויית השחקן?** |

**שאלה 4**

|  |
| --- |
| **מה הם החוקים במשחק?**  **איזה חוקים מגבילים את פעילות השחקן?**  **איזה חוקים קובעים תוצאה של פעולה?**  **איך השחקן לומד את החוקים? איך החוקים משפיעים על חוויית השחקן?**  **מה היה קורה אילו היינו משנים אחד או יותר מהחוקים?** |

**שאלה 5**

|  |
| --- |
| **מה הם המשאבים במשחק?**  **איך המשאבים הללו מועילים לשחקן?**  **איך עיצוב המשחק גורם לכך שהמשאבים יהיו נדירים?**  **איך השחקן לומד מה הם המשאבים?**  **איך השחקן יכול להשיג משאבים?** |

**שאלה 6**

|  |
| --- |
| **מה הם העימותים המרכזיים במשחק?**  **האם השחקן יכול לבחור את העימותים?**  **איך העימותים משפיעים על חוויית השחקן?** |

**שאלה 7**

|  |
| --- |
| **מה הם הגבולות של המשחק?**  **האם העולם סגור או פתוח?**  **עגול או שטוח?**  **איך השחקן לומד מה הגבולות?** |

**שאלה 8**

|  |
| --- |
| **כמה תוצאות אפשריות יש למשחק, ומה הן התוצאות האפשריות?**  **האם השחקן יודע מראש את כל התוצאות האפשריות, או שיש תוצאות שהוא מגלה רק במהלך המשחק?**  **עד כמה התוצאה תלויה במזל לעומת כישרון?** |