

קושי ותנוועת הזרזובים

- **שאלה לפלייטסן:** האם הזרזובים מרגישים איטיים מדי / מהירים מדי? האם יש רגעים שבהם כמעט בלתי אפשרי להתחמק מהם?

שדה הראייה והאור סביב השחקן

- **שאלה לפלייטסן:** 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 לפלייטסן:** 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 במהלך המשחק

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

איזון בין מהירות רגילה למהירות איטית

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

תחושת מתח וכייף

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