# GDD

## Overordnet

Baner er mindre enheder, som der er 5 af per verden. Hver verden afsluttes med en boss.

Hver verden har et overordnet tema, f.eks. western, luftskibe, alm på vand.

## Leveldesign

To slags levels, en standard platformer, og en til bossfights.  
  
Platformer  
Tre niveauer  
2.5D – Forgrunden er 3D, mens alt baggrund er 2d.  
Tilfældigt genereret (både forgrund og baggrund)   
Kameraet følger spilleren  
Forhindringer der skal hoppes over, eller slides under  
Forhindringer der skal nedkæmpes.  
Fjender der skal undgås eller nedkæmpes

### Bossfights

Showdown, enten med et tredjepersons perspektiv, eller isometrisk.  
Fuld 3D  
Efter et tilfældigt antal tid, lyser ”træk”-knappen hvor spilleren skal nå at trykke. (evt. en lyd også.)  
Når han det, starter en ny quicktimer hvor han skal time ”skyd”.   
Ved succes i begge tilfælde, vinder han.   
Hvis han taber er der en ”eject”-knap, som giver ham et forsøg til. Hvis det også fejler, ryger spilleren tilbage til starten af den sidste level før bossfighten.

## Sværhedsgrad justeres med:

Øget hastighed, stærkere fjender, flere forhindringer, sværere navigering

Powerups:

Hastighedsboost, ammunition, mm

Spillerfeatures:

Skyde, hvis han har ammo. Eller Melee, som man altid kan  
Jump og doublejump  
Slide  
Når spilleren misser et hop, eller på anden måde får sig selv slået ihjel, genstartes banen. Han har uendeligt liv.

Rewards:

Point for hastighed, monstre, powerups, destructable objects, bossfights

Evt. Minus ved mistet liv.

Der gives 0-3 stjerner ud fra point, liv mistet og tid gennemført

Menu

* Continue
* Level select
  + World 1
    - 1, 2, 3…
  + World 2
* Progress
  + Leaderboards
    - Worldwide
    - Friends
  + Achievements
* Options
  + Sounds on/off
  + Music on´/off
* Credits
* Exit

Overvejelser  
Dør spilleren når han rammer en forhindring, eller sænkes hastigheden.