

המשחק שלכם – בדיקות משחק

תקנו את התקלות שהתגלו במשחק שלכם בבדיקות משבוע שעבר (כולל תקלות שהערת עליהן במודל או בגיטהאב או בדוא"ל). לאחר מכן צרו קשר עם צוות אחר, שעדיין לא שיחק במשחק שלכם, לצורך בדיקות. תאמו ביניכם שיחת זום שבה תוכלו לראות איך הם משחקים ולשמוע מה הם אומרים תוך כדי המשחק (כמו במטלת בדיקת משחק בשבוע 1). בצעו את הבדיקות בארבעה שלבים.

שלב א: בדיקת תיפקוד

משחק מתפקד (functional) הוא משחק שכל שחקן הפוגש אותו בפעם הראשונה מצליח לשחק בו בלי עזרת מעצב המשחק.

כדי לבדוק תפקוד, תנו לשחקני-הניסוי לשחק במשחק שלכם בפעם הראשונה בלי לתת להם שום הסברים בעל-פה. כל חבר-צוות בצוות הניסוי צריך לשחק בנפרד – שלא "יעתיקו" אחד מהשני...

- בקשו מכל שחקני הניסוי (כל אחד בנפרד) לתאר בקול רם את החוויות שלהם תוך כדי המשחק: להגיד מה היעדים שהם מנסים להשיג ומה התהליכים שהם מנסים להפעיל; האם הם מצליחים להפעיל את התהליכים והאם הם מצליחים להשיג את היעדים? רישמו את כל ההערות.
- בקשו מהם לשחק עד שהם נתקעים. מדדו כמה זמן (בשניות) כל אחד מהם הצליח לשחק בלי להיתקע? מיהו שחקן-הניסוי שהצליח לשחק הכי הרבה זמן?

שלב ב: בדיקת שלמות

משחק שלם (complete) הוא משחק המתמודד היטב עם כל המצבים ששחקן עשוי להגיע אליהם במהלך המשחק. כדי לבדוק שלמות, הכינו גירסה של המשחק שלכם המאפשרת "לקפוץ" לכמה נקודות מרכזיות במשחק (למשל לשלבים מתקדמים במשחק, או לנקודות במפה שמגיעים אליהם רק מאוחר יותר), על-מנת לבדוק גם אותם. בקשו מכל שחקני-הניסוי (כל אחד בנפרד):

- לנסות למצוא "פרצות" במערכת – באגים המאפשרים לשחקן לנצח בקלות בניגוד לחוקים;
- לנסות למצוא "מבוי סתום" במערכת – נקודה שבה השחקן נתקע ולא יכול להמשיך לקראת הסיום;
- לנסות לשבש את מערכת המשחק בכל דרך יצירתית אחרת.

מיהו שחקן-הניסוי שהצליח לשבש את המשחק שלכם באופן היצירתי ביותר?

שלב ג: בדיקת איזון

משחק מאוזן (balanced) הוא משחק שרמת הקושי והסיבוך שלו מתאימה לקהל-היעד.

כדי לבדוק איזון, הכינו גירסה המאפשרת לשנות בקלות את המאפיינים המספריים (או תנו לצוות הניסוי את המשחק שלכם ביוניטי כך שיוכלו לשנות בעצמם).

- איזון המאפיינים: שנו כל אחד מהמאפיינים המספריים לערכים קיצוניים – גבוה מאד או נמוך מאד. שאלו את שחקני הניסוי מה דעתם על המשחק במצבים הקיצוניים האלה. בקשו מכל אחד משחקני הניסוי להציע את הערכים המתאימים ביותר למאפיינים. סכמו את התשובות בטבלה.

- איזון האסטרטגיה: בדקו באיזה אסטרטגיות משתמשים שחקני-הניסוי שלכם כדי לנצח במשחק. האם כולם משתמשים באותה אסטרטגיה, או שיש אסטרטגיות שונות? האם כולם משתמשים באותם משאבים, או שכל אחד בוחר משאבים אחרים?

שלב ד: בדיקת הנאה

- לסיום, בדקו עד כמה שחקני הניסוי נהנים לשחק במשחק שלכם, וממה בדיוק הם נהנים. שאלו אותם:
- האם הם מוצאים במשחק יעדים אישיים, בנוסף ליעדים הרשמיים של המשחק?
 - האם המשחק יוצר תחושה של תחרות בין שחקני-הניסוי, כגון מי יצליח לנצח מהר יותר / להשיג ניקוד גבוה יותר?
 - האם תוך כדי המשחק הם למדו כישורים חדשים?
 - איזה בחירות הם היו צריכים לבצע תוך-כדי המשחק, ומדוע בחרו כך או אחרת? האם הבחירות שביצעו היו מעניינות ומאתגרות, או פשוטות וטריביאליות?
 - האם הם הרגישו שהם כל-הזמן מתקדמים לקראת מטרת המשחק, או ש"נתקעו" באותו מצב?
 - האם היו להם הפתעות תוך-כדי המשחק? האם ההפתעות היו נעימות או לא?

דגשים כלליים

- **לשחקני-הניסוי**: השתדלו לענות לכל השאלות בכנות – גם אם התשובות לא נעימות לשמיעה. תשובות כנות ואמיתיות יעזרו לחבריכם לפתח משחק מעולה.
- **למעצבי-המשחק**: אל תתווכחו עם שחקני-הניסוי – רישמו את כל ההערות שלהם ונצלו אותם כדי לשפר את המשחק שלכם. השחקן תמיד צודק!