

## מכניקת משחק

### 1. מהי המהירות האופטימלית לתנועת השחקן?

- **שחקן 1:** 5 יחידות לשנייה. מהירות גבוהה יותר מקשה על שחקנים לשלוט בדמות.
- **שחקן 2:** 3 יחידות לשנייה מרגישה חלקה, אך העלאה קטנה עשויה להפוך את המעבר בין אובייקטים למהיר יותר בלי להרגיש חפוז.

### 2. כמה אובייקטים אינטראקטיביים (למשל, מסופים, בתים, דלתות) צריכים להיות בכל שלב?

- **שחקן 1:** דלת אחת בכל שלב מספיקה כדי לעזור לשחקנים להתמקד בכתיבת הקוד הנכון להתקדמות. יש להוסיף עצים בצורה מושכלת כדי שהסביבה תרגיש אמיתית ומשחקית.
- **שחקן 2:** הוספת 1–2 דלתות ואובייקטים אינטראקטיביים כמו ארגזים או מתגים לכל שלב יכולה להפוך את החקירה למעניינת יותר.

### 3. האם מערכת הקלט הנוכחית (למשל, לחיצה על F והכנסת קוד) מרגישה אינטואיטיבית?

- **שחקן 1:** כן, ההנחיות ברורות) למשל, "לחץ F כדי להזין קוד", ("והמקש F ממוקם היטב על המקלדת לנוחות שימוש).
- **שחקן 2:** אינטואיטיבי ופונקציונלי, אך המשוב על קלט שגוי יכול לכלול תגובות מרתקות יותר או רמזים לאחר ניסיונות כושלים רבים.

---

## עיצוב ויזואלי ועולם המשחק

### 4. האם הסביבה של מפת האריחים ברורה ומושכת מבחינה חזותית?

- **שחקן 1:** יש להוסיף אלמנטים לסביבה כדי להבהיר שהמשחק קשור לתכנות. כרגע אין הסבר פתיחה או אודיו שעוזר לשחקן להבין את הקשר לעולם התוכנה.
- **שחקן 2:** המפה פונקציונלית אך פשוטה. הוספת אלמנטים כמו דפוס מעגלים או גרידים זוהרים יכולה לעזור להגדיר את הנושא.

### 5. האם הרמזים והמשוב (למשל, הנחיות טקסט) ברורים וקלים להבנה ולמעקב?

- **שחקן 1:** ההנחיות ברורות, אך יש לשפר את הניגודיות של הצבעים כדי לשפר את הקריאות. ממליץ להוסיף אפשרות לראות את התשובות הנכונות לאחר ניסיונות כושלים רבים או להחליף שאלה באותה רמת קושי.
- **שחקן 2:** ההנחיות ברורות, אך ממשק משתמש חזותי יותר (למשל, גופנים גדולים יותר, צבעים בהירים) ישפר את ההכוונה. הוספת אנימציות עדינות כדי למשוך תשומת לב להנחיות חדשות יכולה לשפר את החוויה.

---

## חווית משחק כללית

### 6. האם תהליך הפתיחה (סצנת הפתיחה) מעורר עניין ומשתף את השחקנים?

- **שחקן 1:** אין סצנת פתיחה שמציינת שהמשחק עוסק בקוד או קשור לעולם התוכנה. ממליץ להוסיף אנימציות פתיחה או מסר קצר כדי להראות לשחקנים שהם לומדים קוד דרך משחק מהנה.
- **שחקן 2:** היעדר סצנת פתיחה גורם לפתיחה להרגיש חדה מדי. סצנה קצרה עם סיפור רקע או הדרכה שמסבירה את החלק התכנותי תוכל לשפר את המעורבות.

### 7. האם מטרת המשחק (למשל, אינטראקציה עם מסופים, העלאת הבית) ברורה וברת השגה?

- **שחקן 1:** המטרות כמו העלאת הבית עובדות היטב אך ניתן להפוך אותן ליותר סוחפות. לדוגמה, אנימציות להעלאת הבית יוכלו לשפר את החוויה.
- **שחקן 2:** המטרות ברורות אך זקוקות לאישור חזותי (למשל, ניצוצות או אפקטים זוהרים באינטראקציות מוצלחות) כדי להפוך אותן למרשימות יותר.