

השאלות לנבדקים -

1. כמה רמות במשחק לדעתך צריך להיות?
2. האם היית משנה משהו במיקום של הלייזר או באופן שבו משתמשים במראות?
3. האם השילוב בין מניפולציה על הלייזר והמראות לבין פיצוץ הבלונים היה מעניין?
4. האם חסר לך מידע נוסף שיעזור להבין את מצב המשחק?
5. מה דעתך על העיצוב הוויזואלי של המשחק?
6. האם כדאי להוסיף התאמות אישיות למשחק?

בר -

1. לדעתי נדרש בשביל להמחיש משהו כמו 4 שלבים.
2. הייתי משאיר את המיקום של הלייזר כפי שהוא כך שיש יותר מקום לתמרון אם המראות, לגבי השימוש במראה הייתי שוקל להוסיף אפשרות לכונן את זווית המראה (אם יש מספיק קושי במשחק)
3. כן, כל עוד יש קושי למשחק שדורש רצף של השתקפויות שונות של האור ויצירת מסלול ספציפי על מנת לפגוע בנורה.
4. חוץ מהדברים שנותרו לפתח (מספר מהלכים שנותרו), אני לא חושב שצריך להוסיף עוד משהו – כדי להשאיר קושי למשחק וגם מכיוון שעם הכלים הקיימים השחקן יכול לסיים את המשחק.
5. לדעתי יש מלא מקום לשיפור העיצוב, אנחנו רוצים לקחת חוות דעת של אשת מקצוע בתחום הגרפיקה.
6. אני חושב שיהיה כדאי להוסיף התאמות אישיות שיבואו לידי ביטוי באמצעות קנייה ו"ותק" במשחק, מה שיגרום להתמכרות רבה למשחק.

רון -

1. כמות רמות צריכה להיות מדריך פלוס 4-5 רמות כדי להמחיש את הרעיון עד הסוף.
2. הייתי אולי מבצע שלבים בהם המראות מונחות כבר על הלוח והשחקן יכול רק לסובב אותם על צירם.
3. פיצוץ הבלונים בהחלט מספק ואם עוברים שלב בלעדיהם מרגישים תחושת פספוס.
4. לא חסר מידע נוסף כיוון שהכל מוצג.
5. יש מקום לשיפור ועוד נשפר! זהו רק דמו.
6. יכול להיות נחמד להמיר את הבלונים שצברת בסטייל שונה למשחק כמו צבע הלייזר או המראות.

נבדק 1 -

1. מדריך פלוס שלוש רמות.
2. נהנתי מהשליטה שיש לשחקן במראות לא הייתי משנה את זה.
3. כן היה מאתגר ולא רציתי לעבור את השלב בלי פיצוץ הבלון.
4. המדריך יכל לכלול גם כיתוב שאדע מה יותר חשוב אם זה הבלון או המנורה.
5. עיצוב חמוד, יש מקום לשיפור שיהיה יותר נעים ומצויר.
6. לא חושב שחייב להוסיף אפשרות כזו של שינוי צבע.

נבדק 2 -

1. משהו כמו 4-5 רמות בשביל משחק ממצה
2. הייתי מוסיף שלבים שבהם יש יותר מלייזר אחד ומחוייבים שכל הלייזרים יפגעו בנורה (לא רק אחד מהם).

3. לדעתי כן זה מאד מעניין במיוחד כאשר יש שבירה רבה של האור.
4. חוץ מהמהלכים הנותרים, לא חסר כלום.
5. צריך להשתפר, המראות צריכות לקבל יותר צורה של מראה שממחישה את המטרה שלהם, הלייזר(לא האור) עצמו גם יכול להשתנות למשהו יותר מובן
6. אני מניח שאפשר, אבל זה משהו שאיננו חובה ורק אם יהיה לכם זמן תעשו את זה, יש דברים יותר חשובים.

נבדק 3 –

1. 4 רמות לפחות כדי שהמשחק יהיה ממצה, עם מדריך קצר שעוזר להבין את העקרונות הבסיסיים.
2. הייתי שוקל להוסיף אפשרות לשנות את עוצמת הלייזר כדי להוסיף אתגר נוסף בשלבים מתקדמים.
3. כן, זה היה מאתגר וגרם לי לחשוב אסטרטגית איך למקם את המראות כדי לפגוע גם בבלונים וגם בנורה.
4. מרגיש שמבחינת המידע יש מספיק מידע בשביל להבין את המצב ומה נדרש עוד.
5. יש פוטנציאל, אבל כדאי לשפר את המראות כך שיהיו דומות יותר לאמיתיות ואת הקרניים של הלייזר שיהיו יותר דינמיות.
6. כן, זה יכול להיות רעיון מעניין, למשל שינוי צבע הלייזר לפי ההתקדמות או הוספת עיצובים מיוחדים למראות.

סיכום נקודתי ביחס לנבדקים:

1. **כמות רמות:**
 - מדריך + 3-5 רמות להמחשה.
2. **מיקום ושימוש בלייזר ומראות:**
 - יש להשאיר את המיקום כפי שהוא, אך לשקול כוונון זוויות המראה או רמות עם מראות מקובעות.
 - הצעה: להוסיף שלבים עם יותר מלייזר אחד או שלבים עם עוצמת לייזר משתנה.
3. **שילוב מניפולציה על הלייזר ומראות עם פיצוץ בלונים:**
 - רוב הנבדקים מצאו זאת מאתגר ומהנה.
4. **מידע נוסף:**
 - יש להוסיף מד התקדמות או מספר מהלכים שנותרו.
5. **עיצוב ויזואלי:**
 - לשפר עיצוב מראות, לייזר ורקע.
 - הצעות: רקעים דינמיים, קרניים דינמיות, ועיצוב מצויר.
6. **התאמות אישיות:**
 - שינוי צבע לייזר, מראות ורקעים לפי התקדמות.
 - התאמות אישיות אינן קריטיות אך עשויות להוסיף עניין ומשיכה.