

המשחק שלכם – סיום והכנה לשיווק

א. סיום המשחק

- סיימו לתקן את כל התקלות שהתגלו בבדיקות המשחק ע"י שחקני-הניסוי בשבוע שעבר.
- תקנו את כל התקנות שהערכנו לכם עליהן בעל-פה ובכתב (בדקו ב-issues בגיטהאב שלכם).
- וודאו שאפשר לשחק במשחק שלכם לפחות 5 דקות בלי להשתעמם, בלי להיתקע ובלי להיתקל בבאגים.
- **שימו לב:** רק משחקים תקינים לחלוטין יוכלו להשתתף בהצגת המשחקים בשיעור האחרון.

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 להיכנס למשחק.
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?
 - אם עדיין לא עשיתם זאת, הוסיפו בתחילת המשחק 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?
 - אם עדיין לא עשיתם זאת, הוסיפו חיווי חזותי לכל משאב, כגון: 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?
 - אם עדיין לא עשיתם זאת, הוסיפו עצמים המייצגים את גבולות העולם, בהתאם לנושא המשחק.
8. **תוצאות:** איך המשחק מראה לשחקן את תוצאות המשחק?
 - אם עדיין לא עשיתם זאת, הוסיפו מסך ניצחון / הפסד / כל תוצאה אחרת רלבנטית למשחק.

ג. הכנה לשיווק

- הכינו קדימון ("טריילר") למשחק, באורך של כ-60 שניות (רצוי) עד 90 שניות (גבול עליון). מטרת הקדימון היא ליצור סקרנות ועניין ולמשוך את הצופים לשחק במשחק שלכם. הוא לא צריך להראות את כל המשחק מתחילתו ועד סופו, אלא את הרגעים המעניינים ביותר, הממחישים את חוויית השחקן ואת הייחוד של המשחק שלכם. העלו את הקדימון ל-YouTube.
- הכניסו קישור לקדימון לדף המשחקים של השנה (ליד הקישורים למשחק עצמו ולגיטאהב).

--- עד כאן להגשה.

ד. לו"ז התחרות

- 8:45 – 9:00 : התארגנות. יש להביא מחשבים ניידים (לפחות מחשב אחד לכל צוות) ולפרוס אותם על השולחנות בחדר, כך שהאורחים יוכלו לשחק.
- 9:00 – 9:30 : השופטים מספרים על עצמם ועל החברות שהם מייצגים.
- 9:30 – 11:30 : אתם הסטודנטים מציגים את המשחקים שלכם באופן הבא:

- **2 דקות** להצגת המשחק: אחד מחברי הצוות משחק, והשני מדבר במקביל. השופטים כבר מכירים את המשחק, אז אתם תדברו על מה שמעבר למשחק -- על המטרה, החזון, והתוכניות לעתיד.

- **3 דקות** לענות לשאלות השופטים, ולקבל מהם משוב.

11: 30 – 11: 45 : השופטים יוצאים להתייעצות, ולאחר מכן חוזרים ומכריזים על המשחקים המנצחים.