

2. Położenie i zachowanie kamery

- a) Czy jej poruszanie jest naturalne i płynne?
- b) Czy powinna być niżej/wyżej, poruszać się szybciej/wolniej?
- c) Czy powinna być przypisana do jednej postaci? (np. bohatera znajdującego się w danym momencie pośrodku)
- d) Dodatkowe uwagi

Zadania:

- Podzielenie ekranu w momencie rozdzielania się bohaterów.
- Przesunąć kamerę bardziej w prawo, aby był czas na zareagowanie na to co „wyjdzie” z prawej krawędzi. Analogiczna sytuacja do poruszania się w lewo. Cytat „idąc np w prawą stronę postacie są blisko prawej krawędzi, więc jest mniej czasu na zareagowanie na coś, co z prawej krawędzi wyjdzie”.

3. HUD

- a) Co sądzisz o jego wyglądzie?
- b) Czy pomaga Ci w korzystaniu z umiejętności?
- c) Czy wyraźnie widać z jakich umiejętności możesz skorzystać przy danym ustawieniu?
- d) Czy wyraźnie widać ile trwa dana umiejętność oraz ile czasu będzie się odnawiać?
- e) Dodatkowe uwagi

Zadania:

- Timery dotyczące cooldown'u, nie tylko animacje wypełnienia danej ikony.
- Hp postaci przenieść nad ich umiejętności.
- Hp powinno być w ramkach.
- Hp bohaterów nachodzą na siebie i trzeba ich utrzymywać w pewnej odległości aby temu zapobiec.
- Odwrócenie ikon skill'i oraz zmiana przypisania klawiszy do nich podczas zmiany kierunku biegu. Cytat „często mimo, że np rycerz jest na pierwszym miejscu umiejętności wyświetlają się jakby był na 3 - mimo że działa umiejętność przypisana jakby był na miejscu pierwszym. Czasami mimo że postać jest na 1 miejscu atak odbywa się innym przyciskiem L albo J,,.
- Zmniejszyć ikony.
- Zmienić pasek na którym znajduje się cały hud. Cytat „Fajnie by było gdyby hud miałby stylistykę podobną do stylistyki tła,,.
- Dodać jakie obrażenia ma dana umiejętność, jakiś krótki opis działania (jak w lolu).
- Zmienić ikonę pola ochronnego, bo nie wygląda jak pole ochronne.
- Napisy pos1, pos2 zbędne.

4. Sterowanie

- a) Czy dobór klawiszy jest intuicyjny?*
- b) Czy przeszkadza Ci on w swobodnym graniu?*
- c) Dodatkowe uwagi*

Zadania:

- Dodać sterowanie alternatywne np. ruch strzałkami, a skille z, x, c lub dać możliwość ustawienia wszystkich klawiszy według upodobania gracza.
- Poprawić spację aby działała za każdym razem.

5. Zmiana pozycji bohaterów

- a) Czy powinna odbywać się szybciej?*
- b) Czy obsługa jednym przyciskiem jest intuicyjna i nie myląca? Czy może lepiej zrobić możliwość zamiany środkowego bohatera z bohaterem po jego lewej stronie pod jednym klawiszem, natomiast zamianę z bohaterem po prawej stronie pod innym przyciskiem ?*
- c) Dodatkowe uwagi*

Zadania:

- Usunąć cooldown ze spacji, zamiana ma być natychmiastowa !
- Dodać alternatywny sposób zamiany bohaterów poprzez dwa przyciski lub wręcz całkowicie usunąć możliwość zamiany tylko jednym klawiszem. Ewentualnie zmienić spację na inny przycisk. (Do przegadania).

6. Skakanie

- a) Czy jest płynne?*
- b) Wygląda (względnie) naturalnie?*
- c) Czy powinno się móc skakać wyżej/niżej?*
- c) Dodatkowe uwagi*

Zadania:

- Zwiększyć wysokość skoku lub dać możliwość double jump np. gdy łotrzyk jest w środku.
- Poprawić wskoczenie na zombie. Obecnie nie da się wyskoczyć będąc na nich.
- (Do przegadania) Często ostatni bohater nie wskakuje na platformę przez co następuje rozdzielanie drużyny. Propozycja, żeby skleić bohaterów na stałe w jakiejś odległości, żeby nie można było nikogo zostawić np. za skałą.

7. Umiejętność: atak rycerza

- a) Czy umiejętność działa jak powinna?
- b) Czy animacja jest dobrze dobrana?
- c) Czy animacja umiejętności pokrywają się z jej faktycznym efektem?
- d) Czy dźwięk (jeżeli według Ciebie powinien być) pasuje do umiejętności?
- e) Czy podoba Ci się ta umiejętność? Masz pomysł jak ją poprawić?
- f) Dodatkowe uwagi

Zadania:

- Poprawić zasięg ataku ponieważ nie pokrywa się z animacją, jest krótszy.

8. Umiejętność: morale dla drużyny rycerza (przyśpieszenie)

- a) Czy umiejętność działa jak powinna?
- b) Czy animacja jest dobrze dobrana?
- c) Czy animacja umiejętności pokrywają się z jej faktycznym efektem?
- d) Czy dźwięk (jeżeli według Ciebie powinien być) pasuje do umiejętności?
- e) Czy podoba Ci się ta umiejętność? Masz pomysł jak ją poprawić?
- f) Dodatkowe uwagi

Zadania:

- Zmniejszyć zasięg skoku ponieważ można w kilka użyc przejść całą mapę omijając wszystkich wrogów.
- (Do przegadania) Część osób twierdzi, że dźwięk jest od czapy i tylko psuje grę, a część uważa ją za zabawną.

11. Umiejętność: otwieranie skrzyń łotrzyka

- a) Czy umiejętność działa jak powinna?
- b) Czy dźwięk (jeżeli według Ciebie powinien być) pasuje do umiejętności?
- c) Czy podoba Ci się ta umiejętność? Masz pomysł jak ją poprawić?
- d) Dodatkowe uwagi

Zadania:

- Dźwięk jest zbyt późno, słysząc go po otwarciu skrzyni.
- Zmienić długość otwierania skrzyni do 0.5 sekundy przykładowo.

12. Umiejętność: zastawianie pułapek łotrzyka

- a) Czy umiejętność działa jak powinna?*
- b) Czy animacja jest dobrze dobrana?*
- c) Czy animacja umiejętności pokrywają się z jej faktycznym efektem?*
- d) Czy dźwięk (jeżeli według Ciebie powinien być) pasuje do umiejętności?*
- e) Czy podoba Ci się ta umiejętność? Masz pomysł jak ją poprawić?*
- f) Dodatkowe uwagi*

Zadania:

- Dodać licznik postawionych pułapek.
- Niewybuchy np. po minucie same wybuchają/znikają.

15. Umiejętność: leczenie maga

- a) Czy umiejętność działa jak powinna?*
- b) Czy animacja jest dobrze dobrana?*
- c) Czy animacja umiejętności pokrywają się z jej faktycznym efektem?*
- d) Czy dźwięk (jeżeli według Ciebie powinien być) pasuje do umiejętności?*
- e) Czy podoba Ci się ta umiejętność? Masz pomysł jak ją poprawić?*
- f) Dodatkowe uwagi*

Zadania:

- Zmniejszyć ilość punktów hp, za które leczy ta umiejętność.

17. Przeciwnik: zombie

- a) Czy assety są dobrze dobrane?*
- b) Czy przeciwnik zachowuje się tak jakbyś tego oczekiwał?*
- c) Czy jest możliwe pokonanie go? Czy nie jest zbyt mocny?*
- d) Czy animacje dobrze odwzorowują co aktualnie robi przeciwnik?*
- e) Czy dźwięki dobrze odwzorowują co aktualnie robi przeciwnik?*
- f) Dodatkowe uwagi*

Zadania:

- Dodać animacje otrzymywania obrażeń przez zombie.
- Nadać mu większą mobilność, niech będzie szybszy.
- Zwiększyć zadawane obrażenia.

18. Przeciwnik: boss Szkielet

- a) Czy asety są dobrze dobrane?*
- b) Czy przeciwnik zachowuje się tak jakbyś tego oczekiwał?*
- c) Czy jest możliwe pokonanie go? Czy nie jest zbyt mocny?*
- d) Czy animacje dobrze odwzorowują co aktualnie robi przeciwnik?*
- e) Czy dźwięki dobrze odwzorowują co aktualnie robi przeciwnik?*
- f) Dodatkowe uwagi*

Zadania:

- Dodać pasek życia.
- Zablokować możliwość skończenia poziomu dopóki boss nie zostanie zabity.
- Poprawić, aby boss nie chodził po wodzie lub dziurach.
- Nadać mu większą mobilność, niech będzie szybszy.
- Dodać ataki specjalne.
- Poprawić, aby podczas skakania nadal szedł w kierunku bohaterów. Skakanie pól co sprawia, że stają się dla niego niewidzialni.

19. Poziom tutorialowy

- a) Czy Ci się podobał?*
- b) Czy nie był za trudny?*
- c) Czy podpowiedzi faktycznie podpowiadały Ci co masz robić/w jaki sposób grać?*
- d) Czy podpowiedzi nie zawierały błędów?*
- e) Czy podobała Ci się muzyka?*
- d) Co sądzisz o jego wyglądzie (pamiętaj o uwagach wstępnych)?*
- f) Dodatkowe uwagi*

Zadania:

- Dodać opis do umiejętności tarczy rycerza.
- Poprawa opisu poleceń np. gra mówi, że należy się uleczyć bo jesteśmy zranieni mimo że nie byliśmy.
- Poprawić dźwięk, żeby nie kończył się w połowie tylko grał do samego przejścia danego levelu/tutorialu.
- (Do przegadania) Jeden feedback zwrócił uwagę na błędy gramatyczne w opisach.
- Nie minimalizować podpowiedzi po odejściu.

21. Balans gry

Jeżeli wcześniej nie miałeś okazji o tym napisać, tutaj możesz przekazać swoje uwagi związane z balansem gry.

Zadania:

- Dodać nowych przeciwników.

22. Znalezione błędy

Dodatkowe błędy jakie udało Ci się znaleźć, a nie wiedziałeś gdzie je możesz opisać - tutaj jest na to świetnie miejsce.

Zadania:

- Poprawić beczkę, aby zawsze chciała się zniszczyć.
- Poprawić, aby postacie nie zacięły się na flagach checkpointowych.
- Dodać, aby po zmianie klawiszy w ustawieniach zmieniały się one również w hudzie.
- Poprawić aby po zmianie kierunku biegu w lewo można było zmieniać wszystkich bohaterów a nie tylko środkowego i prawego.
- Dodać wczytywanie gry.
- Dodać przycisk „back” po wejściu w opcje „New Game”.
- Poprawić czytelność liter w nazwie gry w głównym menu, zlewają się zresztą.
- Dodać muzykę w menu.