Gamplay und Progging

-Guard versperrt den weg nachdem er Possessed war. Selbstmord?

-Oft unklar woran Mann stirbt (signs das der guard unterwegs ist müssen deutlicher sein)

-Guard reagiert nicht wenn er einen sehen sollte. Bsp auf dem tisch stehen.

-Tasten zum Schubladen öffnen fühlen sich sperrig an

-Laufgeschwindigkeit

-Tasten Belegung unklar

-Aufsammeln von Gegenständen: Unklar wann Mann kann. Wenig feedback beim einsammeln.

-Shooter Steuerung. Gewollt?

-Kamera glitscht in Assets hinein

-Guard und Masken Auswahl unklar und Buggy af)

-Keine Interaktionen mit Environment

Vorschläge:

-Gib dem Guard eine Pistole und er erschießt die puppe on sight.

-Guard erschießt sich selbst

-Vill eine Mechanik bei der Mann Gegenstände spotten muss. So dass es sinn ergibt das sie den Vf Effekt behalten nachdem mann claer voience verlässt.

-Guardlauf Geschwindigkeit anheben

-Reagenzgläser fallen. Guards werden aufmerksam

**Burgs:**

-Animationen fallen manchmal aus wenn die puppe nicht volständig auf einem collider steht. Brett 1stes level

--Mann kann an verschiedenen stellen durch „ritzen“ glitscht zb. Auch in den Op raum im 2ten Lv.

-Auf Kisten fällt der jump aus

-Kein springen möglich auf Offerings

-Dubbel jump an regalen möglich

-Vx effekte bleiben nachdem Mann offering aufgehoben hat.

-

Art

**Texturen**

-Wand Textur fugen

-Reagenzgläser nicht in Pink (Signalfarbe)

Vorschläge:

-Manche Reagenzgläser Leer (unordnug)

**Animationen**

-Komischer guard penis (Satori), bewegt sich mit dem re bein

-

Vorschläge:

-Animation bei verstecken

-Amimations feedback wenn Spirt energie weniger wir.

-Doll 13 lacht, er sollte erschrockn ausehen.

**Assets**

- Bretter dünner

-Guard größer

-Environmental Storytelling mit Artist und Toby ausarbeiten.

**Licht und Stimmung**

-zu hell

-keine Mistery stimmung

-Bendy als Preference

-Das gefühl von unter der erde felht noch. Decken textur/architektur überarbeiten. So dass mann versteht das es unter einer hütte spielt. Holzbalken erde.

- das kindliche Gefühl des spiels durch Kruden Humor aufbrechen (zb. Ratchet and Clank, Wiplash)

**Sings and Feedback:**

-Pink zu integriert

-Leute haben nicht verstanden das es eine andere

**UI**

-Schlange dicker, länger größer

**Sounds**

-Laustärke

-Entdecken-Sound Sucked (zu laut/klingt als würde jemand ersticken) und pass nicht zum Charakter vom Guard

-50er Musik!