

בדיקות

הערות חברי הצוות:

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

הערות שחקני הניסוי

- הסביבה אינה תמיד מספקת רמזים ויזואליים ברורים 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 ההתקדמות.
- מיקום הזומבים בחדרים מסוימים יוצר מצבים שבהם לשחקן אין מרחב תגובה מספק, במיוחד בעת כניסה לאזור חדש.
- חלק מהחללים מרגישים ריקים מדי מבחינת אינטראקציה, ולכן אינם מנצלים באופן מלא את המרחב ליצירת מתח מתמשך.
- הסביבה אינה מאותתת מראש על רמת הסכנה הצפויה בכל אזור, ולכן קשה לשחקן להיערך בהתאם לפני כניסה למרחב חדש.

שאלות	סיכום תשובות
האם הזומבים מרגישים איטיים מדי/ מהירים מדי? האם יש רגעים שבהם כמעט בלתי אפשרי להתחמק?	רמת הקושי נתפסה כגבוהה יחסית בשלבים מתקדמים. תנועת הזומבים מרגישה מאיימת ותורמת למתח, אך במצבים מסוימים מהירותם הגבוהה מקשה על התחמקות, במיוחד בחללים סגורים.
האם טווח האור סביב הדמות מרגיש נכון? האם הייתם מעדיפים לראות קצת יותר מהחדר או שזה מוסיף למתח שהראייה מוגבלת?	טווח האור סביב הדמות נתפס כתורם משמעותי לאווירה ולתחושת המתח. מרבית השחקנים הרגישו שהראייה המוגבלת מוסיפה לאלמנט האימה, גם אם לעיתים הייתה תחושה שהשדה מצומצם מאוד.
אחרי דקה-שתיים של משחק האם היה לכם ברור מה המטרה העיקרית? אם לא, איזה חלק היה מבלבל?	לאחר זמן קצר של משחק, המטרה המרכזית מתבהרת והשחקן מבין שעליו לחקור, לאסוף חפצים ולהתקדם בזהירות. עם זאת, ניתן לחזק מעט את ההכוונה בדקות הראשונות.
האם מסך ההוראות והטקסטים שמופיעים מעל החפצים הספיקו כדי להבין איך לתפעל את המשחק והכפתורים? אילו הוראות היו חסרות?	מסך ההוראות והטקסטים מעל חפצים מספקים בסיס טוב להבנת פעולות המשחק. ברוב המקרים ההנחיות ברורות ומסייעות להתמצאות, כאשר שיפור קטן בעקביות יכול לשפר את הזרימה.
האם השתמשתם בכלל במהירות האיטית? אם כן, באילו מצבים זה היה מועיל? ואם לא, למה?	קיום שני מצבי תנועה מוסיף עומק למשחק ומאפשר שליטה מדויקת יותר במצבים מסוימים. ניתן להדגיש עוד את ההבדל ביניהם כדי לחזק את תרומתם למכניקת ההתחמקות.
האם כמות החפצים/רמזים מרגישה מתאימה? הייתם רוצים יותר חפצים לחקור, פחות או שזה בדיוק מספיק?	כמות החפצים והרמזים בחדר מאוזנת ומעודדת חקירה אך היו שמחים לעוד חפצים/רמזים לחקור. האלמנטים הקיימים תורמים לאווירה וללמידה הדרגתית של הסביבה.
עד כמה המשחק הרגיש לכם מותח/ מפחיד / כייפי בסולם 1-5? מה הדבר שהכי תרם למתח, ומה הדבר שהכי פגע בו?	המשחק מצליח לייצר תחושת מתח גבוהה וכיף, בעיקר בזכות התאורה, העיצוב הסביבתי והאויבים. החוויה נתפסת כמותחת ושומרת על עניין לאורך המשחק.