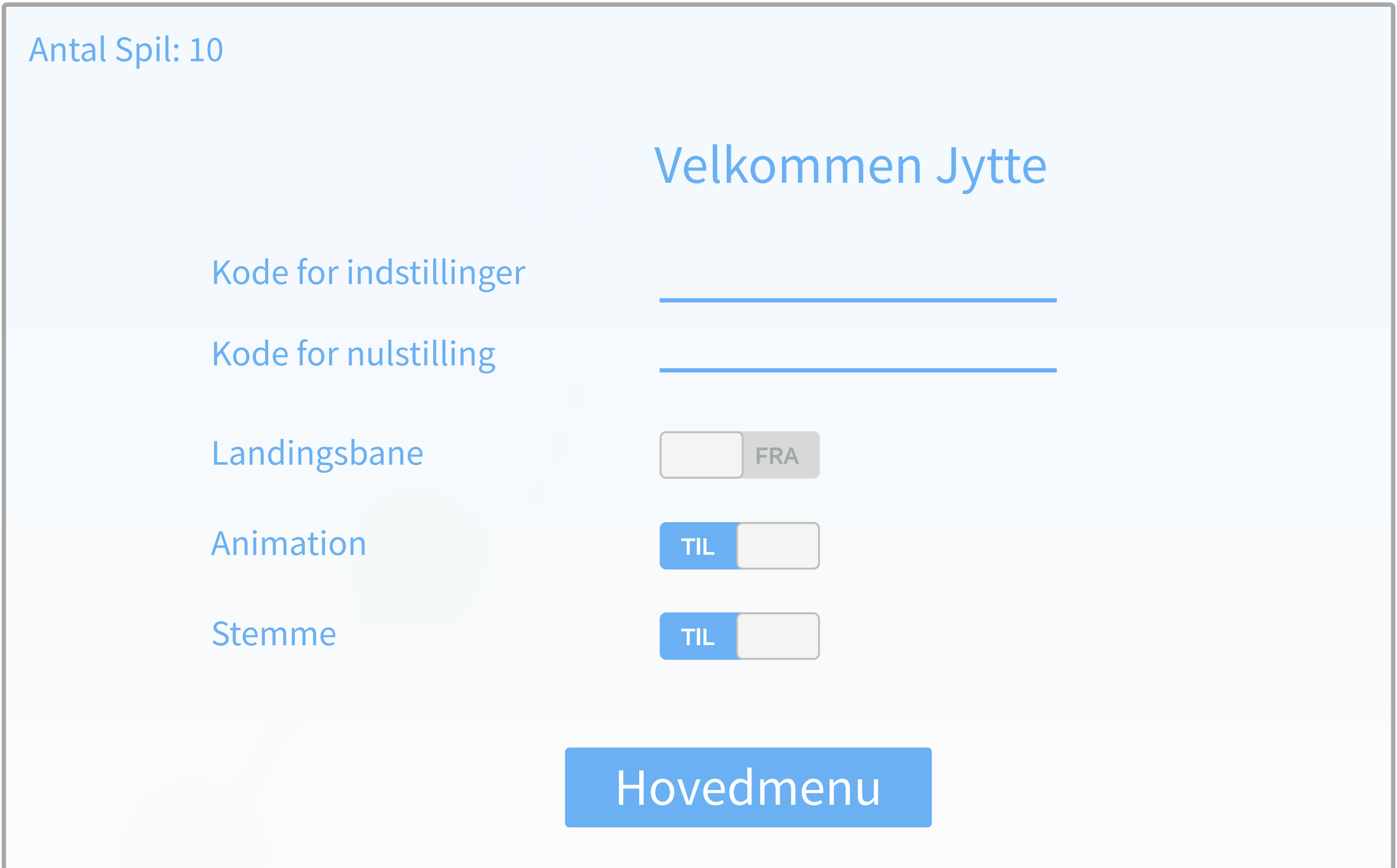


Brug farverne på samme måde som i selve spillet. Blå er dit target, og grøn er den feedback du får når du klikker på det rigtige. tror det ville passe godt at arbejde med langsomme fades lidt. kunne også være cool hvis baggrunden var animeret (som om nogen var i gang).



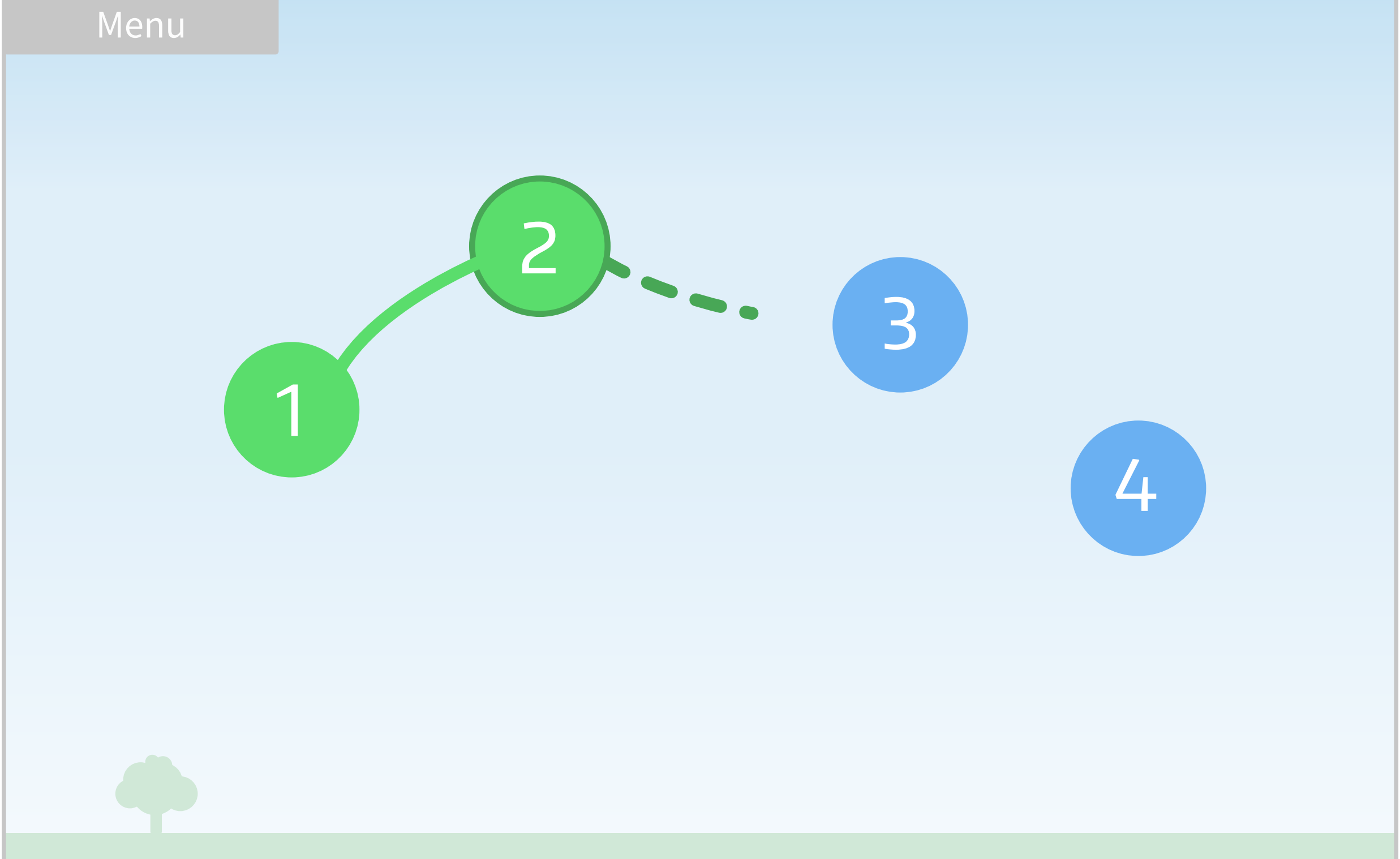
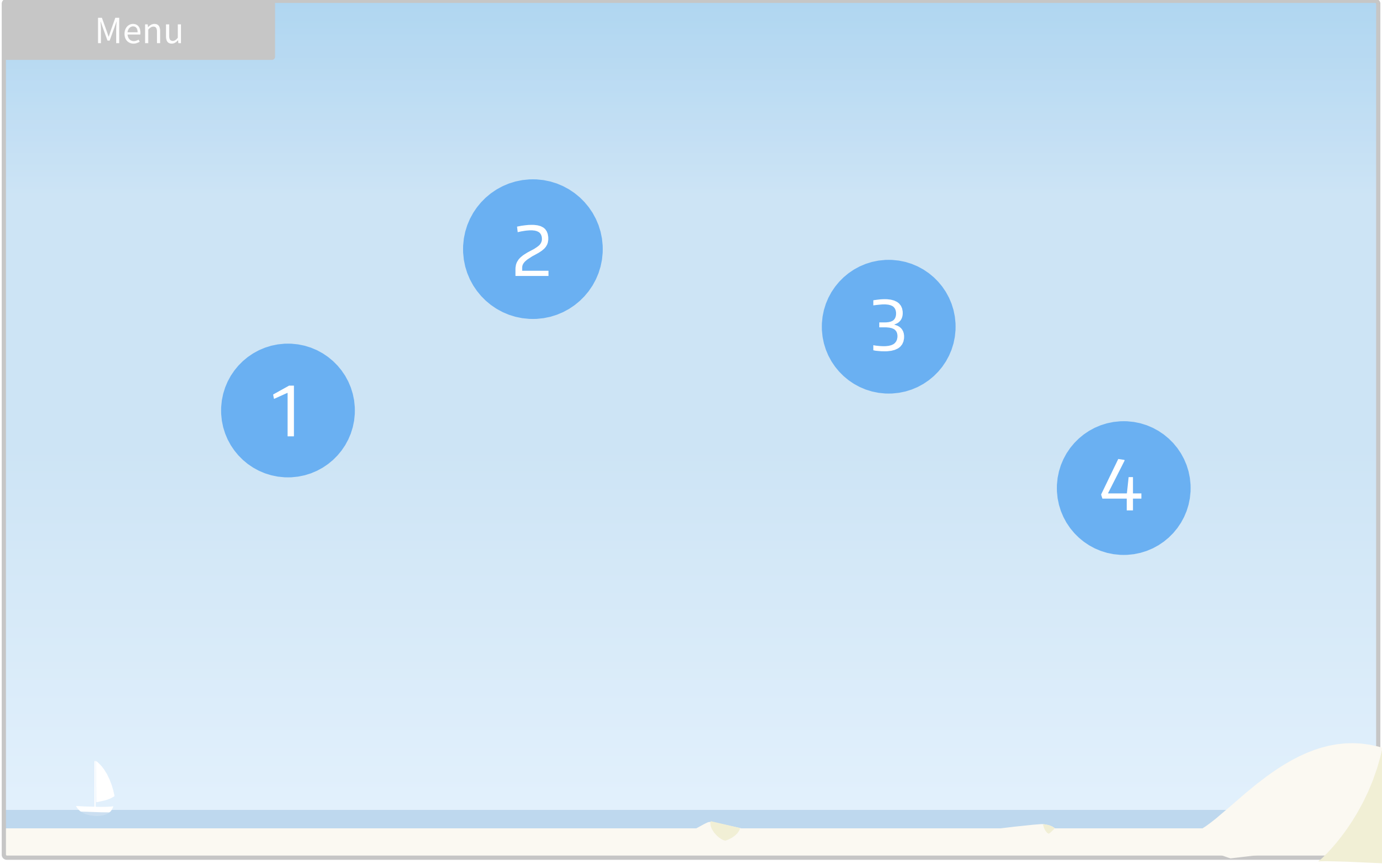
Bæ menu, den skal have et ordentligt redesign...



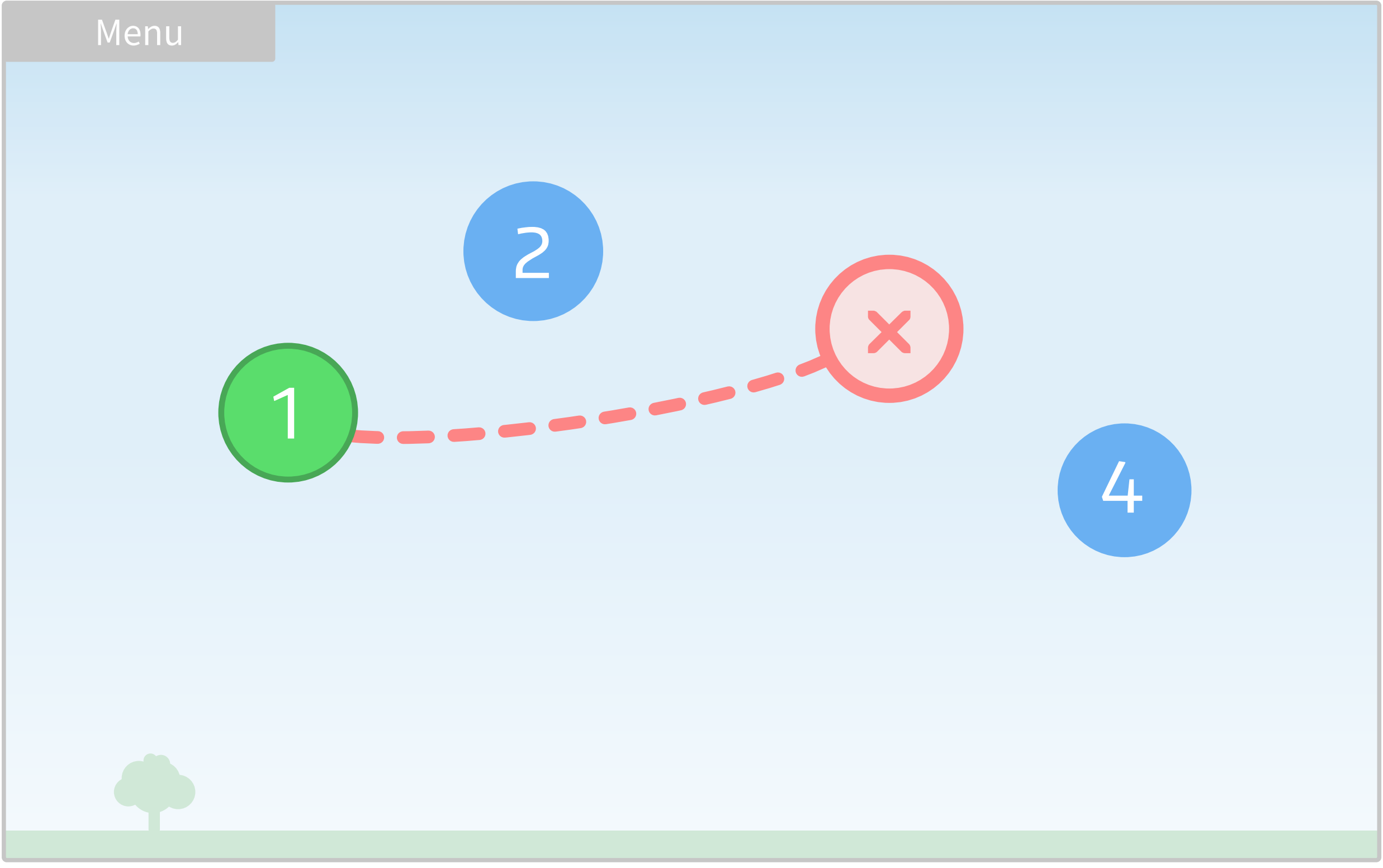
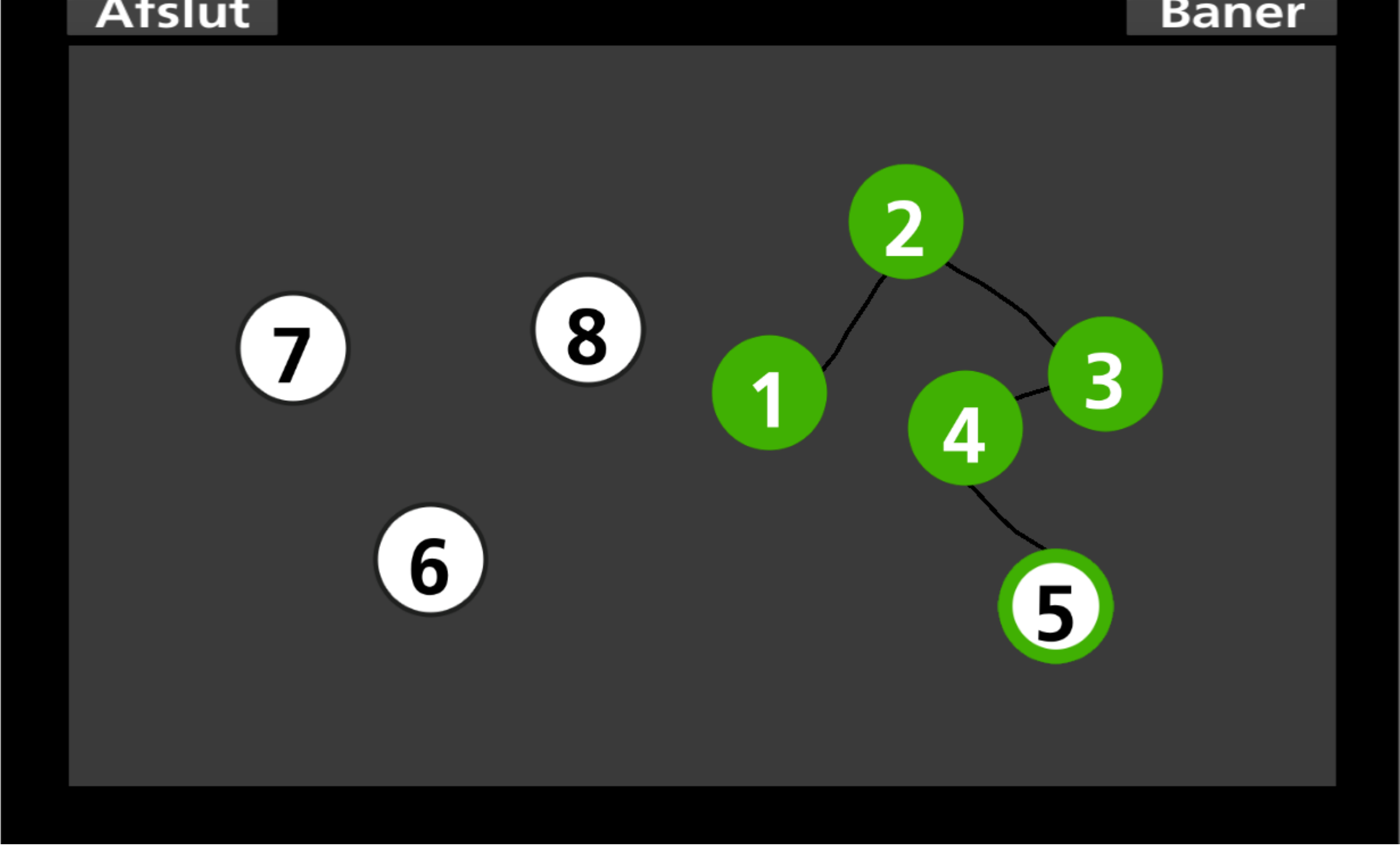
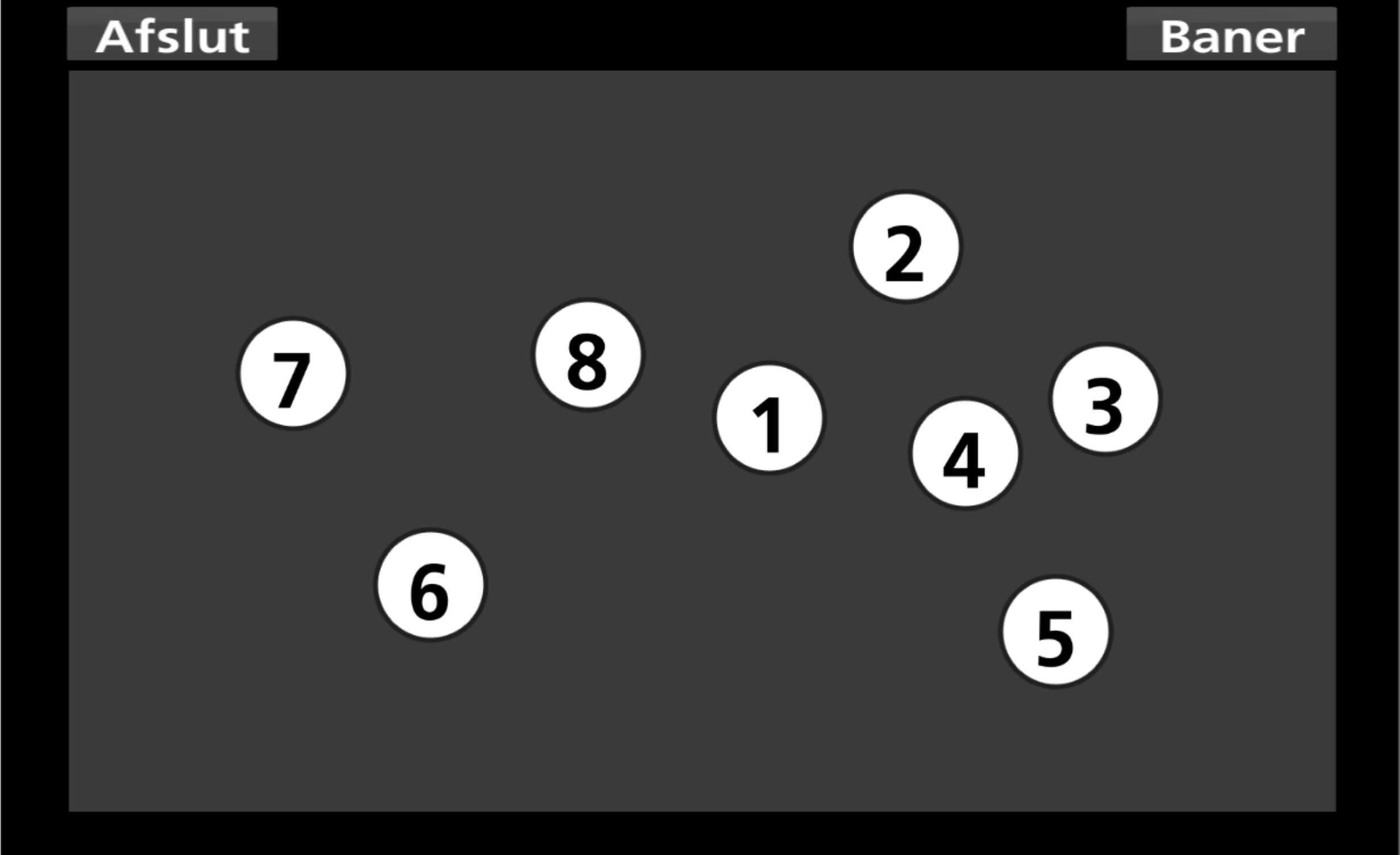
Tutorial.



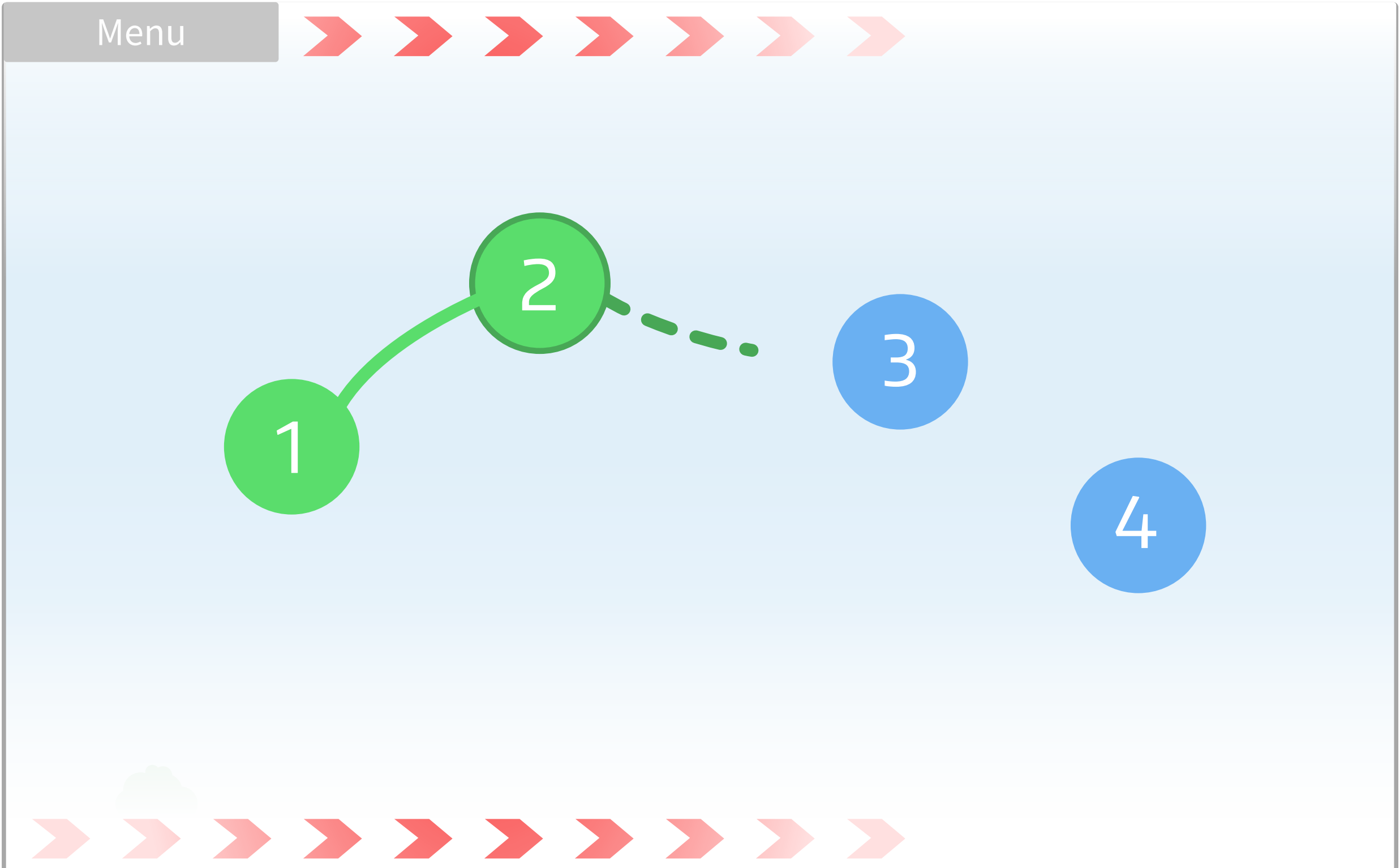
Det med at vælge bane skipper vi, i stedet har vi adaptive difficulty eller vi starter fra der hvor man sidst sluttede (eller bane 1). Main menuen bør indikere den progress man laver.



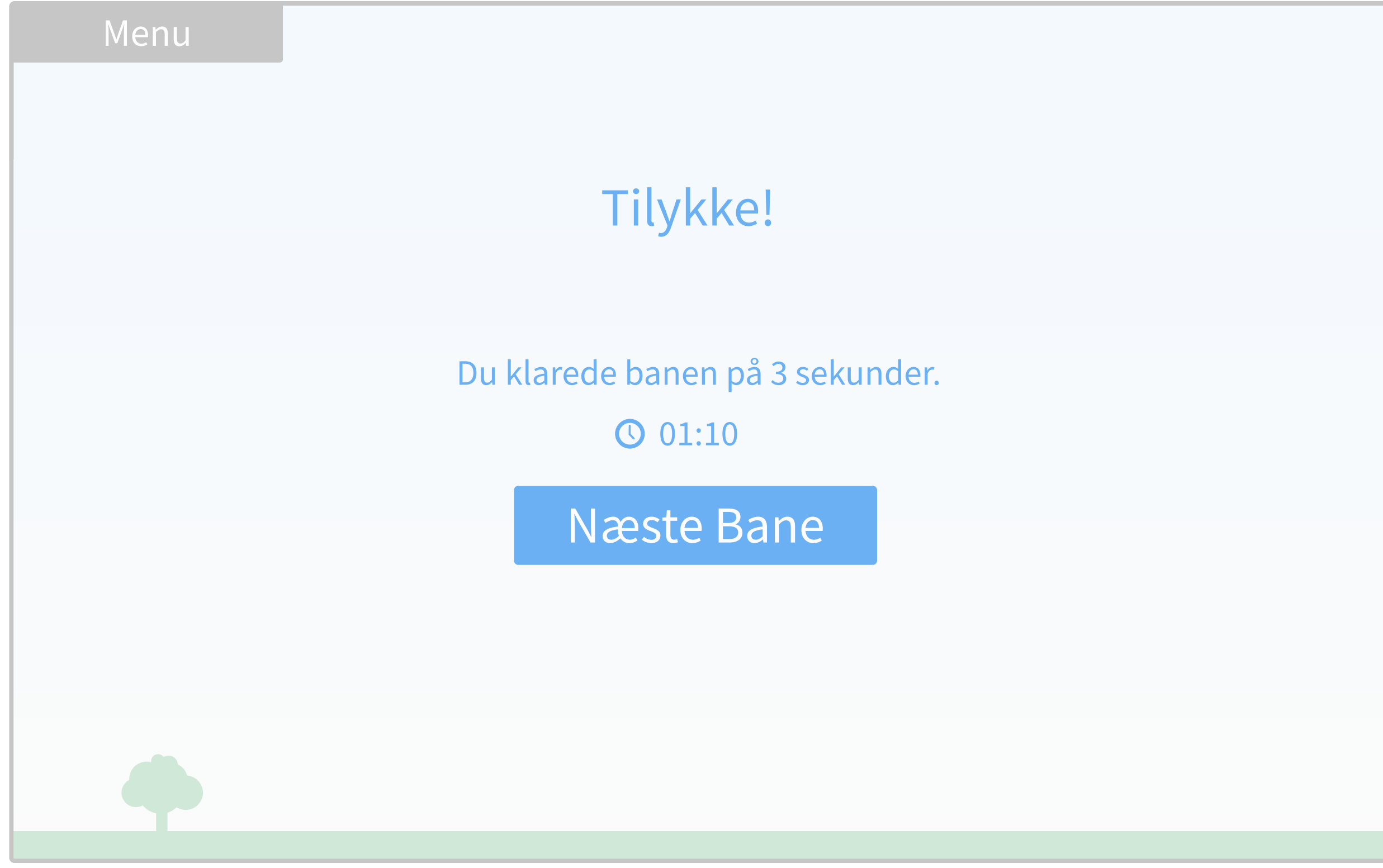
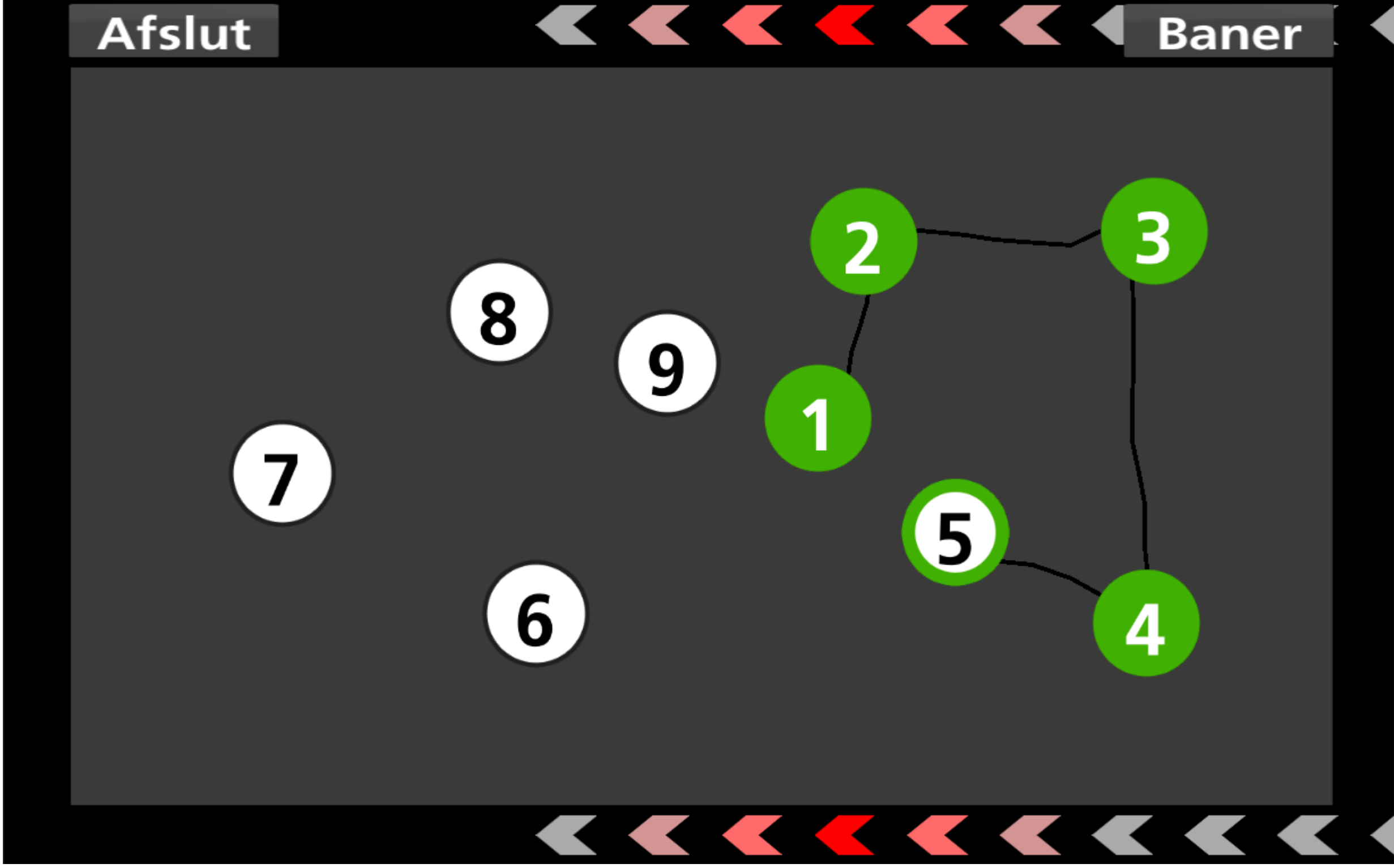
In-game, ved klik bliver tallet grønt med en mørkegrøn ring rundt om. når tallet er successfuldt forbundet med et andet, bliver tallet helt grønt og strengen skifter også fra mørkegrøn til helt grøn.



når der trækkes en streg til det forkerte nummer, vis et blinkene 'X' et stykke tid og lad strengen trække sig selv tilbage til 1. Ellers bare behold nuværende opførsel, men brug evt farveskemaet her.



Landingsbanen. Hav en lys vignette der skjuler baggrunden osv.



I stedet for at sige hvor lang tid der er tilbage, så skriv hvor lang tid der er gået. 8 minutter er jo et vejledende nummer og vi vil gerne have at patienten spiller så længe som muligt. Det kan være vi slet ikke skal vise hvor lang tid, men måske bruge en form for progression her i stedet. i fremtiden vil der nok også være en visualisering af en slags her, af hvordan det går. det færdige level er i baggrunden, men meget svagt og blurret evt.

