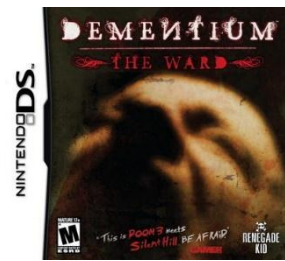


从《Gunhouse》的反馈中学习：通过 游戏测试改进你的游戏

Brandon Sheffield,
总监 | **Necrosoft Games**

Twitter: @necrosofty
www.necrosoftgames.com

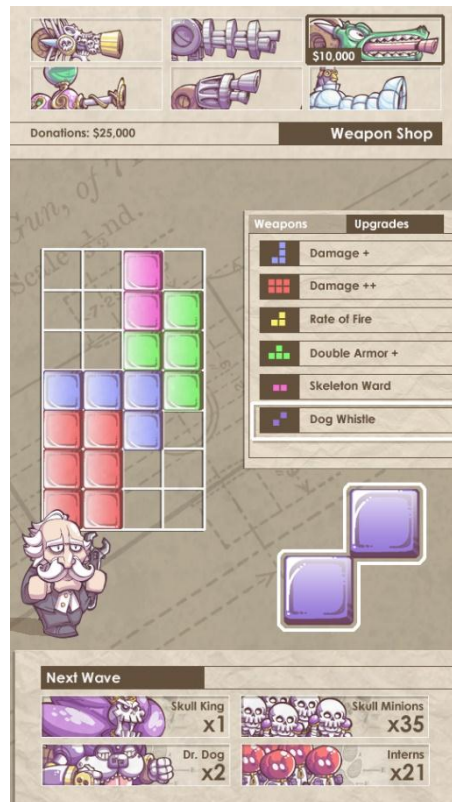




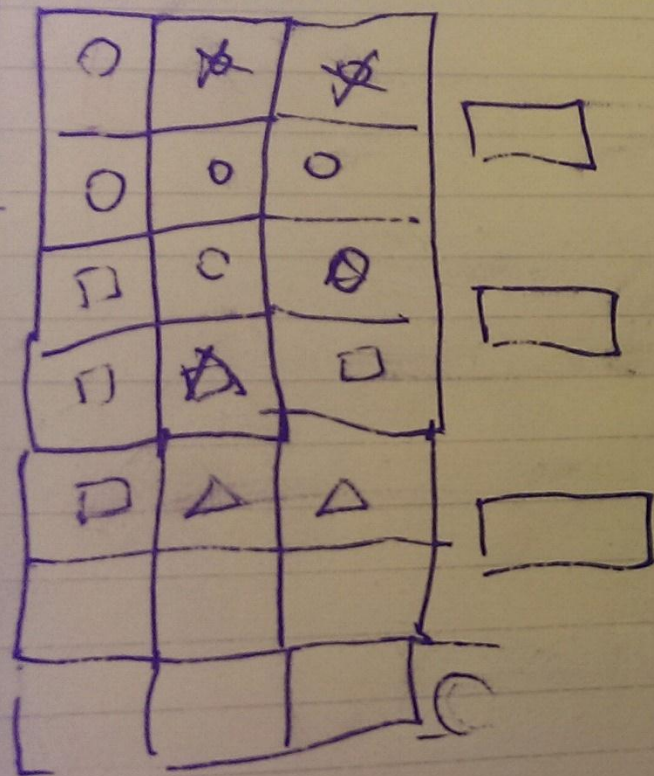












Big dish - Soft, coconut (less than
300 yee) good texture - 40
bigger / 500 100 King

Tao Yuen - cold, but savory. ^{always} cold
try again later. 45

Sun Sing Pastry - check back
Small, good texture -
paper too attached to
bun. similar to tao yuen

first cake has pick

第1部分：与Kris Piotrowski一起以与众不同的方式思维





经验1：停滞不前时，与人交流！获取一些新视角。

第2部分：Trish 和Trish一起了解游戏测试

13.4396



经验2：不要让类型和目标受众来决定你的系统。

第3部分：和Joe一起从错误中学习



经验3：保持视角 —— 不要将新系统置于问题之上。要找到根源。

第4部分：与Cliff Bleszinski一起发掘 玩家的反应



**经验4：有目的地去设计你游戏中的一切。
明白游戏中各项事物的作用！（不要因为
想法不新颖，而摒弃这些想法）**

经验5: 聚焦!!!

和Rami Ismail一起



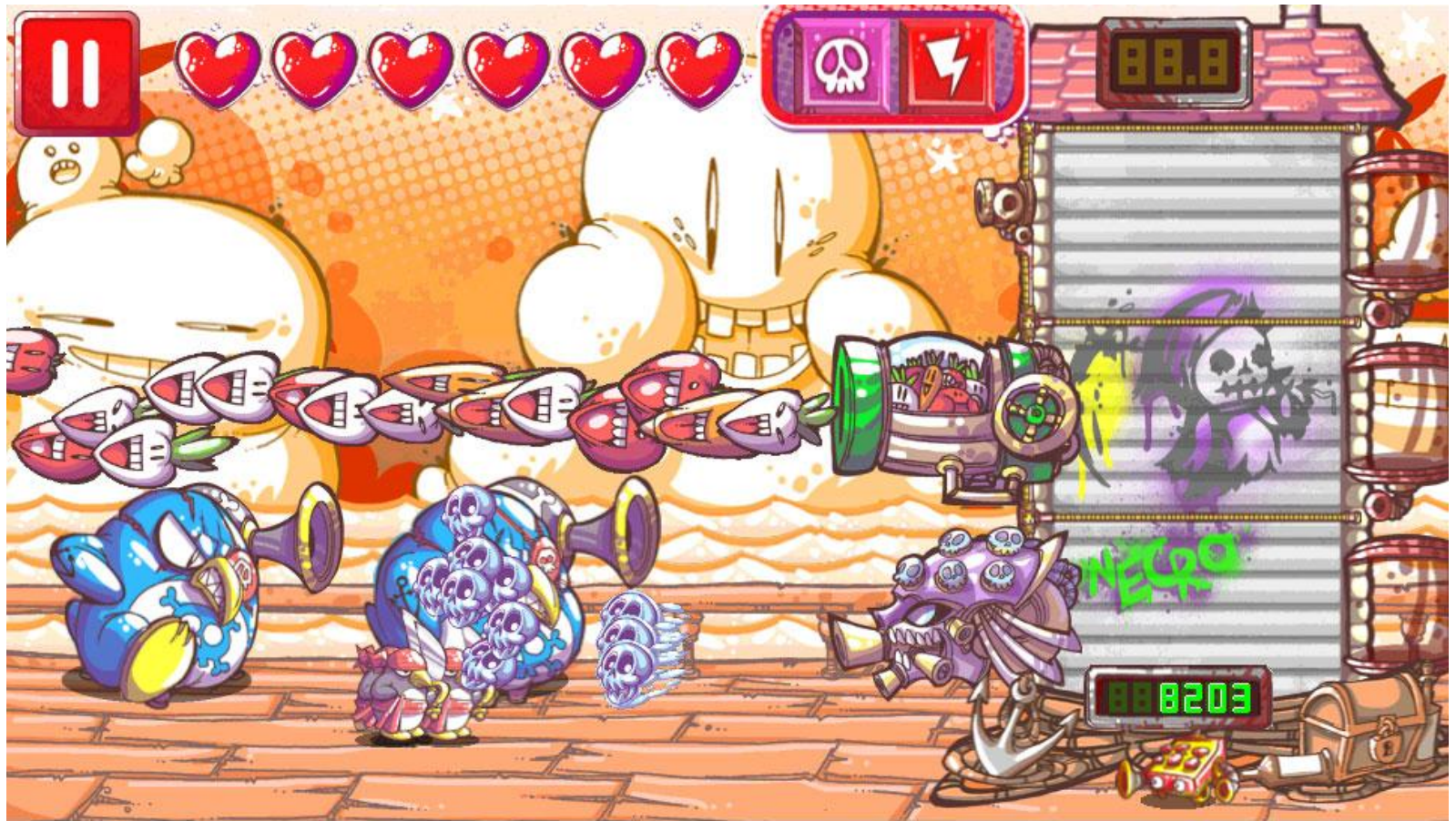




经验5：聚焦于你游戏中好的方面，不要灰心。

第6部分：与Tim Ambrogi一起，将问题进行改写





经验6：有时，最简单的解决方案是最好的解决方案。

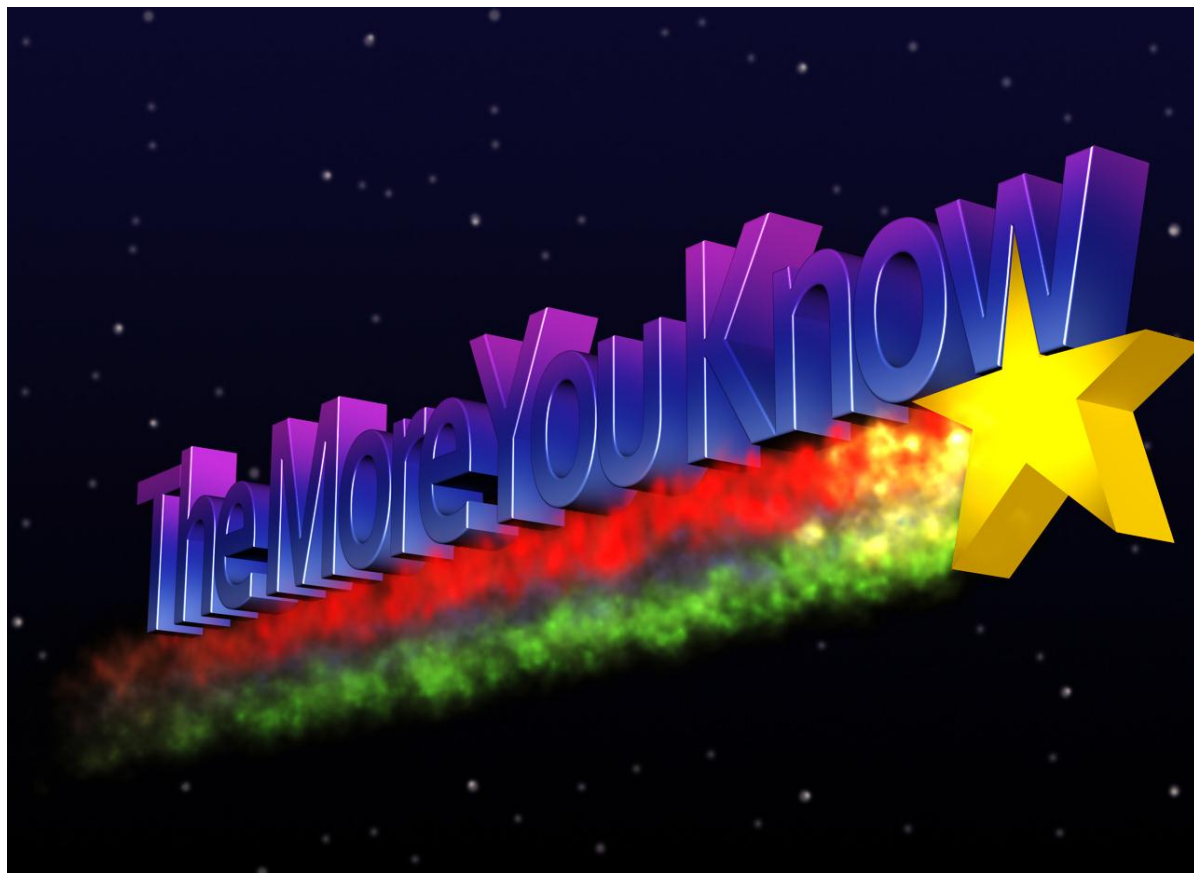
第7部分：与Simon Carless一起学会 如何学习







经验7：领会言外之意——他们到底在说什么？



谢谢!!

B@necrosofty

www.necrosoftgames.com/gunhouse

Brandon@necrosoftgames.com

