

# המשחק שלכם: משוב ראשוני – TimelessWorld

צוות: גלעד דוד  
אסף גילי

## א. מה בתיאור יכול לגרום לי להוריד את המשחק?

פשוט מאוד, צמד המילים משחק אסטרטגיה, אני חולה על משחקי אסטרטגיה, הם פשוט ממכרים אותי.

במטלה הראשונה עשיתי סיקור על BoomBeach שהוא משחק אסטרטגיה די סטנדרטי, פה הם העלו רעיון יפה ומעניין של זמן כמשאב ומטבע – אני לא מכיר משחק אסטרטגיה כזה. מעניין.

איך אפשר לשפר את המשחק כך שיהיה שיווקי יותר?  
אני הייתי מעלה יותר תמונות, כי לבן אדם קשה ממש לתאר במוחו את הדברים ולרצות ליישם בלי לראות משהו ויזואלי.  
בנוסף אולי הייתי מוסיף איזה קונפליקט שיכול להמחיש ממש את מורכבות המשחק ויגרום לי לחשוב איך אני הייתי בוחר להתנהג בסיטואציה הזו.

## ב. דברים שיוצרים חוויית שחקן טובה.

1. רעיון היושרה הוא אדיר מבחינתי – מת לראות איך עושים את זה ואיך הוא ישפיע במשחק, הדבר יגרום לשחקן לרצות להיות ישר וטוב יותר – מה שיגרום לתחושת סיפוק אצל השחקן. לטעמי זה רעיון שממש ישפר את תחושת השחקן.
2. אלמנט המזל – אין מה לעשות, מזל תמיד עושה את העבודה וגורם לשחקן להיות סקרן לגבי רגע המזל "הבא" שלו.
3. האתגר – הרעיון שאתה צריך לאתגר את עצמך באופן יצירתי על מנת להתקדם במשחק (הרעיון של ליצור כרזן מברזל בשביל לעשות דברים) יגרום לך בעצם לאתגר את עצמך ולנסות לשבור את השיא של עצמך כל פעם מחדש.

## דברים שיוצרים חוויית שחקן רעה.

1. שהמשחק מיועד לשחקן אחד, דווקא משחקים מהסוג הזה יכול להיות נחמד לשחק בזוג ולראות איך אתם יכולים יחד לשרוד יותר.
2. אלמנט המזל -  
אני כותב את זה שוב כי לטעמי זו נקודה חשובה, אלמנט זה יכול להיות מהנה מאוד, אבל במשחקים מהסוג הזה אם הוא מגיע יתר על המידה הוא יכול להיות מתסכל נורא, חשוב מאוד שתתמקדו באיך עושים את האלמנט הזה בצורה שלא תגרום תסכול אצל השחקן \ תייצר תחושת קיפוח.
3. שהשחקן לא מתחיל עם איזה שהוא כלי בסיסי שממנו הוא יכול להתחיל, אגב - יכול להיות אפילו גם עם אלמנט מזל .

## ג. דברים לא ברורים.

1. אז המשחק הוא רשת או מול בוטים? ואם כן אז איך זה עובד בדיוק?
2. איך מנגנון היושרה עובד בדיוק? איך המשחק לא יהפוך להיות מצב של טורפי על מול נטרפים שאין ביכולתם דרך להתגונן?..
3. באיזה אופן נוכל לשתף שחקן בחיים שלנו?.. האם נהיה חייבים לגעת אחד בשני?

או שאני יכול לשלוח לו.. האם משהו נגרע ממני בגלל זה כמו הטענה מסוללה ניידת בחיים האמיתיים – שם יש איבוד אנרגיה..

ד. אני חושב שהרעיון שלהם יותר טוב בצורה חד משמעית בפרמטר של זמן כמשאב, אני לא מכיר משהו כזה, וכאחד שהתמכר למשחקי אסטרטגיה מהר מאוד, זה נשמע לי מאוד מאוד מעניין.

ממש כמו עולם אחר של אסטרטגיה שדורש התנהלות אסטרטגית שונה ממה שאני מכיר במשחקי אסטרטגיה מבוססי מלחמה או משאבי כלכלה.

אני חושב שהרעיון שלהם פחות טוב בתהליך הליבה של המשחק, אולי גם הוא פשוט לא מלוטש מספיק והם צריכים לחשוב איך הם יכולים לגרום לשחקן להיות ממש "שאוב" למשחק כיוון שבמשחקים מהסוג הזה.. אתה צריך להיות כולך במשחק.

במשחקים אחרים כמו מיינקראפט אנשים ממש מתמכרים, כנ"ל לגבי פוקימון – וזו בעצם מהות ההצלחה של המשחק.

אני חושב שכאן חסר האלמנט הזה שירום לך להישאר ולהישאב לתוך המשחק. בהמון משחקי אסטרטגיה מאפשרים למשחק לרוץ ברקע גם כשאתה לא און ליין ובכך הם תמיד מגרים את הסקרנות שלך לחזור ולשחק עוד.

תחשבו על איך ללטש את זה וזה יכול להיות אדיר.