

# Potpuni test

Nakon što su sva mehanika i zagonetke potvrđene, važno je proveriti da li zagonetke dobro funkcionišu. Bez obzira na konzistentnost vašeg plana puta, teorija i praksa mogu se razlikovati iz mnogo razloga. Na primer, možda niste procenili vreme koje je potrebno za ispravno rešavanje zagonetke ili bi igrači mogli koristiti trag na način koji niste očekivali. Tokom ovog testa, moguće je da ste previše zauzeti svojom ulogom vođe igre: nemojte se ustručavati da vam pomogne druga osoba (promatrač) koji će također ostati izvan igre i koncentrirati se na beleženje napretka igre. Ovaj test prolazi kroz nekoliko faza.

## Koraci

### 1. Pripremna faza

- Identifikujte aspekte koje želite da procenite ili o kojima sumnjate. • Napravite upitnik.
- Odaberite svoj test tim.

### 2. Uvod u test

- Predstavite svom test timu tok ove sesije: brifing, igru, debriefing i zatim upitnik o iskustvu.
- Omogućite svojim testerima alate za beleženje.

### 3. Igraj igru

- Igrajte igru unutar predviđenog vremena (brief, game, debrief).

### 4. Restitucija

- Dostavite upitnik igračima.
- Nakon popunjavanja upitnika, posmatrač može postavljati pitanja igračima kako bi prikupio njihovo mišljenje o bilo kojoj nedoumici koju mogu imati.
- Dozvolite igračima da dodaju komentare upitnicima ako je potrebno.

### 5. Hvala učesnicima

- Zahvalite svojim testerima i posmatraču ako ste ga tražili!

### 6. Zaključak



# Potpuni test

- Objedinite povratne informacije koje ste dobili u listu poboljšanja. Na ovoj listi možete prikazati uticaj ove modifikacije (veći ili manji) kao i poteškoće u njenoj implementaciji (veliko ili manje restrukturiranje). Ovo će vam omogućiti da procenite da li je preporuka testera neophodna (jer je neophodna) ili ne (jer je mala i zahtevala bi previše restrukturiranja) .

## Povezani alat

- Putokaz

