

המשחק שלכם – תיקון תקלות ומדריך למשתמש

א. תיקון תקלות

תקנו את כל התקלות שהתגלו בבדיקות בשבוע שעבר – תקלות שגיליתם בעצמכם, תקלות שגילו שחקני-הניסוי שלכם, תקלות שהערנו עליהן במודל או בגיטהאב או בדואל, וכל תקלה נוספת שאתם מוצאים.

המשחק לא צריך עדיין להיות מושלם – לא חייבים לכתוב כבר עכשיו את כל השלבים – אבל הוא צריך להיות "שחיק" ונקי מתקלות, כך שגם מי שלא מכיר אותו (כמוני למשל) יכול לשחק בו בקלות, בלי "להיתקע" ובלי להיתקל בבאגים.

ב. מדריך למשתמש

עיברו על הרכיבים הרשמיים בתיכנון המשחק שלכם, וודאו שכולם ברורים לשחקן:

1. **שחקנים**: איך המשחק (או הטקסט שלידו) מסביר מיהו קהל-היעד של המשחק?
 - הוסיפו באיץ, ב"הערות" של המשחק, קטע קצר המושך שחקנים מקהל-היעד ומשכנע אותם לשחק.
2. **יעדים**: איך המשחק מסביר לשחקן מה היעדים שלו – מה הוא אמור להשיג?
3. **תהליכים**: איך המשחק מסביר לשחקן מה התהליכים – על מה ואיך צריך ללחוץ כדי להתקדם?
4. **חוקים**: איך המשחק מסביר לשחקן מה החוקים – מה אסור לעשות, ומה תוצאות כל פעולה?
 - הוסיפו, בתחילת המשחק שלכם, מדריך למשתמש – קטע שמדריך את המשתמש צעד אחר צעד עד שהוא יודע את כל היעדים, התהליכים והחוקים. דוגמה למדריך טוב ניתן למצוא כאן: <https://ronyogev.itch.io/mix-it>.
5. **משאבים**: איך המשחק מסביר לשחקן מה המשאבים?
 - הוסיפו חיווי חזותי לכל משאב רלבנטי, לדוגמה: חיים, בריאות, כסף, זמן וכו'.
6. **עימותים**: איך השחקן לומד מה הם העימותים שהוא צריך להתמודד איתם?
7. **גבולות**: איך המשחק מראה לשחקן את גבולות העולם?
 - הוסיפו עצמים כלשהם המייצגים את גבולות העולם, בהתאם לנושא המשחק שלכם.
8. **תוצאות**: איך המשחק מראה לשחקן את תוצאות המשחק?
 - הוסיפו מסך ניצחון / הפסד / כל תוצאה אחרת רלבנטית למשחק שלכם.