

Tt Schermata correlata	☰ Tipo di problematica	Tt Tasto	☰ Rilevanza della problematica	Tt Possibili soluzioni/note
Options	Non implementato	Slider volume musica	Alta	Da inserire nelle opzioni
Options	Non implementato	Slider volume sfx	Alta	Da inserire nelle opzioni
Options	Errore di visualizzazione	Poco intuitivo la scelta delle opzioni grafiche	Media	Poco intuitivo la scelta delle opzioni grafiche, a parer mio Graphics dovrebbero essere titoli e sotto mettere le opzioni grafiche
Options	Bug	Change pc	Bassa	Opzione change pc richiede un click in più rispetto alle altre per essere cambiata
New game/Continue	Non implementato	Back	Critcia	Dopo che la difficoltà è stata scelta non è più possibile tornare indietro
Tutti	Bug	Over (tasto selezionato)	Media	Se ci si muove con le freccette nei menù il bottone selezionato con il mouse rimane selezionato effettivamente duplicando l'effetto di hover
Principale	Bug	Instagram/Discord/X(Twitter)	Bassa	Quando si clicca su di essi il gioco perde il focus e non si è più in grado di utilizzare il controller (fino a quando non si clicca più con il mouse sul gioco) il problema si pone solo per chi ha due schermi però perchè per chi ne ha uno la schermata si apre sullo stesso quindi è costretto a riutilizzare il mouse in ogni caso
Principale	Errore	X(Twitter)	Alta	Aggiornare il logo
Menù di gioco	Non implementato	Mancanza del menù di opzioni	Critcia	Aggiungere menù opzioni a quello in gioco
Principale/Gioco	Non implementato	Schermata comandi	Critcia	Aggiungere una schermata comandi, se possibile con opzioni di personalizzazione/rebinding. In ogni caso farebbe comodo essere sempre in grado di vedere quali sono i comandi di gioco (sia per tastiera che per controller)
Trailer	Errore di visualizzazione	Attesa nel menù	Media	Forse troppo poco il tempo di attesa prima di far partire il trailer (cioè per la beta ci sta) ma nel gioco finale allungherei i tempi prima di farlo partire e metterei video di gameplay con scenari più vari possibili (senza fare troppi spoiler ovviamente)
New game/Continue	Bug	Continue	Critcia	Carica all'infinito, senza farti mai entrare in gioco (solo per alcuni livelli ma comunque molto problematico (es livello 7)
New game/Continue	Errore di visualizzazione	Continue	Media	Continue uguale anche se non si hanno partite salvate andrebbe ingrito o comunque far sì che sia chiaro che non sia premibile se non si ha nessun salvataggio
Menu dedicato a rigiocare i livelli	Non implementato	Tasti e sottotasti legati ad essa	Critcia	Sarebbe figo aggiungere una mappa su cui il giocatore si può spostare tra un livello e l'altro, però mi rendo conto che siamo molto lavoro, in alternativa un menù dedicato per vedere i livelli e il punteggio ottenuto su di essi es mappa: Map exemple
Schermata correlata				Possibili soluzioni/note

T#	Cosa	#	Livello	Rilevanza della problematica	T#	Descrizione problematica	T#	Possibile soluzione	T#	Link esempio	T#	Note
	Controlli	##	Alta			I controlli sia da tastiere che da controller non sono quelli standar di tutti i giochi moderni questo li rende poco intuitivi		I controlli sia da tastiera che da controller non sono quelli standar di tutti i giochi questo li rende poco intuitivi		Link esempio		Secondo me nella schermata dei controlli si potrebbe mettere un'opzione per giocare con controlli moderni o cabinato (quelli di adesso) in modo che il giocatore possa scegliere a suo piacimento
	Schermo tutorial	1	Media			Secondo me ha poco senso dove è inserito ora		Sarebbe più sensato se inserito tra il tempio e il boshetto subito successivo, con una fight sotto così il giocatore può provare quello che vede a schermo		Tutorial idea .png		Il top sarebbe inserirci un dummy sotto (nemico che non attacca e piglia solo botte a vita infinita) per permettere di provare le mosse
	Poca varietà dei nemici	1	Media			Poca varietà tra i nemici		Avendo i personaggi che caricano e tirano cellulari (faunt?) di colori diversi io farei in modo che a seconda del colore prediligano un determinato tipo di behavior tree (quindi esempio quelli rossi tirano in cell più spesso e quelli azzurri caricano più spesso)		Link esempio		Note
	Kratosso poco vario il combattimento	1	Alta			Una volta che si è capito che la parata è la via lo si rompe facilmente		Per rompere di più le scatole al giocatore io farei che le nuvolette create dallo swipe non possano essere parate e quindi il giocatore sia costretto a saltare per non prendere danno		Idea attacco Kratos.png		Note
	Affondo Kratosso	1	Alta			Mancanza di cue visiva nell'attacco affondo di Kratos		Come per gli altri attacchi aggiungerei un fumetto o qualcosa di simile prima che effettivamente faccia l'affondo in modo che il giocatore possa capire e agire di conseguenza		Link esempio		Il ritmo secondo me va bene ora, va però il testato se necessità di aggiustamenti dopo implementation del salto obbligatorio
	Power up prendibili per slugging	1	Media			Se si uccide un nemico che farà spawmare un power up se si è nella posizione giusta si raccoglierà il power up appena spawmato senza nemmeno accorgersene		Aumentare il tempo tra lo spawn del power up e la raccolta dello stesso		Link esempio		Note
	Effetto driting su controller	2	Media			Su controller sembra esserci un effetto drifting (il mirino sembra muoversi da solo)		Credo a naso credo sia legato alla camera ma è un pelo fastidioso, anche se però ha senso perché segue il movimento del mare quindi non so...		Link esempio		Note
	Controlli tastiera	2	Media			Come sopra, in più sono abbastanza scomodi		Io metterei l'opzione di usare anche il mouse per mirare, cioè nella mia prova esso muove il mirino si ma si bugga spostando l'angolo della telecamera		Link esempio		Note
	Varietà boss finale	2	Alta			Il boss finale mi sembra fin troppo semplice		Io aggiungerei altri nemici come i gabbiani o quelli ches sparano palle di cannone per complicare un po' il tutto		Link esempio		Non metterei squali, seppie ecc perché troppo invasivi forse
	Guida	3	Alta			La moto tende ad andare in automatico in avanti, verso l'alto o verso il basso e a volte lo sterzo sembra quasi come bloccarsi, impedendo al giocatore di cambiare corsia		Fare in modo che la moto segua sempre una linea retta quando non toccata dal giocatore		Drifting in moto.mp4		Note
	Attacco	3	Media			Attacco a volte non consistente con l'angolo della mezzaluna (che teoricamente segnala la zona di swing)		Io farei che il giocatore può attaccare sempre solo a destra e a sinistra e la mezzaluna compare sempre nello stesso punto		Link esempio		La problematica si riscontra maggiormente su controller
	Matriosca (boss)	4	Alta			Capisco l'intento di inseguire il giocatore per rompergli le balle ma tende ad uscire dallo schermo il ciò rende difficile capire cosa sta succedendo/attaccarla		Fare sì che il behavior rimanga lo stesso (o quasi bisogna testare un po' con i vari attacchi) ma che rimanga sempre entro un certo limite dai bordi dello schermo		Matrioska movement area.png		Nella 2 fase velocizzare il movimento e il potere di inseguimento
	Facilmente rompibile	4	Bassa			Se si prendono i potenziamenti fin da subito in poco tempo si diventa moltissimo forti		mettere un timer al potenziamento? un cap o qualcosa del genere?		Link esempio		Non è per forza un problema questa cosa
	Troppo forti i nemici (boss non raggiunto se non con scorciatoia da tastiera)	5	Alta			I nemici attaccano troppo spesso (non ho capito se è un bug o è pensata ma a volte fanno anche due coltellate di seguito solo che non sono separate quindi non si sa cosa aspettarsi)		Diminuire la frequenza di attacco con il coltello		Double attack/Forward movement.mp4		anche la vita forse è un pelo alta (cioè rispetto ai nemici del primo livello questi pigliano mucchietti più colpi)
	Avanzamento nemici durante un attacco	5	Media			Non so se sia un bug o inteso ma mi dà un po' fastidio che quando i nemici danno una coltellata vanno avanti di qualche centimetro cambiando quindi durante l'attacco la loro hitbox e confondendo il giocatore		Far rimanere fermi i nemici in posizione		Double attack/Forward movement.mp4		Note
	Raffiche di mitra inutilmente lunghe	5	Alta			I nemici con il mitra sparano troppo a lungo e inutilmente		Diminuire i colpi nelle raffiche, secondo me bastano 4/5 colpi tanto o pari il primo colpo e poi stai in parata (quindi è inutile protrarle a lungo) o è il primo colpo a fregarli togliendoti la vita, si dovrebbe fare in modo che tu non possa perdere più di un cuore in una raffica in modo da non essere troppo punitiva		Link esempio		Note
	Prospettiva drone	5	Bassa			Mi piace molto l'idea anche se a volte è difficile capire dove sta (soprattutto se il drone si trova tra la telecamera e il personaggio) per colpirla		Forse accentuare l'ombra? non saprei		Link esempio		Problema molto piccolo, proprio una finezza
	Bella l'idea di poter raccogliere i mitra ma...	5	Alta			A facile però non sono riuscito a raccogliermene nessuno		Aumentare lo spawn rate (solo del mitra non dei nemici con il mitra) o specificare come si fa a raccogliarlo		Link esempio		Note
	Boss troppo ripetitivo	5	Alta			Il boss fa solo due tipi di attacchi a ciclo		Io aggiungerei una coltellata simile a quella dei nemici presenti nel livello ma con un'onda di energia che ne allunga un po' il raggio tipo la padella della protagonista		Proposta per attacco aggiuntivo boss livello 5.png		In oltre cercherei di far sì che gli attacchi avvengano in ordine random non perfettamente a ciclo (ovviamente questa opzione richiede molto testing per trovare la qualità corretta)
	Ancora in prototipo il livello 6 immagino?	6	Critica			Solo macchina e elicottero la macchina sembra guidarsi bene però non ho altro da dire a riguardo		Possibile soluzione		Link esempio		Drifting laterale comunque presente e fastidioso
	Fastidioso l'incurismento dello schermo	7	Alta			Quando il sostornario scende in profondità lo schermo si incurisce però questo non aggiunge nulla oltre che fastidio nell'individuare cosa sta arrivando addosso al player		Capisco l'intento ma non credo questa sia la soluzione, si potrebbe usare la musica invece rendendola più ovattata mano a mano che si scende in profondità		Screen darkening.mp4		Note
	Mancanza di suono nello sparo	7	Critica			Mancano praticamente tutti i sfx		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Forse un po' corto livello	7	Media			Forse un po' troppo corto		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Quando viene sconfitto il boss non dovrebbe più essere in grado di danneggiare il giocatore	7	Critica			Quando viene sconfitto il boss continua a sparare e può ucciderti prima che capiti la outscene		Far desappare in proiettili quando la vita del boss scende a zero		Link esempio		Note
	Serose problematiche sui nemici evidenziate nel livello 5 (boss non raggiunto)	8	Alta			Guarda sopra problematiche livello 5		Guarda sopra		Link esempio		Note
	Oggetti davanti alla telecamera	8	Media			Idea bella ma rompe le scatole in alcuni casi perché oscurano l'azione		Rendere gli oggetti davanti alla telecamera con una semi trasparenza così da lasciare il floor ma non da nascondere i nemici o il player		Level 8-11 obstacle impeding vision.png		Note
	Boss imbattibile o quasi	8	Critica			L'orso fa due attacchi soli e non si capisce quale la finestra di danno		Io proporrei di far sì che quando l'orso carica, se il player fa una parata/attacco al tempo giusto, la carica si interrompe e l'orso si sturina per un tot di secondi, quando si riprende sulla via lascia delle onde circolari sul terreno (simili a quelle di Kratos con lo swipe) e anche in questo caso imparabile da saltare		Link esempio		In oltre cercherei di far sì che gli attacchi avvengano in ordine random non perfettamente a ciclo (ovviamente questa opzione richiede molto testing per trovare la qualità corretta)
	Zona con asteroidi troppo confusionaria	9	Critica			I rimbalzi casuali degli asteroidi con quelli più piccoli ecc rendono il tutto un po' troppo confusionario bloccandoti in qualche angolo destinato a prendere danni		Diminuire il numero di asteroidi o far sì che non si dividano in asteroidi più piccoli		Link esempio		Note
	Boss troppo semplice e ripetitivo	9	Alta			Il boss mi ha fatto solo due tipi di attacchi ed è andato giù velocemente		Aumentare le tipologie di attacchi o aggiungere oggetti nella scena come gli asteroidi		Link esempio		Note
	Work in progress immagino	10	Critica			Descrizione problematica		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Work in progress sul boss immagino	11	Critica			Stess problematiche sui nemici del livello 1		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Oggetti davanti alla telecamera	11	Media			Idea bella ma rompe le scatole in alcuni casi perché oscurano l'azione		Rendere gli oggetti davanti alla telecamera con una semi trasparenza così da lasciare il floor ma non da nascondere i nemici o il player		Level 8-11 obstacle impeding vision.png		Note
	Non me lo carica	12	Critica			Descrizione problematica		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Non me lo carica	13	Critica			Descrizione problematica		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Non me lo carica	14	Critica			Descrizione problematica		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Non me lo carica	15	Critica			Descrizione problematica		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Non me lo carica	16	Critica			Descrizione problematica		Possibile soluzione		Link esempio		Note
	Cosa	##				Descrizione problematica		Possibile soluzione		Link esempio		Note

T _T Bug	🔗 Rilevanza del bug	# Livello	T _T Descrizione	T _T Link al video/foto	T _T Note
Spawn nemici non sempre al meglio	Alta	1	Ogni tanto i nemici spawnano fuori dallo schermo e arrivano nel raggio visivo del giocatore già attaccando non lasciandogli il tempo di reagire	Link al video/foto	Abbasnataza fastidioso devo dire
Il personaggio ogni tanto sembra che pattini	Bassa	1	Se si muove piano il persoanggio con la levetta del controller, l'animazione non parte e il personaggio pattina sullo schermo	Flying character and skating.mp4	Nn sono riuscito a replicarlo su tastiera
Drifting a volte a causa delle telecamera	Alta	1	A volte (non ho ben capito la causa in realtà) capita che la telecamera si muova verso l'alto spingendo il player in su anche se non sta toccando nessuna periferica	Link al video/foto	Stessa problematica sui livelli dello stesso tipo 1 - 5 - 8 -11
Power up bloccato al limite dello schermo	Bassa	2	Ho ucciso uno squalo a grande distanza il quale mi ha lasciato un power up, ma praticemnte all'orizzonte	Link al video/foto	lo faeri in modo che i power up comunque si avvicinino al player e quindi siano ben visibili
Camera con mouse	Media	2	La camera funziona male con il mouse saltando e cambiando prospettiva (so che non è nei tasti di tutorial ma il mirino si muove anche con quella quindi segnale)	Link al video/foto	Note
Drifhting estremo	Critica	3	La moto tende in automatico ad andare verso la parte alta o bassa dello schemro, questo complica di non poco i movimenti e a volte è talmente tanto potente che non ti permettere di muoverti lasciandti alla balia dei nemici	Link al video/foto	Note
Bordi della mappa	Critica	3	Se ci si avvicina troppo ai bordi della strada la moto non si muove poè rendendo molto difficile dis-incastrare il personaggio	Link al video/foto	Note
Power up possono spawnare ai bordi della mappa	Alta	3	Quando una moto viene distrutta si schianta lateralmente, questo fa sì che il power up spawn nella zona dello schianto. Solo che il giocatore poi non è in grado di raggiungere quella zona con la propria moto quindi perde il power up	Link al video/foto	Note
Nemici colpibili anche prima di entrare nel raggio visivo del giocatore	Media	4	Puoi uccidre i nemici anvanti a te al limitare dello schermo sopra e sottoa anche quando non ancora visibili	Link al video/foto	Note
Non prosegue dopo livello 4	Critica	4	Dopo il livello 4 mi ha mandato al menù principale	Link al video/foto	Note
Nemici spawnati al limite della mappa (destra)	Alta	5	Due lanciatori di granate sono praticmanete spawnati fuori dall'inquadratura e mi hanno lanciato una grandinata di granate addosso	Link al video/foto	Se si vuole tenere cosa cosa ci sta ma devono essere segnalati in modo diverso in caso
Boss spawnato con metà vita	Critica	7	Descrizione	Link al video/foto	Note
Quando ho subito danno ho perso i potenziamenti acquisiti	Critica	9	Subendo danno sono tornato alle statistiche di sparo base, questa cosa se è voluta no problema ma allora bisogna segnalare al giocatore quanti potenziamenti ha in suo possesso in ogni momento (tramite UI)	Link al video/foto	Note
Player volante	Media	11	Il personaggio sembra volare (i piedi non toccano terra) se si va verso la parte destra dello schermo	Flying character and skating.mp4	Note
Nemico bloccato allo spawn	Alta	11	Nemico bloccato dietro alla ringhiera nello spawn, permette di andare avanti nel gioco quindi non è gravissimo ma è bruttina come cosa	Locked enemy.mp4	Note
Bug			Descrizione	Link al video/foto	Note