1. «Я активировал мышь, потом после её удара пошел на респу и хотел там атаковать с F, но у меня постоянно активировался инвентарь. После я отошел немного, все еще стоя на холме и ударил мышь. Ну и она исчезла. Её не где нет.»
2. Мне кажется, что патрулирование паука в оптимизированном состоянии недоработанно. Однажды я обнаружил его падающим в пропасть, то есть он успел оказаться там, где под ногами нет земли, чего быть не должно. Также, нужно проверить его прыжки (а точнее целесообразность их совершения) и как он спрыгивает на цель с потолка.
3. Пауки не очень хорошо соображают на уровнях, сделанных не с помощью редактора.
4. Нельзя пролезть в приседе через препятствие на обучении приседу в третьем уровне пещер.
5. На большой скорости нельзя поймать лиану (или поймать можно далеко не всегда).
6. Нужно улучшить отрисовку контура взаимодействия – он должен включаться всегда, когда есть с чем взаимодействовать (например, паучьи яйца в паучьем квесте).
7. Иногда разговор с НПС переносит экран непонятно куда.
8. Багнутый сундук где-то в глубокой пещере.
9. 2 союзника всё ещё могут атаковать друг друга
10. Если монстр умер в огне, то появившийся из него союзник может навсегда стать оранжевым
11. Пауки тупят, когда стоят у выхода из уровня.
12. Mine\_lvl3 – коробка, что стоит рядом с первым чекпоинтом, не подчиняется законам сохранения игры.
13. Mine\_lvl3 – очень забавное поведение шахтёра-призрака по отношению к платформе.
14. Mine\_lvl3 – не очень хорошо работает рычаг у конца уровня.
15. Оружие может не дамажить.