**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? **NEJ, spelet ska inte vara bestraffande!** **(annars kan man utnyttja checkpoints)**
  + Alt. att hela kroppen måste stå vid en checkpoint för att den ska aktiveras?
  + **Checkpointen består av två färger, en för varje del. Varje del måste kollidera med checkpointen för att den ska aktiveras. När t.ex. underdelen står vid checkpointen lyser en gul lampa upp och släcks om den går därifrån. Samma med överdelen. När båda lamporna aktiveras samtidigt byter lampornas färg till grön**
* **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**
* **Blinka rött och spela upp kort error-ljud om hjärnan fästs vid en yta där repet inte kan hängas ned**
* Skjuta iväga huvudet = headshot/brainshot?