

המשחק שלכם – משוב ראשוני

כדי לפתח משחק שיעניין עוד אנשים, ולא רק את מי שכתב אותו, חשוב לקבל משוב מאנשים אחרים כבר בשלבים הראשונים של התיכנון – עוד לפני שמתחילים לתכנת.

לצורך המטלה, שילחו את הקישורים לגיטהאב עם הרעיונות המקוריים שלכם לאחד הצוותים האחרים בקורס (רצוי להתחלף עם צוות באותו גודל). כיתבו לצוות השני הערות לשיפור בהתאם לנקודות הבאות:

א. נסו לדמיין שאתם נתקלים במשחק שלהם בפעם הראשונה וקוראים את התיאור ברידמי.

- איזה דברים בתיאור גורמים לכם להוריד את המשחק ולרצות לשחק בו?

- איך אפשר לשפר את התיאור כך שיהיה מושך ו"שיווקי" יותר?

ב. נסו לדמיין שאתם משחקים במשחק שלהם, בהתאם לתיאור הרכיבים הרשמיים.

- ציינו לפחות שלושה דברים חיוביים – דברים שיוצרים חוויית-שחקן טובה.

- ציינו לפחות שלושה דברים שליליים - בעיות שעלולות לפגוע בחוויית השחקן.

ג. נסו לדמיין שאתם צריכים לתכנת את המשחק שלהם.

- ציינו לפחות שלושה דברים לא-ברורים בתיאור המשחק – דברים שצריך להסביר בפירוט רב יותר כדי שתוכלו להבין איך לבנות את המשחק.

ד. מיצאו לפחות משחק אחד דומה שאתם מכירים (בנוסף למשחקים בסקר-שוק):

- במה הרעיון שלהם טוב יותר מהמשחק הקיים?

- במה הרעיון שלהם טוב פחות מהמשחק הקיים?

דגשים:

- אל תסתפקו בהערות חיוביות – נסו לחשוב גם על בעיות אפשריות.

- הבעיות שתמצאו במשחקים של הצוות השני לא יפגעו בציון שלהם – להיפך –הן יעזרו להם.

- ככל שמוצאים יותר בעיות בשלב התיכנון, כך המשחק הסופי טוב יותר. קל יותר לתקן בעיות כשמגלים אותן בשלב התיכנון, מאשר כשמגלים אותן אחרי שהמשחק כבר מתוכנת.

יש לשלוח את המשוב לצוות השני, וגם להגיש במודל.