

I dette vedlegget er all tilbakemelding fra spilltest 1, som tok sted 29.02-16, notert ned. Alt vi har fikset/modifisert ved hjelp av tilbakemeldingene vil også noteres her.

- Cursor er svart
  - Marine dukker ikke opp (dette er fordi den ikke slettes før den er for langt unna player, og den streved med å komme forbi planetene)
  - Innføre minimap
  - Innføre map
    - Spillerne likte tanken på å måtte utforske, så kanskje ikke vise ting som ikke spilleren har sett enda?
  - "Repair" i shop gir ingen tilbakemelding på at du forsøker å reparere for mer enn du har råd til
  - Det er kult med mørke farger
  - Spiller kan plukke opp scraps mens man er død
  - Spillere sliter med å forstå at de flytter seg
  - Spillere føler de beveger seg tregt
  - Spillere føler kanskje ikke alt skal reagere like sterkt på gravitasjon
    - Noen føler kulene reageres for mye på gravitasjon
    - Noen føler scraps dras for fort inn i planetene
  - Noen spillere føler gravitasjonen er for sterk i starten, bør være rolig så man kan venne seg til den.
  - Skipets motstand til gravitasjonen virker naturlig
  - Scraps havner for ofte inni planetene
  - Marinen oppgraderes for raskt, må skru ned prosentene den får ut av distansen mellom player og origin. Etter bare den første planeten har den level 3 kanoner.
  - Mengden scrap spilleren har oppdateres ikke før han/hun går inn i shop
  - Combet er hverken morsom eller kjedelig slik den er nå
  - Hver gang du plukker opp scrap i tutorial går teksten videre.
  - Spillere liker at kuler påvirkes av gravitasjon
  - Spillere liker å bruke gravitasjon til egen fordel
- 
- Forslag til å innføre et spesialvåpen som ikke påvirkes av gravitasjon
  - Forslag til boost man kan bruke med restriksjoner
  - Forslag senke shop så man "lander" på platformen
  - Mange forslag til navigasjonssystem, som f.eks. map
  - Forslag til partikkeleffekt røyk et eller annet fra kanon når man skyter
  - Forslag til et main"weapon" som targeter fiendeskip med musa, og at spillerens sidekanoner aligner seg med fienden(radar et eller annet på taket som roterer rundt)
  - Forslag til å fjerne musepekeren fra skjermen når man flyr rundt og sloss, den er litt i veien.
  - Forslag til å fly over planeter (her kunne vi hatt treasure hunts!)
  - Sideraketter som en dodge boost ting

Lars sine notater

- Litt mindre gravitasjon på planeter

- Størrelsesforholdet mellom planetene og månene er feil
  - Atmosfære rundt planetene?
  - "virket ikke som om det er mer spill"
  - ganske tomt/for store distanser
  - skipets motsand til gravitasjon er bra
  - Det er alt for mye gravitasjon på kuler og scrap
  - Kjører litt sakte
  - Variasjon i enemies
  - Mekanikkene is combat/styring er ikke super fun
  - Må gjøre combat morsommere?
- 
- Multiplayer feature
  - sluggish movement - liker ikke
  - combat er morsomt
  - Boost til å komme deg unna, enten på cooldown/charge eller kjøp "ammo"
  - Planetene står litt for tette(planeter og måner)
  - Ha variasjon på våpentyper
  - At scrap forsvinner inn i planeter er kjipt
  - Fått heller scrap med en gang(instant etter man har drept noen)
- 
- hovedkanon funka greit
  - tungvindt å snu
  - greit når man kommer opp i fart
  - legger mye energi i å snu
  - mer responsiv svinging/skarpere svinger
  - Litt vanskelig å legge seg på siden
  - liker combat, men ikke wow
  - upgrades for svinging
  - kanonen på taket føles litt unødvendig, spilleren bruker den ikke. sidekanonene er gode nok til det meste.
  - Mer fluid bevegelser
  - Litt forvirrende å skyte fra riktig side når man er rotert 180. (peker nedover på skjermen)
  - Bra AI, god motstand
  - Kulene går litt for skrått når man kjører fremover
  - Ganske kult å fly rundt å skyte
  - man cannon blir ikke brukt selv om man har ammo
  - Enten så kjører man for sakte eller så er verden for stor
  - Burde hatt en temp bakgrunn i testinga, så man så at man beveget seg når det ikke var noe rundt.

#### Fixes:

- Tallet på scrap oppdateres ikke før man går inn i shop
- ai slutta å spawn på et tidspunkt?

- Respawn er bugga? Så at selv om den siste butikken man var i var en som var lengere ute, så var fortsatt feil planeter rundt. I don't know whats up with that. Also respawn funka generelt feil
- Pengene ble slynget rundt i en annen retning når man svingte nær de?
- Fikse svart musepeker - sett sprite som cursor (sa programmerer Daniel)