

26 To do

- Ende des Spiels: Ball respawned nicht mehr, (Rackets können nicht mehr bewegt werden) Siegerscreen, danach zurück ins Büro
Added by Phiedie
- Fähigkeiten: Haben Cooldown, können per Knopfdruck aktiviert werden, wenn nicht auf Cooldown
Added by Phiedie
- Modifikatoren: Timer mit Icon daneben über Spielfeldrand. Bei Ablauf des Timers wird der Modifikator aktiviert.
Added by Phiedie
- Ziel des Spiels: Punktelimit
Added by Phiedie
- Ballstart: Ball wird von der Mitte Zufällig auf Feld geworfen. Entweder vom Rand oder von zufälliger höhe.
Added by Phiedie

Racketnamen

Added by Phiedie

Basismechanik: Gamestart Animation/Ansage/Counter

Added by Phiedie

Gamebalancing (Fähigkeitszeiten und Effektivität)

Added by Phiedie

Racket Fähigkeit: Racket des Gegners Verkleinern

Added by Phiedie

Modifikator: Flackernder Ball

Added by Phiedie

Racket Fähigkeit: Netz wird kurz zur Wand

Added by Phiedie

Menü: Ingame zum Spiel beenden

Added by Phiedie

Menü: Punkt Tutorial

Added by Phiedie

Menü: Sound

Added by Phiedie

Menü: Ingame

Added by Phiedie

Menü: Racketauswahl

Added by Phiedie

Menü: Design

Added by Phiedie

Basismechanik: Zielbereich Festlegen "Tor"

Added by Phiedie

Basismechanik: Ball bewegt sich

26 To do

- Basismechanik: Ball bewegt sich
Added by Phiedie
- Basismechanik: Steuerung der Rackets
Added by Phiedie
- Basismechanik: Hitbox
Added by Phiedie
- Basis Mechanik: Einfallswinkel = Ausfallswinkel
Added by Phiedie
- Erstellung Gameloop
Added by Phiedie
- Modifikator: Zufällige Ausfallswinkel
Added by Phiedie
- Modifikator: Gamespeed
Added by Phiedie
- Modifikator: Invertierte Steuerung
Added by Phiedie

Alle Elemente im Kanban unter „To Do“, die uns anfangs eingefallen sind