**Frågeformulär (besvaras skriftligt):**

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? \_\_\_
      1. Helvetet – saker kunde vara mer detaljerade 3
      2. Öörf - 2
   2. Vad tyckte du om spelkontrollen? \_\_3\_\_

Bra att rutorna står kvar när en trigger aktiveras  
Bra med en sak i taget  
Förklara att man kan kombinera rep o förlängning  
Förvirring mellan shiftande och delande  
Dubbelhopp på repet är väldigt frustrerande  
Dubbelhopp överlag inte bra. Förstår speedrun-grejen men   
Vad musen används till är oklart

Mus-siktet var problematiskt pga upplösningen  
Många kontroller plus musen blir för mycket att ha koll på  
Slösar tid på att sikta – tveksamt att använda musen  
För många knappar

* 1. Hur bra passade ljudet/musiken till spelet? \_\_\_\_  
     Musiken känns opassande  
     Helvetes-musiken känns inte mörkt nog  
     Stadsmiljön funkade bra  
     Intressanta ljudeffekter  
     Passar relativt bra till grafiken men för gulligt för helvetet  
     8-bitsmusik blir lite kaka på kaka med grafiken osv.  
     Lite strikt oldschool. Mer blandning. Överanvänt
  2. Hur var svårighetsprogressionen mellan banorna? \_\_\_\_  
     Det blev lättare. Lärde sig kontrollerna ganska snabbt  
     Dog oftare på tutorial. Kan bero på design/grafik  
     Story bra men tutorial kan bli snällare.

1. Är det tydligt vilka saker man kan interagera med?  
   Inte de vita takfötterna

Vissa grafiska otydligheter  
Omotiverat varför vissa föremål stod där dom gjorde. Tiles i luften. Är positivt på så vis att det öppnar upp möjligheterna  
Lite rörigt på skärmen, t.ex. bana 3

1. Vilka utav robotens förmågor anser du är minst respektive mest användbara?   
   Huvudet är värdelöst men det är bra eftersom benen alltid måste ta hand om överdelen. Smart  
   Kanske göra överdelen ännu mer beroende av underdelen.

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?   
   Checkpoint måste ha en ruta  
   Även ha på hjälprutor på de två sista banorna. Övertydlig.  
   Visa t.ex kobinationer (rep på förlängning)

Kontrollerna

1. Hur kändes det att styra huvudkaraktären (t.ex. för snabb/långsam)?
2. Vilken bana/hinder fann du svårare p.g.a. spelkontrollschemat?

Övriga kommentarer

* Visa fler grundläggande mekaniker i tutorial
* Bra med kombination av story o tutorial