

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 שהערנו 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 בתיכון 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 שנת ה'תשפ"ד (ליד הקישורים למשחק עצמו ולגיטאהב).