**Verbetervoorstel**

Na aanleiding van de “user test”, zijn we erachter dat er nog veel dingen zijn waar we aan kunnen werken om ons spel beter te maken. Daarom schrijf ik dit verbetervoorstel.

Bij deze punten heb ik oplossingen bedacht die het probleem zouden moeten voorkomen of vermijden.

Indien u het niet eens bent met 1 van de mogelijke oplossingen hoor ik het graag.

**Legenda:**

* Categorie
  + Ervaring
    - Oplossing

**Na overleg is er besloten om deze punten zo snel mogelijk te behandelen en op te lossen zoals ze hier staan.**

**Prioriteit 1:**

* Environment
  + Meer colliders
  + Maak tril vanaf afstand hetzelfde
* Duidelijkheid controls
  + Voeg d-pad aan control list
  + Verander control voor A naar “Jump / close”
  + Voeg extra ui voor linker joystick menu navigatie
* Player snelheid
  + Verander snelheid

**Dit zijn de conclusies uit het feedback van de tester:**

* Onduidelijke controls
* Kan door objecten zwemmen
* Controller iconen bij de UI in
* Zwemsnelheid te langzaam

**Verbeter punten:**

* Controls
  + Controls onduidelijk
    - Controller iconen bij de UI in
    - Voeg D-pad in bij control list
    - Verander control voor A naar “Jump / close”
    - Voeg menu navigatie toe aan de Linker joystick op de control lijst
    - Zwemsnelheid sneller maken
* Environment
  + Missende colliders
    - Voeg colliders toe
  + Inconsistente trillingen van clues
    - Check trillingen en zet ze op dezelfde afstand

Deze feedback gaan we op deze manier behandelen en verwerken in de komende iteratie: **D-pad toevoegen aan de control list**, ook **veranderen we de “jump” text in de control lijst naar “jump/close”**. En **voegen we een control toe aan de control lijst voor menu navigatie**. Daarnaast gaan we ook **control iconen toevoegen aan de UI** en **maken we de speler sneller onderwater**. **Ook wordt er gekeken naar de trillingen van de clues en de afstand daarvan en wordt die consistent gemaakt.**

Tegelijkertijd gaat de art kant van het team bezig met **meer colliders toevoegen op plekken waar dat nodig is**.