**מטלה 3 מתגלגלת**

**שם הרעיון – לימוד שפת תוכנה**

**שאלה 1**

**מי יהיה קהל-היעד של המשחק -**

**אילו כישורים יידרשו כדי לשחק -**

**מה רמת המיומנות הדרושה -**

**איך המשחק יתאים את עצמו לשחקנים בעלי רמת-מיומנות שונה -**

**איך רמת-הקושי של המשחק תשתנה עם התקדמות רמת-המיומנות של השחקן-**

**איך השחקן יוכל לבחור רמת-קושי -**

**איך המשחק ייתן לשחקנים משוב על הצלחה או כישלון –**

**שאלה 2**

**מה המשחק יעשה כדי ליצור תחושה של "זרימה", מיקוד תשומת-הלב של השחקן במשחק, ומניעת הסחות-דעת מהעולם החיצוני** **-**

**שאלה 3**

**איך המשחק יאפשר לשחקן לעשות דברים נחמדים שאינם קשורים ישירות למטרת המשחק? לאיזה סוגים של שחקנים )מבין הסוגים שלמדנו בשיעור( המשחק אמור להתאים -**

**שאלה 4**

**אילו רגשות אתם מצפים שהשחקן ירגיש תוך כדי המשחק ,איך עיצוב המשחק יתרום ליצירת רגשות אלה –**

**שאלה 5**

**מהו הרקע העלילתי של המשחק – מה קרה לפני שהמשחק התחיל? איך הסיפור הזה יועבר לשחקן –**

**שאלה 6**

**מי יהיו הדמויות במשחק -**

**מי יהיה הגיבור ומי המתנגד העיקרי -**

**מי יהיו הדמויות המרכזיות והדמויות המשניות, ומה כל אחת תוסיף לחוויית השחקן –**

**האם לדמויות יהיה "רצון חופשי" -**

**שאלה 7**

**מהו תהיה העלילה, איך תיראה הקשת הדרמטית שלה, ואיך התנהגות השחקן תשפיע על התפתחות העלילה -**

**איך העלילה תשתלב במנגנון המשחק –**

**שאלה 8**

**מה יאפיין את העולם הדמיוני שבו יתנהל המשחק -**

**מה יהיו חוקי-הטבע, הגיאוגרפיה, ההסטוריה וכו' בעולם זה -**

**איך השחקן ילמד להכיר את העולם הזה -**