

קושי ותנוועת החזombieם

- **שאלה לפלייטסט:** האם החזombies מרגשים איטיים מדי / מהירים מדי? האם יש רגעים שבהם כמעט בלתי אפשרי להתחמק מהם?
- (מאחורי הקולאים אתם מכונים לפרמטרים כמו מהירות, רדיוס גילוי ורדיוס איבוד.)

שדה הראייה והאור סביב השחקן

- **שאלה לפלייטסט:** האם טווח האור סביב הדמות מרגיש נכון? האם הייתם מעדיפים לראות קצת יותר מהחדר או שזה מוסיף למתח שהראייה מוגבלת?

הבנת המטרה ומה צריך לעשות

- **שאלה לפלייטסט:** אחרי דקה-שתיים של משחק, האם היה לכם ברור מה המטרה העיקרית (לאסוף חפצים, למצוא כרטיס, לבסוף דרך הדלת)? אם לא – איזה חלק היה מבלבל?

מסך ההוראות וההנחיות במשחק

- **שאלה לפלייטסט:** האם מסך ההוראות והתקודות שמופיעים מעל חפצים (מיטה, חלון, כרטיס) הספיקו כדי להבין איך לפעול את המשחק והכפתורים? אילו הוראות חסרות לכם?

איזון בין מהירות רגילה ל מהירות איטית

- **שאלה לפלייטסט:** האם השתמשתם בכלל ב מהירות האיטית? אם כן – באיזו מצבים זה היה מועיל? אם לא – למה? (לא ידעתם שקיים / לא היה צורך / לא הרגשתם הבדל וכו').

מספר החפצים והرمזים בחדר

- **שאלה לפלייטסט:** האם כמות החפצים/رمזים (מיטה, חלון, כרטיס, תמונה, רמזים על החזombies) הרגישה מתאימה? הייתם רוצים יותר חפצים לחקור, פחות, או שזה בדיק מספיק?

תחושים מתח וכייף

- **שאלה לפלייטסט:** עד כמה המשחק הרגיש לכם מותח / מפחיד / ציפי בסולם 1–5? מה הדבר שהכי תרם למתח, ומה הדבר שהכי פגע בו?