

## Leveldesign

Levelsene i spillet er hendelsesdrevet. Hendelser (Events) består av forhåndsbestemte, skriptede sekvenser som er unike for hvert nivå. Ett level består gjerne av flere 5-10 hendelser, som beskriver hvilke fiender og samleobjekter som skal spawnes når, og hvilke karakterer som skal si hva. Slik har vi mye kontroll over spillerens opplevelse. Algoritmen for fiendespawning gjør at hver gjennomgang av en bane blir unik, mens hendelsene gir struktur og forutsigbarhet.

I tillegg har hvert level en unik «gimmick» som påvirker hvordan spilleren interagerer i action-sekvensene. Dette bidrar til variasjon og gjør at hvert level føles forskjellig å spille:

- Strand-level: Spilleren kan falle ned i hull som fører til alternative ruter. Disse rutene kan by på ulike fiender og dialoger, og i enkelte tilfeller påvirke hvordan nivåets siste hendelse spilles ut (for eksempel at spilleren møter en annen boss).
- By-level: Spilleren flyr over byen i en stil som minner mer om tradisjonelle «shoot-'em-ups». Her får spilleren større frihet på Y-aksen enn i vanlige levels, noe som gir en annerledes dynamikk i både kamp og bevegelse.

## Level 1

Level 1 starter sakte og enkelt – et par bier her og slanger som er lette å drepe og unngå. Det er et fint område å varme opp og øve på kontrollene. Men Erfarne spillere vet at det er viktig å lade opp laseren sin, da denne blir svært nyttig mot visse strømmer av fiender.

Level øker intensitet, med flere og flere flyvende fiender som skyter prosjektiler av forskjellige varianter.

I løpet av levelet vil man også se hunder – disse kan samles. Om man samler alle får man en spesiell belønning: I prototypen av spillet låser man opp "Soverom" funksjonen i hovedmenyen – men i det ferdige spillet vil belønningen være en annen.

Spilleren møter på følgende fiender i level 1. De dukker opp mange ganger i løpet av banen, men i forskjellig kontekst oppleves de veldig forskjellig.



### Sneaky Snake

Gjør skade om du kommer borti han, men er ellers harmløs. Den tynne kroppen gjør at han unngår alle kulene til spilleren hvis man skyter rett frem.



### MisBeehave

Stor og rund, men tåler ingenting! Den mest grunnleggende fienden som ikke gjør stort.

Reiser alene eller i flokk – tre eller flere bier kan fort bli en hel vegg!



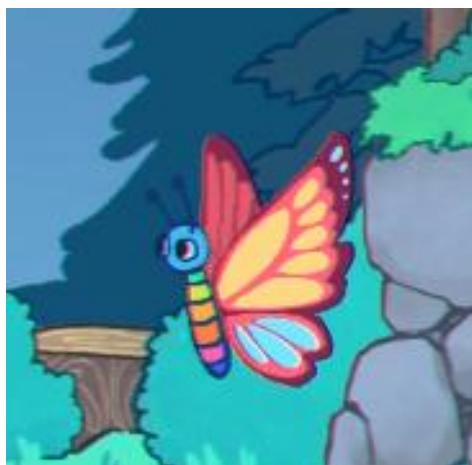
### BroBun

En kanin i et slags romskip som skyter en ring stjerne-prosjektiler. Han dukker opp, skyter prosjektilene sine, og forsvinner like etter.



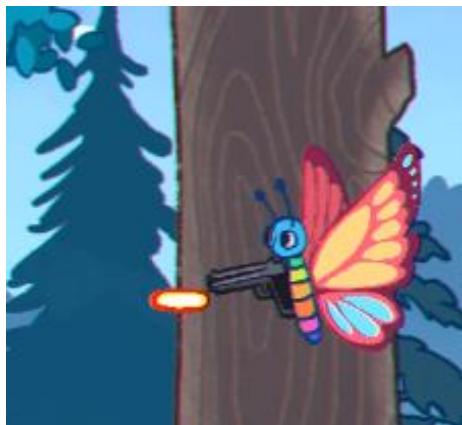
### BroBear

En bjørn i et romskip som også skyter en ring med stjerner. Men, i motsetning til sin snillere variant, liker BroBear å henge på banen en stund og skyter i flere runder. En stor trussel, spesielt om spilleren ikke er flink til å treffe.



### Prettyfly

En harmløs sommerfulg. Like sårbare som... en sommerfugl. (Dør etter å bli truffet én gang)



### Gunnerfly

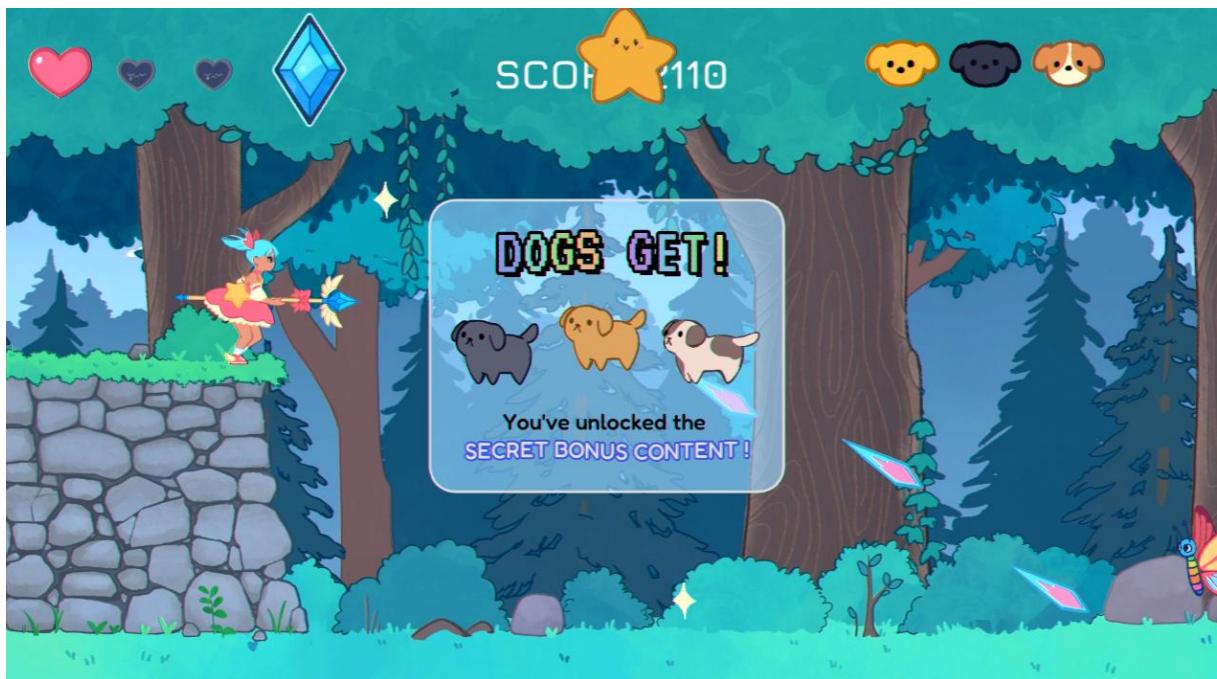
En ikke så harmløs sommerfugl. Han har pistol, og han er ikke redd for å bruke den. Skyter prosjektiler på en horisontal linje. Kulene er små, men i kaoset kan de bli vanskelige å unngå.



## OurGuy

En spesiell fiende som vokter en hund du har lyst på. Han går i et sakte og rolig tempo men hvis du for nærme BEGYNNER HAN PLUTSELIG Å LØPE.

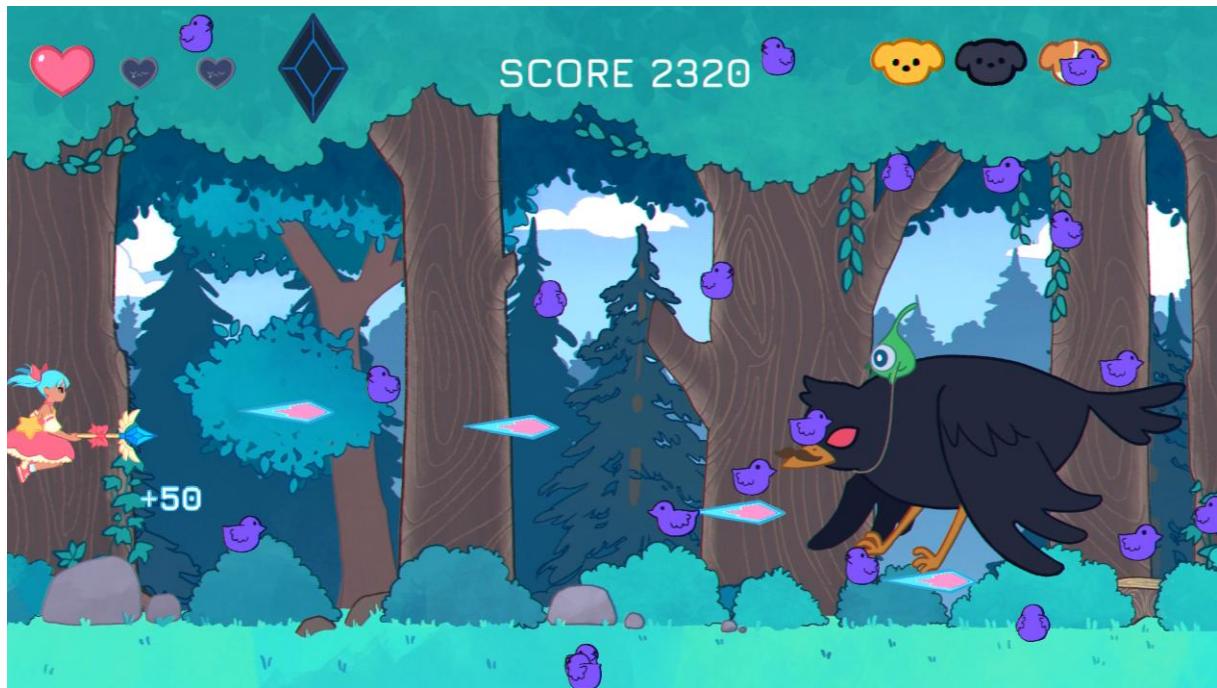
Følgende skjerm dukker opp mot slutten av banen hvis man greide å få alle hundene. De løser opp spesielle ting i spillet.



For å hjelpe spilleren dukker det også opp stjerner de kan samle for å lade opp laseren sin. Denne gir dem 50 poeng på scoren, så spilleren belønnes for å samle disse.

## Big Bird of Darkness – Level 1 Boss

Om spilleren overlever hele levelet – som varer i litt over 2 minutter, vil spilleren bli introdusert til sin første boss. Han tar opp mye plass på skjermen, og skyter ut små lilla fugler i forskjellige mønstre.

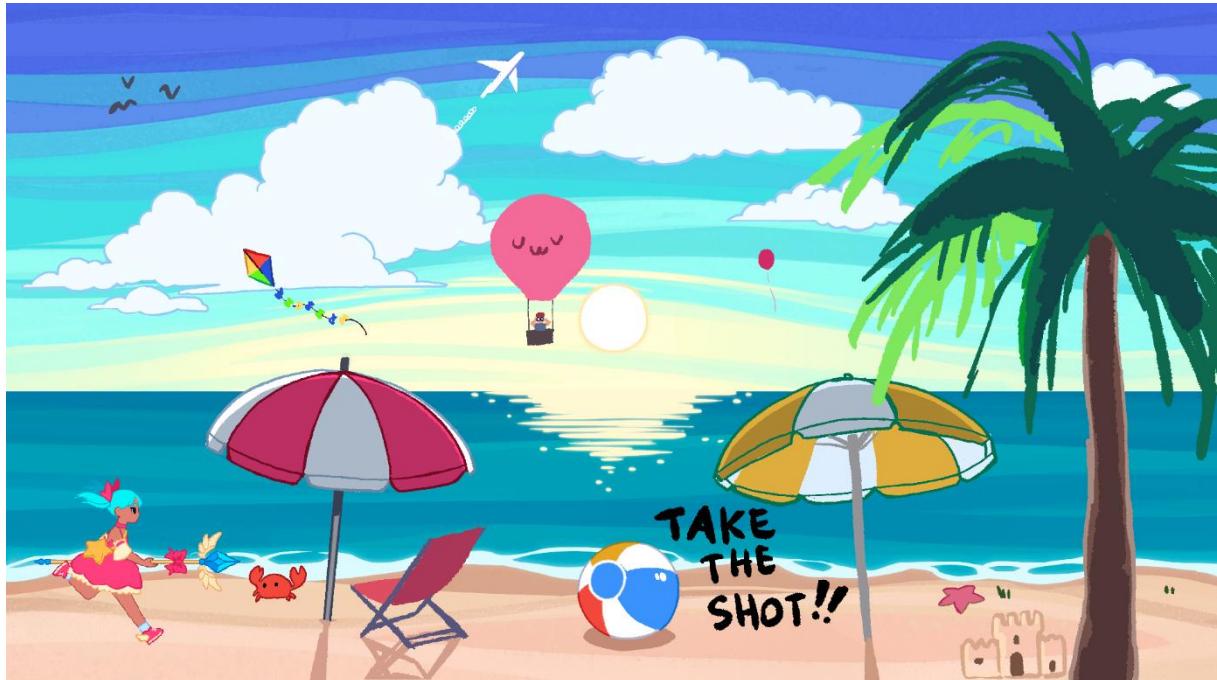


Bossen har mye liv – så det er en utholdenhetsøvelse for spilleren å holde ut til slutten. Hvis bossen ikke er vanskelig nok for noen spillere kan de begi seg på spesialutfordringene: Prøv å eliminere bossen uten å bruke "float", eller uten å skyte i det hele tatt.



## Level 2 og 3

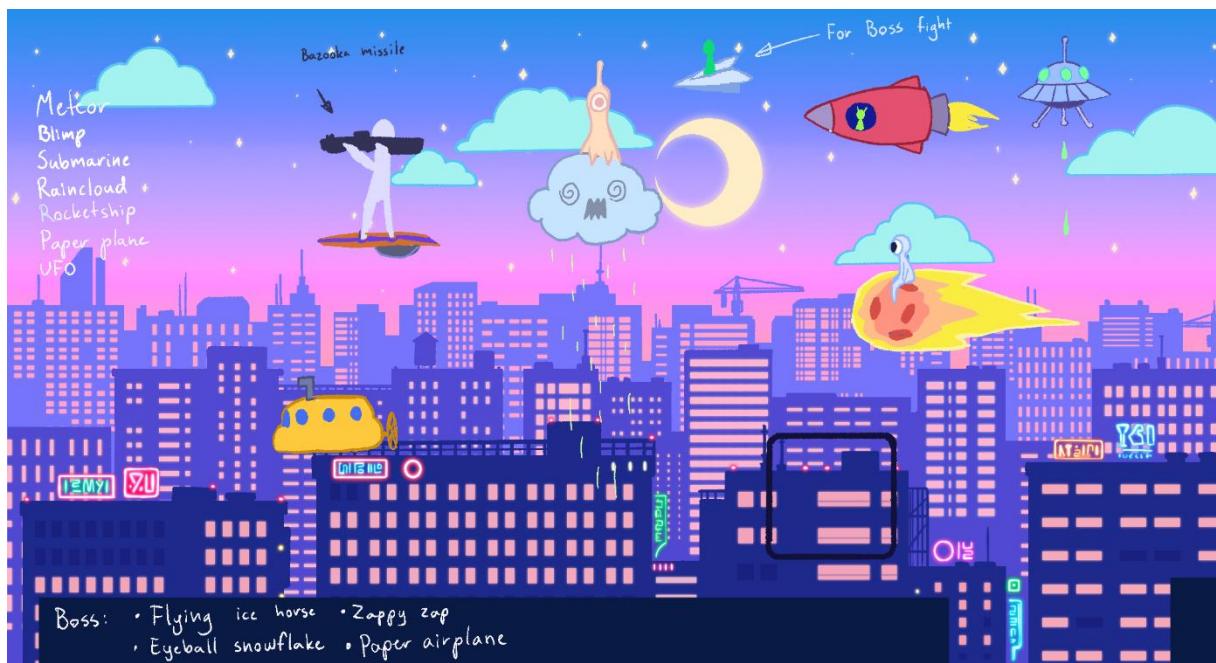
Level 2 skal være en strandbane, og level 3 en storby-bane. Her er litt konseptkunst og karakterdesign for å gi en ide av hvordan disse kommer til å se ut.



Fiender - Disse er ferdig animert 😊



Flere ideer til karakterer level 3:



Dette levelet er tenkt å være den mest romvesen-fylte banen.