

Protokoll 27.5.2021

- Mobiles System mit Gyroscop

Arbeitspakete:

- Gyroscopzugriff
 - Charaktercontroller
- Nutzung der Assets
 - Animationen
- Leveldesign
- Virtuelle Buttons
- Projekt erstellen
- Levelselector
- Fähigkeitssystem
- Gegner + Gegner AI
- Kampfsystem
- Sichtweisen
- (Kann) Checkpointsystem

Leon	Constantin	Magdalena	Bennett
	<input checked="" type="checkbox"/> Git Projekt anlegen		
<input checked="" type="checkbox"/> Gyroskop	Charactercontroller + Virtuelle Buttons	Nutzung der Assets	UI: Startmenü, Level Selector, Pausenmenü
Fähigkeitssystem		Leveldesign	Testen mit Handys, Button Placement damit sie von allen Seiten gut genutzt werden können

Fähigkeiten

- Boden
- Decke
- Schnecke, kann überall lang, aber nicht über Kanten (nicht springen)
- Fliegen Richtung Horizont
- Fliegen, aber nur nach unten schießen (Biene)
- Grappling Hook (Chameleon)
- Springen, um andere in der Umgebung auszulöschen, Nashorn

- Hoch springen (Hase)