**Frågeformulär (besvaras skriftligt) christoffer:**

Spelet i stort

1. På en skala från 1-5, där 1 är mycket dåligt och 5 är mycket bra:
   1. Hur bra passade den grafiska stilen in på spelet? \_\_\_\_  
      Jordytan  
      Helvetet
   2. Vad tyckte du om spelkontrollen? \_\_3\_\_  
      Bra o dåligt med många kontroller
   3. Hur bra passade ljudet/musiken till spelet? \_\_3\_\_

Inte fantastisk men inget man störde sig på.

* 1. Hur var svårighetsprogressionen mellan banorna? \_\_2\_\_

1. Är det tydligt vilka saker man kan interagera med?  
   Knapparna var otydliga. Lite för små. Åtminsotne första gången  
   Lasrarna kändes inte farliga nog.  
   Ytorna man inte kan fästa repet på var otydliga. Förmedla varför det inte går att fästa där.  
   Mer förtydligande överlag.
2. Vilka utav robotens förmågor anser du är minst respektive mest användbara?   
   Kanske begränsa så att bara underdelen kan fästa sig i repet så att beroendet av varandra ökas.

Hjälprutorna på tutorial-banorna 1-7

1. På en skala från 1-5, där 1 är mycket dåligt och 5 är mycket bra:
   1. Hur bra gick det att förstå hjälprutornas instruktioner? \_\_4\_\_
2. Hur kan vi göra instruktionerna bättre?   
   Tab-ikonen var förvirrande. Text mer tydligt.  
   Checkpointen

Kontrollerna

1. Hur kändes det att styra huvudkaraktären (t.ex. för snabb/långsam)?  
   Kändes lite stel pga brist av acceleration. Men passar in på spelets stil. Kan bero på spelkaraktärens grafik.  
   Hur underdelen fäster sig mot väggar kan behöva anpassas. Kan utnyttjas.
2. Vilken bana/hinder fann du svårare p.g.a. spelkontrollschemat?

Övriga kommentarer

* Tolkade att Meanix närvaro tog bort underdelens förmågor (förlängningen på bana 2)
* Väldigt rent för att vara helvetet annars är konceptet bra