# 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!

## הכנה לשיווק

* הכניסו שורה בטבלה לדף של "משחקונים משנת ה'תשפ"ד" הנמצא כאן:   
  <https://sites.google.com/d/1FpTtB6PzTtquijqmKIKagyIJIvILyy9b/p/1rhKSlXxwj1HwQBnD1d8ZW_QpX7-lGANM/edit>
* השורה יכולה להיות בעברית או באנגלית.
* השורה צריכה לכלול את שם המשחק, כותרת-המשנה שלו (tagline), תיאור המשחק, השמות שלכם, צילומי מסך, ושני קישורים: המשחק באיץ', והקוד בגיטהאב. בהמשך – לפני התחרות – יש להוסיף קישור שלישי: קדימון ביוטיוב.
* אם המשחק מרובה-שחקנים - ציינו זאת בפירוש.
* הדף כולל כרגע שתי שורות לדוגמה משנה שעברה. אתם יכולים לשכפל את אחת השורות ולהחליף את הטקסט והתמונות. זכרו להחליף את הקישורים.