

I jeszcze jeden często popełniany błąd.

Hejka,

Taki ad-on do mojego poprzedniego postu.

Zapomniałem wspomnieć o tym błędzie:

#11: od 2002 roku opublikowałem w sumie sześć gier.

Sądzę, że niemal za każdym razem popełniałem przy tym ten sam błąd. Cóż.

Nie zakładaj, że Twoja gra musi zawrzeć się w jakiejś określonej ilości stron lub liczbie znaków. Twoja gra ma być tak 'długa' jak tylko potrzeba by 'wyprodukować' spójne i dające wiele radości momenty w rozgrywce (z perspektywy widowni Twojej gry, oczywiście).

Poprzez używanie wielu wymyślnych słów czy rozlazłych wyjaśnień - tak naprawdę krzywdzisz swój własny projekt. Który nie musi zawrzeć się w konkretnej liczbie A4 by zostać uznanym za dobry.

Gry nie są oceniane przez pryzmat ich grubości – to czy gra jest dobra czy nie, nie ma nic wspólnego z jej objętością. Ilość nie przekłada się na jakość. Słowotok nie jest w tym przypadku cnotą.

W porządku, dość tych banałów.

Ten błąd był moim osobistym cierniem w tyłku – sądzę, że był on obecny w wielu (jak nie we wszystkich) grach które sam stworzyłem.

Rada dla Was – nie idźcie moim śladem ;).

Peace,

Troy.

