**Beslutslista**

Icke bestämt  
**Ska med**  
Insatt i designdokumentet  
Ska inte med  
Fantasilådan

* **Lägga till Dash i bandesignen (redan i inledningen)?**
* **Blocka vissa förmågor på första banorna**?
* **Säg till om ljud när nådd checkpoint?**
* **Definitivt svar, armar eller ej? NEJ**
* Besluta om tutorial-bana 3 eller större ”riktig” bana. **Tut3 men mer tutorial-banor**
* **Ska huvudet kunna ta sig förbi blå/gul laser? JA**
* **Upplösning? 1280x768**
* Färg på Stix delar beror på vilken laser den klarar? NEJ. Silhuettfärg istället
* **Ruta efter avklarad bana där tid och listplacering står? JA**
* **Huvud kan trycka på knappar? JA**
* **Nya plattforms-tiles, 32x64 o 32x32? JA**
* Mer laser?
* **Bränslemätare bredvid foten?**
* **In game-meny? JA**
* **ESC för att komma in i in game-menyn? JA**
* Rullband på större bana = hinderbana som i ex. Mario med molnet?
* Släppa taget om väggen/taket med ”Q” eller **motsatt knapp-riktning**?
* Dash på ”F” eller ”TAB”?
  + Alt. Shifta mellan delarna med ”Q” och dasha på ”**SHIFT**” **JA**
* **Laser sätts igång när Stix är nära?**
* Highscore för den som kan ta sig till Meanix snabbast?
* **Splash screen mellan levlarna för att påminna spelarna mekaniken i spelet**
* **En ”controls”-ruta i menyerna**
* **Huvudet kan inte magnetisera mot anti-magneter heller? NOPE**
* Meanix slår sönder bana 3 för den är för enkel. Ursäktar dess nuvarande utseende
* Det ska inte gå att dasha över till sista plattformen på bana 3. **Ingen risk**
  + Balansera dash alt. Flytta högra blocken 64 pix till höger
* Bonuspoäng för att inte använda raketskor?
* **Splash screen innan banorna med en animerad Stix? Ex. inför bana 3 hoppar han på de olika plattformarna så spelaren ser hur de går sönder**
* **Pilar till dialogrutorna**
* Box som berättar hur huvudet används på tut-bana 1
* **Synliga triggers som när spelaren kolliderar med, öppnar upp fönster med kontroll-schema**
* **När kroppen delas så är det underdelen man får kontroll över först**
* **Man kan fästa underdelen i taket om det ligger direkt ovanför? Just nu kan man bara fästa sig i taket om man går från väggen**
* Dubbelhopp sätter igång raketskor?
* **Robotar i bakgrunden**
* **Tid börjar när Stix börjar röra på sig**
* **Paus efter avklarad bana då fanfar-musik spelas**
* **Den svagaste tilen skakar/smular sönder och kan därför fortfarande användas i ngn halvsekund till**
* **Mer karaktärsljud när Stix o Meanix pratar**
* **Hur långt ut kan en del gå på en plattform? Till sista pixeln**
* Ha continue istället för lvl codes?
* **En full lava-tile**
* Lvl codes i story mode och full tillgång till alla banor i time trial (world map)
* Minuspoäng när man dör? (annars kan man utnyttja checkpoints)
  + Alt. att hela kroppen måste stå vid en checkpoint för att den ska aktiveras?
* **Om en del av Stix rör sig direkt under en svag tile ska den inte gå sönder ett steg**
  + **Om delen dock rör sig direkt under och hoppar, då ska den gå sönder ett steg**