

## מטלה 1 – בדיקת משחק

במהלך פיתוח המשחק שלכם, אחת הפעולות שתעשו הכי הרבה היא בדיקת משחק – **playtest**. המטלה הזאת מיועדת ל"חימום" והכנה לקראת הבדיקות.

יש לבצע את המטלה בצוותים של שניים או יותר, וכל חברי הצוות צריכים להשתתף באופן שווה.

יש לבצע את שתי השאלות על משחק מחשב כלשהו לשחקן יחיד. ראו כאן <https://github.com/erelsgl-at-ariel/gamedev-5780/blob/master/free-games.md> רעיונות למקומות שבהם אפשר למצוא משחקים בחינם.

### שאלה 1: בדיקת-משחק אישית

בחרו משחק מחשב לשחקן יחיד. כל אחד מחברי הצוות ישחק במשחק באופן אישי ויכתוב הערות ביומן. תארו גם את המאפיינים של המשחק עצמו; אבל גם את הבחירות שאתם עשיתם, כשחקנים, במהלך המשחק.

מה יש במשחק שגרם לכם לפעול כפי שפעלתם?

איזה רגעים במשחק היו טובים יותר או פחות, ומדוע?

למה לדעתכם המעצבים תיכננו את המכניקה של המשחק כפי שהיא?

איך הייתם משפרים את המשחק?

נסו לכתוב לפחות עמוד אחד של הערות.

לאחר שכל חברי הצוות שיחקו וכתבו הערות, השוו בין ההערות שלכם. איזה הערות חזרו על עצמן? איזה הערות ייחודיות לכל אחד מכם?

### שאלה 2: בדיקת-משחק חיצונית

בחרו משחק מחשב לשחקן יחיד. כל אחד מחברי הצוות ישחק במשחק, כאשר תוך כדי המשחק, אחד מחברי-הצוות האחרים מתבונן בו מהצד בשקט (בלי להתערב) ורושם הערות.

יש לכתוב בפירוט מה השחקן עושה בכל רגע; מה אומרות הבעות-הפנים שלו, מה הוא אומר תוך כדי משחק, איפה הוא "נתקע" וכו'.

לאחר שהשחקן סיים לשחק, החוקר ינסה להסיק מסקנות ממה שראה – מה הן הנקודות החזקות והחלשות במשחק, מה צריך לשפר, וכד'.

לאחר שכל חברי הצוות שיחקו וכתבו הערות, השוו בין ההערות שלכם. מה הם ההבדלים בסגנונות המשחק שלכם? מה ההבדלים בסגנונות ההתבוננות והחקירה שלכם?

הכישורים הייחודיים שלכם יעזרו לכם מאד לפתח משחקים מקוריים בהמשך הקורס.