

## קושי ותנועת הזומבים

- שאלה לפלייטסט: האם הזומבים מרגישים איטיים מדי / מהירים מדי? האם יש רגעים שבהם כמעט בלתי אפשרי להתחמק מהם?
- (מאחורי הקלעים אתם מכוונים 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, לברוח דרך הדלת)? אם לא – איזה חלק היה מבלבל?

## מסך ההוראות וההנחיות במשחק

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

## איזון בין מהירות רגילה למהירות איטית

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

## מספר החפצים והרמזים בחדר

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

## תחושת מתח וכיף

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