

שאלות ל- playtest

1. האם קצב הופעת האויבים בגלים הוא מודן או שהשחקן מרגיש מוזף / משועם?

מטרה: לבדוק האם צריך להאט/להאיץ את קצב הגלים או לשנות את חלוקת האויבים בכל גל.

2. כמה נזק צריך לעשות האביר בהתקפה בסיסית כדי שהקרבות ירגשו הוגנים אך מתוגרים?

מטרה: למצוא את הערך האופטימלי ל-damage ולודא שהקרבות לא נמשכים יותר מדי או מסתיימים מהר מדי.

3. האם השחקן מבין במהירות ובקלות את מנגנון ה- potion (ריפוי) והאם הכמות הזמינים מספקת?

מטרה: לבדוק אם צריך להבהיר יותר את השימוש בשיקויים, לשנות את כמותם, או להתאים את רמת הקושי.

4. האם דיאלוגי הדרכה (tutorial) ברורים מספיק ומובילים את השחקן להבין את כל פעולות הבסיס?

מטרה: לבדוק האם הסצנת הדרכה צריכה עוד הסברים, פחות טקסט, או סדר לימוד שונה.

5. האם שליטה השחקן בדמות (הליכה, קופיצה, תקיפה) מרגישה חלקה ומדויקת?

מטרה: לבדוק אם יש צורך לשנות ערכי jumpForce, מהירות תנועה, זמן תגובה של האנימציות, או טווח התקיפה.

6. האם הקרב מול הבוס הראשון מודן?

מטרה: לבדוק אם הבוי חזק מדי/חלש מדי, האם הדפויים שלו ברורים, ואם זמן הקרב מרגיש פיר.