УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

# Обратная связь

Проведение плейтестов и методы фиксации обратной связи



# Плейтест — это исследование

Не играем ради удовольствия — наблюдаем, как игрок понимает игру

**1** **Наблюдайте**

Смотрите, что игрок делает без подсказок

**2** **Фиксируйте**

Записывайте ошибки, паузы, сомнения и неожиданные действия

**3** **Ищите причины**

Важно понять, почему игрок так поступил

**Во время плейтеста ценнее поведение игрока, чем его желание понравиться автору**



# Не подсказывайте игроку

Пусть интерфейс и правила объясняют себя сами

**1 Наблюдение**
Фиксируйте момент, когда игрок не понимает следующий шаг

**2 Цитаты**
Записывайте мысли игрока и формулировки, которые он произносит

**3 Гипотеза**
По каждой проблеме формулируйте, что именно нужно улучшить

**Если автор подсказывает, плейтест перестаёт показывать реальную проблему**



# Сравнивайте версии

Проверяйте, как изменения влияют на поведение игрока

1 **Версия A**
Одна реализация механики, интерфейса или сцены

2 **Версия B**
Изменённый вариант для сравнения

3 **Результат**
Смотрите, где игрок быстрее понимает задачу и делает меньше ошибок




**После каждого изменения нужен новый тест, а не только мнение команды**

# Цикл оживает через обратную связь

Ink-диалог → переменные → плейтест → доработка

**1** **Сценарий**
Сначала собираем рабочую интерактивную сцену

**2** **Состояние**
Добавляем переменные и условия

**3** **Плейтест**
Проверяем, как живой игрок читает и понимает систему

**Обратная связь замыкает цикл разработки и показывает, что улучшать дальше**

