

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.

כדי שתוכלו לקבל משוב משמעותי, יש להוסיף פירוט ודוגמאות לרכיבים הרשמיים שכתבתם במטלה הקודמת. למשל, אם אחד התהליכים שלכם הוא "לפתור חידות", אז יש להוסיף כמה דוגמאות לחידות, ואיך בדיוק פותרים אותן, כדי שיהיה ברור למה אתם מתכוונים.

לאחר שהוספתם פירוט כנ"ל, שילחו את הקישורים לגיטהאב עם הרעיונות המקוריים שלכם לאחד הצוותים האחרים בקורס (רצוי להתחלף עם צוות באותו גודל). עבור כל אחד מהמשחקים שלהם, כיתבו לצוות השני הערות לשיפור בהתאם הנקודות 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:

- יש לפתוח, לכל הערת משוב שלכם, issue בגיטהאב של המשחק. יש להגיש במוודל קישורים ל- issues שפתחתם.

- 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 מתוכנן.

לסטודנטים המפתחים משחק שיקומי: יש להעלות לגיטהאב את תרשימים-הזרימה שהכינו תלמידות ריפוי בעיסוק במסגרת המטלה שלהן, ולהתייחס גם אליו במסגרת המשוב.