

## בדיקות

### הערות חברי הצוות:

- בשלב 1 מונחת מלכודת לזומבי, אך לא ברור כל כך שזה מלכודת צריכה לשפר.
- קיימן באג שהכתבויות "Press E to interact" לא נעלמות.
- ניתן להוריד את ההסבר על כפטורי המשחק משאר השלבים.
- הוספה פריטים שמרמזים מה קרה בבית חולים בשלב 2
- תיקון תנועת השחקן בשלב 3

### הערות שחקני הניסוי

- הסבירה אינה תמיד מספקת רמזים ויזואליים בורחים המכוונים את השחקן לאובייקטים או אזורים חשובים.
- גבולות החדר והאזורים החסומים אינם תמיד ברורים, דבר שגורם לבלבול בניווט.
- הקשר בין חפצים שנאספים לבין פתיחת אזורים חדשים אינו תמיד מובן, דבר שפוגע בתחושת התקדמות.
- מיקום הזומבים בחדרים מסוימים יוצר מצבים שבהם לשחקן אין מרחב תגובה מספק, במיוחד בעת כניסה לאזור חדש.
- חלק מהחללים מרגשיים ריקים מדי מבחינת אינטראקטיביות, ולכן אינם מנצלים באופן מלא את המרחב ליצירת מתח מתמשך.
- הסבירה אינה מאותתת מראש על רמת הסכנה הצפואה בכל אזור, ולכן קשה לשחקן להיערכ למקומות כניסה למרחב חדש.

שאלה	סיכון תשובה
<p>רמת הקושי נתפסה כגבולה יחסית בשלבים מתקדמים. תנوعת הזרים מרגישה מיימת ותורמת למתח, אך במצבים מסוימים מהירותם הגבוהה מקשה על התחמקות, במיוחד במקרים סגורים.</p>	<p>אם הזרים מרגשים איטיים מדי מהירים מדי? האם יש רגעים שבהם כמעט בלתי אפשרי להתחמק?</p>
<p>טוווח האור סביר הדמות נתפס כתורם ממשמעוני לאויריה ולתחושים המתח. מרבית השחקנים הרגישו שהראיה המוגבלת מוסיפה לאלמנט האימה, גם אם לעיתים הייתה תחושה שהשدة מצומצם מאוד.</p>	<p>אם טוווח האור סביר הדמות מרגיש נכון? האם היטם מעדיפים לראות קצת יותר מהחדר או שזה מוסיף למתח שהראיה מוגבלת?</p>
<p>לאחר זמן קצר של משחק, המטרה המרכזית מתבהרת והשחקנים מבין שעליו לחקור, לאסוף חפצים ולהתකדם בזירות. עם זאת, ניתן לחזק מעט את ההכוונה בדקות הראשונות.</p>	<p>אחרי דקה-שתיים של משחק האם היה נכון מה המטרה העיקרית? אם לא, איפה חלק היה מבלב?</p>
<p>מסך ההוראות והטקסטים מעלה חפצים מספקים בסיס טוב להבנת פעולות המשחק. ברוב המקרים ההנחהיות ברורות ומסייעות לתמונות, כאשר שיפור קטן בעקבות יכול לשפר את הזרימה.</p>	<p>אם מסך ההוראות והtekסטים שמופיעים מעלה החפצים הספיקו כדי להבין איך לפעול את המשחק והכפרורים? אילו הוראות היו חסרות?</p>
<p>קיים שני מצבים תנואה מוסף עמוק למשחק ומאפשר שליטה מדויקת יותר במצבים מסוימים. ניתן להציג עוד את ההבדל ביניהם כדי לחזק את תרומתם למכניקת ההתחמקות.</p>	<p>אם השתמשתם בכלל במהירות האיתית? אם כן, באלו מצבים זה היה מועיל? ואם לא, למה?</p>
<p>כמויות החפצים והرمיזים בחדר מאוזנת ומעודדת חקירה אך היו שמחים לעוד חפצים/رمיזים לחקור. האלמנטים הקיימים תורמים לאויריה ולמידה הדרגתית של הסביבה.</p>	<p>אם כמות החפצים/رمיזים הרגישה מתאימה? היטם רוצים יותר חפצים לחקר, אלמנטים פחות או שזה בדיקן מספיק?</p>
<p>המשחק מצליח ליצור תחושת מתח גבוהה וכייף, בעיקר בזכות התאורה, העיצוב הסביבתי והאויבים. החוויה נתפסת כמותחת ושומרת על עניין לאורך המשחק.</p>	<p>עד כמה המשחק הרגייש לכם מותח/مفיח / ציפי בסולם 5-1? מה הדבר שהכי תרם למתח, ומה הדבר שהכי פגע בו?</p>