

שאלות ל- playtest

1. האם קצב הופעת האויבים בגלים הוא מאוזן או שהשחקן מרגיש מוצף / משועמם?

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

2. כמה נזק צריך לעשות האביר בהתקפה בסיסית כדי שהקרבות ירגישו הוגנים אך מאתגרים?

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

3. האם השחקן מבין במהירות ובקלות את מנגנון ה־Potion (ריפוי) והאם הכמות הזמינה מספקת?

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

4. האם דיאלוגי ההדרכה (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 שליטת השחקן בדמות (הליכה, קפיצה, תקיפה) מרגישה חלקה ומדויקת?

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

6. האם הקרב מול הבוס הראשון מאוזן?

מטרה: לבדוק אם הבוס חזק מדי/חלש מדי, האם הדפוסים שלו ברורים, ואם זמן הקרב מרגיש פייר.