

## בדיקות תפעול, נגישות, שלמות, איזון והנאה

לצורך המטלה, צרו קשר עם אחד הצוותים האחרים בקורס, ובצעו בדיקות על המשחק שלהם בהתאם לחמשת הנושאים שלמדנו בהרצאה. מומלץ לקבוע שיחת וידאו בזום, כדי שמעצבי-המשחק יוכלו לצפות בשחקני-הניסוי תוך-כדי משחק. כל אחד מחברי-הצוות צריך לבצע בדיקה בנפרד ולהגיש דו"ח נפרד – כי לכל שחקן יש חוויית-משחק שונה.

### א: בדיקת תפעול (פונקציונליות)

- שחקו במשחק בפעם הראשונה בלי לקבל שום הסברים מהצוות השני (כאילו שמצאתם אותו במקרה באינטרנט). ענו על השאלות הבאות מתוך המשחק עצמו (בלי לקרוא בגיטהאב / רידמי):
- מהו תהליך ההתחלה? מהו תהליך הליבה? מהו תהליך הסיום? האם הצלחתם להבין אותם בקלות?
  - מהם היעדים? מהם החוקים? מהם המשאבים? האם הצלחתם לזהות אותם בקלות?
  - כמה זמן (בשניות) הצלחתם לשחק עד ש"נתקעתם"? מיהו שחקן-הניסוי שהצליח לשחק הכי הרבה זמן?

### ב: בדיקת נגישות

הורידו את קובץ הנחיות הנגישות מכאן:

<http://gameaccessibilityguidelines.com/excel-checklist-download>

התמקדו בהנחיות המוגדרות כ"בסיסיות" (Basic) בכל קטגוריה. לכל הנחיה, ציינו האם היא רלבנטית למשחק שבדקתם, ואם כן, האם היא מופעלת במשחק?

### ג: בדיקת שלמות

לצורך בדיקת שלמות, מומלץ לשחק במשחק ביוניטי, כך שתוכלו "לקפוץ" לשלבים מתקדמים ולבדוק אותם.

- נסו למצוא "פרצות" במערכת – באגים המאפשרים לכם לנצח בקלות בניגוד לחוקים;
- נסו למצוא "מבוי סתום" במערכת – נקודה שבה אתם נתקעים ולא יכול להמשיך לקראת היעד;
- נסו לשבש את מערכת המשחק בכל דרך יצירתית אחרת. מיהו שחקן-הניסוי שהצליח לשבש את המשחק באופן היצירתי ביותר?

### ד: בדיקת איזון

גם כאן מומלץ לשחק ביוניטי כדי שתוכלו לשנות את המאפיינים המספריים בקלות.

- איזון המאפיינים: לכל אחד מהמאפיינים המספריים העיקריים של המשחק, שנו את ערכי המאפיינים לערכים קיצוניים – גבוה מאד או נמוך מאד, בצעו "חיפוש בינארי" ומצאו את הערכים הטובים שנראים בעיניכם הטובים ביותר. האם כל חברי-הצוות הגיעו לאותן תוצאות, או לתוצאות שונות?
- איזון האסטרטגיה: בדקו באיזה אסטרטגיות אתם משתמשים כדי לנצח במשחק. האם כל חברי-הצוות משתמשים באותה אסטרטגיה, או שיש אסטרטגיות שונות? האם כולם משתמשים באותם משאבים, או שכל אחד בוחר משאבים אחרים?

## ה: בדיקת הנאה

ציינו עד כמה וממה בדיוק אתם נהנים במשחק:

- האם אתם מוצאים במשחק יעדים אישיים, בנוסף ליעדים הרשמיים של המשחק?
  - האם המשחק יוצר בין שחקני-הניסוי, כגון מי יצליח לנצח מהר יותר / להשיג ניקוד גבוה יותר?
  - האם תוך כדי המשחק אתם לומדים כישורים חדשים?
  - האם רמת הפירוט של הפעולות מתאימה למטרת המשחק, או שהמשחק סובל מ"מיקרו-ניהול"?
  - האם אתם מרגישים התקדמות תמידית לקראת מטרת המשחק, או "נתקעים" באותו מצב?
  - האם היו לכם הפתעות נעימות, או לא נעימות, תוך-כדי המשחק? האם היו אירועים שרירותיים?
  - איזה בחירות אתם מבצעים תוך-כדי המשחק:
- 0 האם הבחירות שלכם משפיעות על המשחק, או שהן "חלולות" (לא משפיעות)?
- 0 האם הבחירות שלכם מושכלות (- יש לכם מספיק ידע כדי להחליט), או שהן אקראיות?
- 0 האם הבחירות שלכם מאתגרות, או שהן טריביאליות (- הבחירה הנכונה מובנת מאליה)?

## דגשים כלליים

- **לשחקני-הניסוי:** השתדלו לענות לכל השאלות בכנות – גם אם התשובות לא נעימות לשמיעה. תשובות כנות ואמיתיות יעזרו לחבריכם לפתח משחק מעולה.
- **למעצבי-המשחק:** אל תתווכחו עם שחקני-הניסוי – שימו לב את כל ההערות שלהם ונצלו אותם כדי לשפר את המשחק שלכם. השחקן תמיד צודק!