

קישור למשחק: <https://johanpeitz.itch.io/ascent>

איברהים:

הסיפור בתחילת המשחק נתן מוטיבציה להמשיך, הסיפור הוא על ספינת חלל שהתרסקה על עולם חדש השחקן מוצא את עצמו חוקר ציוויליזציה עתיקה. בתחילת המשחק לא ידוע כלום על הסביבה ועל העולם של המשחק וזה נותן חוויה מאוד מסתורית, אחרי כל כמה צעדים היה משהו חדש שלמדתי על העולם. בכל שלב יש גם דיאלוג בין השחקן למשחק גורם. הגרפיקה קצת ישנה מעדיף 3D יותר, הייתי מעדיף לסיפור יותר מורחב. במהלך המשחק התחלתי בלי שום ידע קודם על הסביבה אז הבחירה הראשונה שלי הייתה לנסות להבין את היכולת תנועה שלי, אחרי כמה סעדים הבנתי שאפשר ללכת ימינה שמאלה, לקפוץ, ולעלות על סולם. זה גרם לי ללכת לכמה מקומות אבל בהרבה מקרים נתקעתי. אחרי זה התחלתי ללמוד על יצורים במשחק, היה יצור שקופץ אחרי שהיה מגע אם היצור הזה נהרגתי כשחקן והתחלתי מחדש, זה היה משהו חדש שלמדתי על המשחק הזה. אחרי כמה סבבים הגעתי לנקודה שאני מקבל בה עוד כוח לדוגמא קפיצה, ומשם התחלתי להתקדם יותר.

1. הגדירו את חוויית-השחקן שלכם במשפט אחד. תשובה: קשה ומסתורי, מפתה בגלל הסכנות הלא ידועות העוללות לפגוע בך במשחק.
2. ממה בדיוק אתם נהנים במשחק? מה במשחק גורם לכם לרצות לשחק שוב? פרטו. תשובה: המשחק מתחיל בעולם חדש, בכל שלב יש מסקנה חדשה שאפשר ללמוד על העולם הזה וזה מה שגורם לי לרצות לשחק את המשחק שוב כי תמיד יש מה לחפש במשחק וללמוד.
3. ממה אתם לא נהנים במשחק? מה במשחק גורם לך שלא תרצו לשחק שוב? פרטו. תשובה: הגרפיקה, המשחק נראה ישן, אם היה משחק עם גרפיקה יותר מתקדמת אז הייתי נהנה יותר. גם הסיפור היה קצת מוגבל ולכן לא חושב שארצה לשחק שוב אחרי שאסיים אותו.
4. הציעו שלוש הצעות לשיפור המשחק. תשובה:
  - ❖ שינוי ל3D והשקעה בגרפיקה.
  - ❖ שיפור והרחבת הסיפור של המשחק ע"י הוספת דמויות.
  - ❖ הוספת סכנות ואתגרים למשחק.

דור:

יומן: המשחק נראה פשוט, 8-ביט, משתמשים בשני כפתורים ובארבעת החצים בשביל לזוז, כאשר יוצאים ממסך אחד מגיעים לאזור שלידו, יש אפשרות לטפס, לקפוץ לרדת ועוד. במשחק לא נראה שיש מסך עצירה, רק אופציות של הדף עצמו להשתיק את המוזיקה, שנשמעת שגם הכינו אותה למשחק.

המשחק נראה סגנון של הרפתקאות יחד עם מיסתורין, לא מגלים לנו את כל היכולות של השחקן על ההתחלה, ואנחנו צריכים להשיג אותן במהלך המשחק, כמו אופציה להיטלות על הקיר, קפיצה גבוהה יותר ועוד.

מגיעים להרבה צמתים עם כמה אפשרויות, בחרתי ללכת בדרך שאני מכיר בשיטת מבוך "להיצמד לימין" זו הדרך שלי לעבור את רוב המקומות מבלי לחזור על עצמי יותר מיד. יש הרבה check points במקומות מסוכנים, יכול להיות שבהמשך המשחק יש פחות כאלה, אנחנו שיחקנו רק 10 דקות בשביל שיהיה טעם של עוד.

יש מונולוג של המשחק איתנו, והוא מסביר למה קיבלנו את היכולת או מה צריכים לבצע איתם. 1. הגדירו את חוויית-השחקן שלכם במשפט אחד: תשובה: משחק מאוד מעניין, נראה סגנון גראפי פשוט, אחרי 10 דקות לא רציתי להפסיק, עלילה מסתורית ומושכת, על הדמות ועל העלילה.

2. ממה בדיוק אתם נהנים במשחק? מה במשחק גורם לכם לרצות לשחק שוב? פרטו: מסתוריות של העלילה, יחד עם השגת "יכולות" של השחקן וחשיפת העלילה לאט לאט. מה שיגרם לי לרצות לשחק שוב הוא להבין מה היכולות הסופיות של השחקן, יחד עם חשיפת העלילה. זה חזרה קצת על עצמי אבל המשחק יחיסת פשוט מבחינה גראפית אז רק העלילה והמשחקיות מושכים בו.

3. ממה אתם לא נהנים במשחק? מה במשחק גורם לכם שלא תרצו לשחק שוב? פרטו. נראות פשוטה, מיושנת אפילו, מתים במשחק יחסית הרבה, אבל לא מחזיר הרבה אחורה. אם אסיים את המשחק (נראה כאילו אחרי שעה +- אסיים אותו) לא אחזור אליו שוב. המונולוג של המשחק עם השחקן יכול להיות יותר מעניין, אולי להוסיף voice over בשביל זה. 4. הציעו שלוש הצעות לשיפור המשחק.

- a. מסך פתיחה עם הסבר מעט על מה לעשות ומה המקשים- בחלונית שהופיעה בהתחלה לא מופיע יותר מידי דברים והמקש Z מופיע בצד, היינו אמורים להבין שצריך ללחוץ עליו לבד, אותו דבר עם X אחר כך.
- b. לא מצאתי אופציה להחליש את המוזיקה, רק להשתיק, דבר שגרם לי להשתיק את המוזיקה שכנראה הייתה מוסיפה לחוויה שלי של המשחק.
- c. גראפיקה קצת יותר חדשנית, ה8 ביט נראה מאוד ישן ופחות מושך, אולי להשאיר pixelated אבל להוסיף קצת איכות לתמונ

כתבו לפחות עמוד אחד של הערות. לאחר שכל חברי הצוות שיחקו וכתבו הערות, השוו בין ההערות שלכם:

1. האם חוויית-השחקן שלכם היתה דומה או שונה?

תשובה: הייתה דומה, החלק המסתורי של המשחק היה חלק גדול מהחווייה של שנינו, בנוסף שנינו התרשמנו מהמשחק כך שאחרי כמה דקות שנינו רצינו להמשיך לשחק, ולגלות עוד תוכן מהמשחק.

2. האם נהניתם מאותם דברים, או מדברים שונים?

תשובה: אחד מאיתנו נהנה כי המשחק מלמד על עולם חדש ובכל שלב אפשר ללמוד משהו חדש ולהגיע מסקנה חדשה על יכולות השחקן, ואחד אהב את העלילה והיכולות של השחקן וזה גרם לו לרצות לשחק עוד. אז כמו שאתם רואים המשותף לנו היה היכולות של השחקן, במשחק בכל שלב אפשר לשפר את יכולות השחקן ומזה נהנו.

3. האם נתקלתם באותם קשיים, או בקשיים שונים?

תשובה: שנינו נפסלנו הרבה פעמים במהלך המשחק, בגלל שכך השחקן "לומד", בנוסף העובדה שמתחילים את המשחק ישר בלי שום פתיח, וללא שום ידע מקשה את המשחק אבל גם מאתגרת.

4. האם הרעיונות שלכם לשיפור המשחק דומים או שונים?

תשובה: יש לנו רעיון אחד דומה והוא עניין הגרפיקה של המשחק שנינו אמרנו שהגרפיקה מיושנת ודורשת שיפור ועדכונים, מבחינת שאר הרעיונות הם היו מיוחדים ושונים.