**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. BÅDE**
* **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? JA**
* **Splash screen mellan levlarna för att lära 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
  + 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**