Mekaniikkoja:  
Pelaajien hahmojen mekaaniikat:

* Loputon double-jump-jäbä ”Flappy bird” [mind-blaster]
  + Lattia puuttuu, ja hahmo tippuu koko ajan alaspäin
  + Hypyllä ylöspäin
  + Pelaajan eteen laajeneva puoliympyrä/ympyrä
    - Yksi nappi ampuu aallon, joka myös vapauttaa edelliset
    - Toinen nappi vähentää vihollisten hp ja RÄJÄYTTÄÄ NIIDEN PÄÄT
* Kapitalisti-jäbä
  + Tämän hahmon poweruppeja voi uudellenkäyttää pelissä
    - Ei vaadi että kaikki koodataan, lisäksi voidaan koodata jotain helppoja juttuja lisäksi.
  + Peliin ilmestyy rahamittari, sekä rahaa & poweruppeja
  + poweruppeihin tarvitsee rahaa, muuten ei saa
  + Lista poweruppeja:
    - Bumerangi
      * Palaa pelaajan luokse
      * Törmätessään vaihtaa suuntaa
      * Käyttökertoja
    - Linko
      * Painamalla X-nappia nappaa vihollisen
      * Painamalla X-nappia uudestaan heittää kaaressa
        + Tietty aste tai muuttuva jos aikaa
      * Käyttökertoja
    - Mega-Cyber-ninjamiekka
      * Nopea isku kaikkeen ruudulla näkyvään
        + Miekka voi olla iskemässä projektilena, pelaaja liikkuu normaalisti
        + Miekalle hieno animaatio pls
        + Kesto 1/10-1/5 sekunttia per vihu. Iskut tulevat jonossa, ei yhtä aikaa.
      * Tuhoaa ja verta lentää
      * Kuluu loppuun
    - Healthkit
    - Henkivakuutus
    - Tussari
      * yksi tai useampi projektile lentämään eteenpäin
      * Helppo toteuttaa
* Tuli-jäbä
  + Polttamalla tavaraa kasvaa isommaksi
  + Joitain vihollisia ei voi polttaa kunnes on tarpeeksi iso
  + kuihtuu pikkuhiljaa
  + tulitrail ois iha jepa
  + vastustajat voisivat olla skaalattuja näillä alueilla.
  + projektilet pienentää niitä
  + leijuva vai normaali?
* Epäluotettava-jäbä
  + Heittää vasaman, vasama tekee satunnaisen vaikutuksen:
    - kohde lentää pois, reverse-gravity
    - Vihu muuttuu esteeksi
    - kohde räjähtää
    - kohde lentää satunnaiseen suuntaan satunnaisella nopeudella
      * nopeus ei kuitenkaan järkyttävän pieni
    - Kohde muuttuu health-pickupiksi
    - Kohde vaihtaa likkumis-suuntaa x-sekunniksi
    - ja lisää vaan
* Puhemies-jäbä
  + Ampuu projektileja, jotka törmätessään viholliseen värväävät ne pelaajan puolelle, jolloin ne pyörivät pelaajan ympärillä, ja törmätessään vihuihin kumpikin kuolee.
    - Projektilet ignoree omat
    - Projektilet blockkaa lohkareet (alempana)
  + Voi karjua, jolloin vihut knockbackkaanntuu sekä liikkuvat taaksepäin x-määrän sekuntteja.
    - aiheuttaa myös tärinää ja tippuvia lohkareita, jotka tekevät damagea kaikkiin hahmoihin
* Hajota-ittes jäbä, ”Boss” (älkää tehkö)
  + Tarkoituksena hahmolla olisi kuolla
    - Huonosti mekaanikkoja sen edesauttamiseen, ei toteuteta atm
  + Hajoaa osumaa ottaessaan osiin
  + Törkeesti tykkejä jotka hajoavat pikkuhiljaa vihollisten takia
  + Tykit ampuu automaattisesti, joko satunnaisesti tai tähtäävät, riippuen siitä miten ehtii koodata.
  + Leijuva, voi liikkua ympäri kenttää

Vastustajia:

* Leijuva vihu
  + Liikkumissuunta säädettävissä
* Kävelevä vihu
  + Likkumissuunta säädettävissä
  + Jos aikaa, hyppäämään alustan loppuessa
* Kasvava/pienenevä vihu
  + Tulijäbää varten
  + Koko randomisoidaan, joku int muuttuja jota verrataan tulijäbän inttiin, jolloin päätetään kumpi kuolee
  + Koko ilmaistaan skaalaamalla pelissä
  + Pelaaja voi pienentää kokoa ammuskelemalla tätä
* Kävelevä/leijuva projektile-vihu (Ihan kiva, suht. helppo)
  + Peritty aikasemmista?
  + Ampuu projektileja suoraan eteenpäin/kohti pelaajaa jos aikaa

Friendly:

* Bossin tykit ( ei toteuteta atm)
  + Ampuvat perus vihuntappoprojektileja
  + Satunnainen/tähtäävä kulma jos aikaa

Projektileja:

Huomio: Siirryttäessä uudelle alueelle kaikki edellisen alueen projektilet tuhottava, jotta kaikki ei pasko.

Ratkaisuna pause screen, jossa kerrotaan mitä seuraava hahmo tekee

* Puhemiehen projektile, eli osuessaan viholliseen muuttuu pelaajaa puolustavaksi projektileksi
  + Varastaa tuhotun vihollisen modelin
* Lohkare
  + Tekee damagea ja tuhoutuu osuessaan kaikkeen
  + Tippuu ylhäältä alaspäin
* DoubleJumpin leijuva lohkare
  + Ei liiku, tekee damagea
* Tulijäbän projektile, eli osuessaan tulialueen viholliseen pienentää sitä
* Satunnaisvasama
  + Tekee satunnaisen effektin, lue epäluotettavasta-jäbästä
* Luoti
  + Lentää määrätyssä kulmassa
* Lingon vihunheitto
  + Projektilella napatun vihun modeli
  + Projektile voi ilmestyä vaikka pelaajan päälle kunnes heitetään
  + Painovoima vaikuttaa
  + Kulma fixattu tai valittavissa [esimerkiksi](https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=Bb1vDpzISFQ&x-yt-cl=84503534&x-yt-ts=1421914688#t=45)
* Bumerangi
  + Palaa takaisin pelaajan luo
    - Tuhoutuu osuessaan pelaajaan
  + Ei katoa osuessaan viholliseen, vaan vaihtaa suuntaa
    - Tuhoaa vihollisen
* Ultimate doublejumpin puoliympyrä/ympyrä
  + Tehdään ympyrä jos puoliympyrä aikaavievä
  + Kasvava, kaikki alueella olevat viholliset ottavat damagea näpyttäessä nappia X
    - Räjähdyksiä kuollessa :D

Itemit:

* Health
* Health (kapitalisti)
* Henkivakuutus (kapitalisti)
  + Respawn jos kuolet
* Linko (kapitalisti)
* Bumerangi (kapitalisti)
* Ninjamiekka (kapitalisti)
* Tussari (kapitalisti)
* Kolikko (kapitalisti)

Alueiden kuvaukset:

* DoubleJump
  + Jos toteutetaan taustoja, niin voidaan olla ulkona vielä[Teema]
    - Eli taivas taustalle
  + Alueella ei lattiaa
  + Alueella pyritään väistämään leijuvia lohkareita
    - Lohkareita ei voi tuhota.
  + Alueella myös leijuvia liikkuvia vihollisia
    - Näille ampuminen jos aikaa
  + Tällä alueella pelaaja joutuu näpyttämään paljon pysyäkseen ilmassa sekä tappaakseen vihollisia
  + Lisäksi on mietittävä milloin käyttää aaltoa
  + Myös vasemmalla-oikealla liikkuminen?
* Kapitalisti-zone
  + Sijoittuu luolakylään? [Teema]
  + Pelaajaan vaikuttaa painovoima
  + Ei mahdollisuutta tippua maan alle, mutta paljon vihollisia.
    - Kuoppia kuitenkin
  + Roistoja
    - Jos Iiro jaksaa photoshopata maskin perus-ukolleen
    - Pyssyroistoja jos aikaa
  + Vaikea kunnes saa rahaa ja poweruppeja
  + Jos on tiputtaumismahdollisuus, pitkiä tasoja.
  + Raha kilpenä?
* Tuli-zone
  + Tulinen pätsi olis aika jepa [Teema]
  + Pelaajaan vaikuttaa painovoima
  + Magmaa maahan, tippuessa sinne pelaaja pienenee
    - kun tarpeeksi pieni gaem over
  + Jos jaksaa piirtää jotain tulentyylisiä vihollisia niin olis jepa
  + Pelaaja syö pienenpiä liekkejä, isommat liekit syö pelaajan
    - gaem over matafuka
  + Pelaaja ampuu kiviprojektileja, jotka pienentää vihuja
* Epäluotettava-jäbä-zone
  + Perusluola. Tätä teemaa käytetään defaulttina kaikkiin jos ei riitä aikaa toteuttaa muita teemoja. [Teema]
  + Mahdollisuus tippua kuolemaan
  + Käveleviä ja leijuvia vihollisia
    - myös ampuvia jos on aikaa
  + Tasoja miten sattuu
* Puhemies-zone
  + Tippumismahdollisuuksia, ja pitkiä tasoja.
  + Käveleviä ja leijuvia vihollisia
    - Myös ampuvia käveleviä jos toteutettu
  + Paljon vihollisia, kertyvät huudon käytön takia.