# GameDesignDocument (Demo)

Peli, jossa ajetaan mopolla karkuun asioita. Ajetaan eteenpäin, väistellään esteitä ja rotkoja, sekä nautitaan punk henkisestä meiningistä.

Esikuva: *Linkkaisiko joku tähän sen pelin, mikä toimi esikuvana.(se pingviinipeli).*

Demon kuvaus:

Yksinkertainen Proof of concept mekaniikoista ja ulkoasusta. Tarinan alustusta unohtamatta. Pelattava demo, jossa pystyy ajamaan ovaalin muotoisella stadiumilla ympyrää, väistäen esteitä ja keräten boosteja. Ennen itse peliä on hahmovalinta, jossa yksi hahmo. Hahmovalintaa seuraa (ja edeltää?) tarinankerronta ”diaesityksenä”. Kentässä käytetään tulevan ensimmäisen tason tekstuureja ja takaa jahtaavaa olentoa.

Tavoitteena on demon valmistuminen (ja julkaisu?) helmikuun alussa.  
*Jotenkin se liittyi pizzaan mutta en just nyt muista*

Ideoituja toimintoja:

* Visual novel tyylinen tarinankerronta kuvilla ja oheisteksteillä
* Esteet kentällä
  + Törmättävät staattiset esteet
  + Rotkot/kuopat
  + Liikkuvat esteet (jalankulkijat)
* Objektit kentällä
  + Hyppyrit (spurgujen mahat joustaa)
  + Liikennevalot (sivutehtävää varten)
* Pick-upit
  + Bensa-pickup boostia varten
* Sivupeilit josta näkee kulloisen jahtaavan olion.
* Mopon toiminnot
  + Kulkee eteenpäin kiihtyen maksiminopeuteen hitaasti
  + Nopeus tippuu törmätessä
  + Liikkuminen sivuittaissuunnassa
  + Keuliminen
  + Boosti
  + Keuliminen+Boosti = hyppääminen
* Kenttä
  + Tie voi haarautua
  + Kentän jakaminen useisiin osiin ehkä järkevää

Ideoitu tarinankulku:

*Selittäköön joku, joka sen paremmin taitaa Ei ole mitään muistiinpanoissa.*