

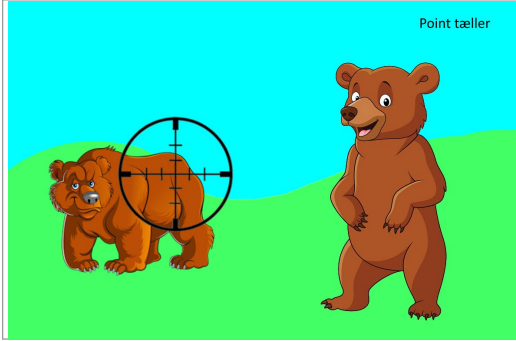


| Design Søjler |
|--|
| Dyr som man kender |
| Ikke kompliceret at forstå hvordan spillet spilles |
| Stigende sværhedsgrad |
| |
| |
| |
| |

| Spil løkke |
|---|
| Dyr kommer frem på skærmen |
| Spiller skal skyde dyr inden det forsvinder |
| Nyt level ved x point |
| |
| |

| Magiske øjeblikke |
|---|
| Ved x point er spillet gennemført |
| 5 dyr skudt i træk, gør at der kommer specielt dyr som giver ekstra point |
| x dræbte dyr på x tid giver særlig bonus |
| |
| |

| Feature | Prioritet 0-10 (0 = skal med) |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| Point score | 0 |
| Dyr man kender | 0 |
| Skift af dyr på level eller point | 1 |
| Forskellige våben | 3 |
| Våben butik | 5 |
| Dyr som bevæger sig | 2 |
| Sejrs eller tab skærm | 0 |
| Rigtig våben type til dyr art | 3 |
| Skift mellem våben | 4 |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Elevator tale |
|---|
| Realistisk sammenhæng mellem landskab og dyr som kan jages |
| Strategisk korrekt valg af våben har stor indflydelse på træfsikkerheden. |
| |
| X-statement |
| Jagtsæsonen er startet! |
| |

| | | | |
|-----------|---|--|---|
| SCENE #:1 |  | ASSET PLAN Sigtekorn Baggrund Mål Point tæller | En baggrund med et bjerglandskab som som man kan forvente der lever bjørne i. Sigte korn som styres med musen. Point tæller som giver et point for hver mål som bliver skudt. Mål som ligner en bjørn. Et mål er fremme i 1 sekund. Når et mål bliver ramt eller forsvinder går der et sekund før det kommer igen. Et tilfældigt sted. (bjørne kan ikke flyve) |
| LEVEL #:1 | | | |
| | | | |
| | | | |
| SCENE #:2 |  | ASSET PLAN Game over tekst | Når spilleren har mindre end 0 point er spillet slut og teksten game over vises på skærmen |
| LEVEL #:1 | | | |
| | | | |
| | | | |
| SCENE #:3 |  | ASSET PLAN Victory tekst | Når spilleren får 10 point har spilleren gennemført og teksten victory vises på skærmen |
| LEVEL #:1 | | | |
| | | | |
| | | | |