

## 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 פגישה או שיחת-זום, 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 תחרות 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:
  - האם הבחירות שלכם משפיעות על המשחק, או שהן "חלולות" (לא משפיעות)?
  - האם הבחירות שלכם מושכלות (- יש לכם מספיק ידע כדי להחליט), או שהן אקראיות?
  - 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!