**Fantastic World – Personal Experience, tests & notes  
Written by Or Mendel**

***This document was updated at: 05/06/22 17:33 PM  
Converting this document to English will be later if needed.***

**Tutorials PlayTest**

**שלב 1 – Playtest – רדיפה אחרי ילד והיכרות המשחק**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **מס' סידורי** | **תיאור בדיקה** | **תוצאה רצויה** | **תוצאה בפועל** | **סטטוס טסט** | **תאריך בדיקה** |
| 1 | תנועת השחקן במפה ע"י מקשים ASDW | השחקן יכול לנוע חופשי ברחבי המפה | השחקן יכול לנוע חופשי ברחבי המפה | ✔️ | 05/06/22 |
| 2 | לחיצה על מקש Space | השחקן יקפוץ | השחקן קופץ | ✔️ | 05/06/22 |
| 3 | השחקן בוחר להרים חפץ מהרצפה | בצד ימין למעלה יש תמונה של החפץ שהרמנו | בצד ימין למעלה יש תמונה של החפץ שהרמנו | ✔️ | 05/06/22 |
| 4 | השחקן שם את החפץ שהרים בפח הנכון | בצד שמאל למעלה כמות המטבעות הנוכחית שיש לנו תעלה ב- 1 | בצד שמאל למעלה כמות המטבעות הנוכחית שיש לנו גדלה ב-1 | ✔️ | 05/06/22 |
| 5 | השחקן שם את החפץ שהרים בפח הלא נכון | כמות המטבעות לא תשתנה והחפץ שהרמנו יחזור למקום שהיה | כמות המטבעות לא השתנתה והחפץ שהרמנו חזר למקום שהיה | ✔️ | 05/06/22 |
| 6 | צ'אט היכרות השלב לשחקן – לחיצה על מקש Z | תוצג לנו הודעה נוספת – הנחייה מה לעשות | הוצגה לנו הנחייה נוספת בנוגע למה לעשות בשלב זה | ✔️ | 05/06/22 |
| 7 | צ'אט היכרות השלב לשחקן – לחיצה על מקש X | נצא מהצ'אט | הצ'אט לא מוצג יותר | ✔️ | 05/06/22 |
| 8 | צ'אט היכרות השלב לשחקן – לחיצה על מקש H | ההודעות שהוצגו לשחקן יחזרו על עצמן, למקרה ושכח משהו חשוב | ההודעות חוזרות על עצמן כמצופה | ✔️ | 05/06/22 |
| 9 | צ'אט עם הילד – הפסקת זריקת אובייקטים לרצפה | בסיום השיחה עם הילד שרץ (ע"י לחיצה על T) יהיה כוכב צהוב מעל הראש של הילד ויפסיק לזרוק אובייקטים לרצפה | בסיום השיחה עם הילד שרץ (ע"י לחיצה על T) יש כוכב צהוב מעל הראש של הילד והוא מפסיק לזרוק אובייקטים לרצפה | ✔️ | 05/06/22 |

**שלב 2 – Playtest – מתחילים מהסירה וחוזרים לחוף**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **מס' סידורי** | **תיאור בדיקה** | **תוצאה רצויה** | **תוצאה בפועל** | **סטטוס טסט** | **תאריך בדיקה** |
| 1 | תנועת השחקן בחוף ע"י מקשים ASDW | השחקן יכול לנוע חופשי ברחבי המפה | השחקן יכול לנוע חופשי ברחבי המפה | ✔️ | 05/06/22 |
| 2 | לחיצה על מקש Space | השחקן יקפוץ | השחקן קופץ | ✔️ | 05/06/22 |
| 3 | שיחה עם ג'ייסון הדייג – לחיצה על X | כאשר השיחה מתחילה, ג'ייסון מסביר מה מהות השלב. אם נלחץ על X נסגור את הצ'ט ולא נעלה לסירה | לא עולים לסירה | ✔️ | 05/06/22 |
| 4 | שיחה עם ג'ייסון הדייג – לחיצה על Z | בסיום השיחה עולים לסירה | עולים לסירה | ✔️ | 05/06/22 |
| 5 | סירה – לחיצה על J | העיגול הירוק שעל המים זז שמאלה | העיגול הירוק שעל המים זז שמאלה | ✔️ | 05/06/22 |
| 6 | סירה – לחיצה על K | העיגול הירוק שעל המים זז למטה | העיגול הירוק שעל המים זז למטה | ✔️ | 05/06/22 |
| 7 | סירה – לחיצה על L | העיגול הירוק שעל המים זז ימינה | העיגול הירוק שעל המים זז ימינה | ✔️ | 05/06/22 |
| 8 | סירה – לחיצה על I | העיגול הירוק שעל המים זז למעלה | העיגול הירוק שעל המים זז למעלה | ✔️ | 05/06/22 |
| 9 | סיום מחזור האובייקטים, הגעה לחוף ושיחה עם הדייג השני – ג'יימס | השחקן יורד מהסירה | ירדנו מהסירה וחזרנו לחוף | ✔️ | 05/06/22 |

**שלב 3 – Playtest – כיבוי שריפות**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **מס' סידורי** | **תיאור בדיקה** | **תוצאה רצויה** | **תוצאה בפועל** | **סטטוס טסט** | **תאריך בדיקה** |
| 1 | תנועת השחקן במפה ע"י מקשים ASDW | השחקן יכול לנוע חופשי ברחבי המפה | השחקן יכול לנוע חופשי ברחבי המפה | ✔️ | 05/06/22 |
| 2 | לחיצה על מקש Space | השחקן יקפוץ | השחקן קופץ | ✔️ | 05/06/22 |
| 3 | הרמת אקדח המים מהרצפה | כאשר השחקן יתקרב מספיק אל אקדח המים המונח לפניו, נראה אותו מיד לאחר מכן מחזיק אותו ביד | השחקן מחזיק את האקדח ביד | ✔️ | 05/06/22 |
| 4 | אקדח מים - לחיצה על העכבר (TAP) | נראה שכדור מים אחד נורה, ותופחת המכסה בצד שמאל (Ammo) | כדור מים אחד נורה והופחתה המכסה בצד שמאל (Ammo) | ✔️ | 05/06/22 |
| 5 | מילוי מים מהבאר – לחיצה על T | לאחר 3 שניות נראה במכסת הכדורים 9 כדורים | התווספו כדורים למחסנית בהצלחה | ✔️ | 05/06/22 |
| 6 | נגיעה בשריפה | השלב יסתיים, ונראה הודעה מוצגת: Lose game you touched the fire! | השלב הסתיים, ויש הודעה מוצגת: Lose game you touched the fire! | ✔️ | 05/06/22 |

**PlayGame PlayTest**

**שלב 1 – Playtest – רדיפה אחרי ילד והיכרות המשחק**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **מס' סידורי** | **תיאור בדיקה** | **תוצאה רצויה** | **תוצאה בפועל** | **סטטוס טסט** | **תאריך בדיקה** |
| 1 | השחקן בוחר להרים חפץ מהרצפה | בצד ימין למעלה יש תמונה של החפץ שהרמנו | בצד ימין למעלה יש תמונה של החפץ שהרמנו | ✔️ | 05/06/22 |
| 2 | השחקן שם את החפץ שהרים בפח הנכון | בצד שמאל למעלה כמות המטבעות הנוכחית שיש לנו תעלה ב- 1 | בצד שמאל למעלה כמות המטבעות הנוכחית שיש לנו גדלה ב-1 | ✔️ | 05/06/22 |
| 3 | השחקן שם את החפץ שהרים בפח הלא נכון | כמות המטבעות לא תשתנה והחפץ שהרמנו יחזור למקום שהיה | כמות המטבעות לא השתנתה והחפץ שהרמנו חזר למקום שהיה | ✔️ | 05/06/22 |
| 4 | לא נשארו יותר חפצים למחזר במפה ולא חרגנו מהזמן | נעבור למסך בו רואים את כל השלבים בהם אפשר לשחק, עם חנות שדרוגים עם 2 אופציות: תוספת זמן ותוספת מהירות | עוברים למסך בו רואים את כל השלבים בהם אפשר לשחק (1,2,3) ובנוסף יש חנות שניתן לקנות בה שדרוגים – תוספת זמן ותוספת מהירות | ✔️ | 05/06/22 |
| 5 | יש עוד חפצים למחזר אבל נגמר הזמן | השלב יסתיים, ונראה הודעה מוצגת: Lose game Game Over | השלב הסתיים, ויש הודעה מוצגת: Lose game Game Over | ✔️ | 05/06/22 |
| 7 | רכישת תוספת זמן מהחנות | לאחר הרכישה ירד לנו המחיר הנקוב בתחתית התמונה של שעון החול, ונראה Purchased כמו כן לא נוכל לקנות שוב עד רגע השימוש | לאחר הרכישה ירד לנו המחיר הנקוב בתחתית התמונה של שעון החול, ורואים Purchased כמו כן לא ניתן לקנות שוב עד רגע השימוש | ✔️ | 05/06/22 |
| 8 | לחיצה על המקש Q בעת שלב 1 – הפעלת תוספת זמן | יתווסף לזמן הנוכחי 30 שניות נוספות לסיום השלב | התווסף לזמן הנוכחי 30 שניות נוספות לסיום השלב | ✔️ | 05/06/22 |
| 9 | לחיצה על מקש H בעת שלב 1 – הפעלת תוספת מהירות | השחקן ילך יותר מהר לזמן מוגבל | השחקן הולך יותר מהר לזמן מוגבל | ✔️ | 05/06/22 |
| 10 | כאשר מתחילים את המשחק בפעם הראשונה לא נראה תוספת זמן או תוספת מהירות | לא נראה תוספת זמן או תוספת מהירות | לא רואים תוספת זמן או תוספת מהירות | ✔️ | 05/06/22 |
| 11 | כאשר מסיימים את השלב הראשון כמות המטבעות שרשומה לנו תאפשר לנו לקנות שדרוגים מהחנות | בעת פתיחת החנות נראה את כמות המטבעות שהייתה רשומה לנו בעת המשחק | אכן כמות המטבעות תואמת לזו שהייתה כתובה במהלך השלב הראשון ועד סיומו | ✔️ | 05/06/22 |

**שלב 2 – Playtest – מתחילים מהסירה וחוזרים לחוף**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **מס' סידורי** | **תיאור בדיקה** | **תוצאה רצויה** | **תוצאה בפועל** | **סטטוס טסט** | **תאריך בדיקה** |
| 1 | התחלת השלב ובדיקת השדרוגים | בצד ימין למטה נראה את התוספות שלנו (במידה ורכשנו עם כמות מספקת של מטבעות) | רואים את התוספות שרכשנו (במידה וקנינו בסיום השלב הראשון ועדיין לא השתמשנו בהן) | ✔️ | 05/06/22 |
| 2 | לחיצה על המקש Q בעת שלב 1 – הפעלת תוספת זמן | יתווסף לזמן הנוכחי 30 שניות נוספות לסיום השלב | התווסף לזמן הנוכחי 30 שניות נוספות לסיום השלב | ✔️ | 05/06/22 |
| 3 | לחיצה על מקש H בעת שלב 1 – הפעלת תוספת מהירות | השחקן ילך יותר מהר לזמן מוגבל | השחקן הולך יותר מהר לזמן מוגבל | ✔️ | 05/06/22 |
| 4 | תנועת השחקן בחוף | השחקן יכול לנוע חופשי בחוף | השחקן יכול לנוע חופשי בחוף | ✔️ | 05/06/22 |
| 5 | שיחה עם ג'ייסון הדייג – לחיצה על X | כאשר השיחה מתחילה, ג'ייסון מסביר מה מהות השלב. אם נלחץ על X נסגור את הצ'ט ולא נעלה לסירה | לא עולים לסירה | ✔️ | 05/06/22 |
| 6 | שיחה עם ג'ייסון הדייג – לחיצה על Z | בסיום השיחה עולים לסירה | עולים לסירה | ✔️ | 05/06/22 |
| 7 | דג שאוכל אובייקט צף | עלינו למחזר את כל האובייקטים ללא מוות של אף דג, ולכן נרצה שנתחיל את השלב מההתחלה | הפסדנו במשחק, מוצגת הודעה אדומה: "The fish ate the garbage in the sea" | ✔️ | 05/06/22 |
| 8 | סירה – לחיצה על J | העיגול הירוק שעל המים זז שמאלה | העיגול הירוק שעל המים זז שמאלה | ✔️ | 05/06/22 |
| 9 | סירה – לחיצה על K | העיגול הירוק שעל המים זז למטה | העיגול הירוק שעל המים זז למטה | ✔️ | 05/06/22 |
| 10 | סירה – לחיצה על L | העיגול הירוק שעל המים זז ימינה | העיגול הירוק שעל המים זז ימינה | ✔️ | 05/06/22 |
| 11 | סירה – לחיצה על I | העיגול הירוק שעל המים זז למעלה | העיגול הירוק שעל המים זז למעלה | ✔️ | 05/06/22 |
| 12 | סיום מחזור האובייקטים, הגעה לחוף ושיחה עם הדייג השני – ג'יימס | השחקן יורד מהסירה | ירדנו מהסירה וחזרנו לחוף | ✔️ | 05/06/22 |

**שלב 3 – Playtest – כיבוי שריפות**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **מס' סידורי** | **תיאור בדיקה** | **תוצאה רצויה** | **תוצאה בפועל** | **סטטוס טסט** | **תאריך בדיקה** |
| 1 | תנועת השחקן במפה ע"י מקשים ASDW | השחקן יכול לנוע חופשי ברחבי המפה | השחקן יכול לנוע חופשי ברחבי המפה | ✔️ | 05/06/22 |
| 2 | לחיצה על מקש Space | השחקן יקפוץ | השחקן קופץ | ✔️ | 05/06/22 |
| 3 | הרמת אקדח המים מהרצפה | כאשר השחקן יתקרב מספיק אל אקדח המים המונח לפניו, נראה אותו מיד לאחר מכן מחזיק אותו ביד | השחקן מחזיק את האקדח ביד | ✔️ | 05/06/22 |
| 4 | אקדח מים - לחיצה על העכבר (TAP) | נראה שכדור מים אחד נורה, ותופחת המכסה בצד שמאל (Ammo) | כדור מים אחד נורה והופחתה המכסה בצד שמאל (Ammo) | ✔️ | 05/06/22 |
| 5 | מילוי מים מהבאר – לחיצה על T | לאחר 3 שניות נראה במכסת הכדורים 9 כדורים | התווספו כדורים למחסנית בהצלחה | ✔️ | 05/06/22 |
| 6 | נגיעה בשריפה | השלב יסתיים, ונראה הודעה מוצגת: Lose game you touched the fire! | השלב הסתיים, ויש הודעה מוצגת: Lose game you touched the fire! | ✔️ | 05/06/22 |
| 7 | הטיימר של אחת השריפות נגמר | השלב יסתיים ותוצג הודעה: Lose game The time of fire is over! | השלב הסתיים ותוצג הודעה: Lose game The time of fire is over! | ✔️ | 05/06/22 |
| 7 | צ'אט עם הילד – מניעת הצתת שריפות | בסיום השיחה עם הילד שרץ (ע"י לחיצה על T) יהיה כוכב צהוב מעל הראש של הילד ויפסיק לפזר שריפות ברחבי המפה | בסיום השיחה עם הילד שרץ (ע"י לחיצה על T) יש כוכב צהוב מעל הראש של הילד והוא מפסיק לפזר שריפות ברחבי המפה | ✔️ | 05/06/22 |

**General PlayTest**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **מס' סידורי** | **תיאור בדיקה** | **תוצאה רצויה** | **תוצאה בפועל** | **סטטוס טסט** | **תאריך בדיקה** |
| 1 | לחיצה על מקש Enter | ייפתח מסך ההגדרות | נפתח מסך ההגדרות בו ניתן לשנות רגישות עכבר + ווליום של המוזיקה | ✔️ | 05/06/22 |
| 2 | לחיצה על כפתור Back | נחזור למסך הראשי של Fantastic World | חזרנו למסך הראשי של Fantastic World | ✔️ | 05/06/22 |

**Notes**

1. מבין שלושת השלבים שלב 2 בעייתי מבחינת התפעול:
   1. שיחה עם ג'ייסון – קריאת ההנחיות היא ברורה אך מתן האישור הוא ע"י כפתור Z ולא חד משמעי YES or NO
   2. כאשר סיימנו למחזר את כל האובייקטים והילד עדיין נמצא בסירה, עלינו להמתין שהסירה תחזור לחוף, דבר שלוקח זמן. השחקן הממוצע ישתעמם מהשלב הזה מהר מאוד ויהיה מתוסכל.
2. יש להוסיף בתחילת השלב השלישי שיש ילד המפזר שריפות ועלינו לדבר איתו מהר, בדומה לשלב הראשון. אחרת – מאוד קשה לכבות את כל השריפות.