

Senzațiile din joc

Bune practici de dezvoltare

Link-uri

Videoclipuri care explică senzațiile din joc:

[Secrets of Game Feel and Juice](#)

[Juice it or lose it - https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxga](https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxga) talk by Martin Jonasson & Petri Purho

[6 Ways To Make Your Game Better - With GDevelop](#)

[How To Do Game Feel Right - With GDevelop](#)

Componentele distracției:

[Can We Make This Button Fun To Press?](#)


[Un exemplu interactiv](#) despre cum să implementați starea de bine cu Gdevelop.

Descriere

Game Feel sau Game Juice este un parametru invizibil, o caracteristică a jocurilor care reprezintă cât de plăcut este să interacționezi cu ele.

Juice reprezintă modul în care jucătorii ar trebui să se simtă atunci când sunt implicați în joc, în special acea senzație plăcută atunci când interacționează cu jocul.

« Un joc „suculent” este viu și răspunde la tot ceea ce faceți, cu tone de acțiune în cascadă și răspuns pentru o contribuție minimă a utilizatorului. »



Ce este senzația într-o aventură text? Surprize, lucruri neașteptate se întâmplă atunci când încercăm o alegere în joc!

Iată câteva resurse care explică ce sunt senzațiile jocului și vă pot ajuta să le implementați în jocurile dvs.

Caracteristici

Aceste videoclipuri sau proiecte oferă exemple de modificări generatoare de senzații și cum să fie implementate în GDevelop.

Costuri

Gratuit

Care sunt avantajele utilizării?

Este important să încercați să creați senzații în jocurile dvs., deoarece un joc cu impact va fi greu de lăsat și asta doriți să se întâmple cu elevii dvs.!

Cum se folosește?

Verificați cum este implementat în GDevelop făcând clic pe linkul de mai sus. Dacă tipul dvs. de joc nu generează senzații, concentrați-vă pe componentele distracției.



Cofinanțat de Uniunea Europeană

Acest proiect este finanțat cu sprijin din partea Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru utilizarea informațiilor conținute în acest material.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare se află sub licența Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Aflați mai multe despre D-ESL la adresa web: <https://www.d-esl.eu>

