

1. Charakter & Animationen & Movement

- Charakter: Design & Landbewegungen
- Animationen: Gotes & eigene Bewegungen (mit Werkzeugen) (= Enotes)
- Movement:
 - evtl. Gravity Plugin sonst ~~ohne Rigidbody~~ oder Calc ändern.
 - Laufgeschwindigkeit ind. proportional zur Masse es wird je kleiner, stärker erhöht //

2. Menüs mit Anchors (Gruppierungen)

- Einstellungen:

• Maps & Instanz	50%
• Controller	50%
• Touch	50%
• Grafile	30%
• sound	20%
• Sprache	0%
• Shaders (evtl.)	0%

- Startscreen mit Einstellungsbutton
- mit Anchors relativ zur Bildschirmgröße
- Startbutton
- Creditsbutton
-

3. Tragen: • ~~max Masse~~ / max Kraft

- fängt Kraft hinten
- linke Maustaste = linke Hand
- rechte Maustaste = rechte Hand
- linke + rechte Maustaste = Beide Hände
- // Trainingseffekt
- Langsameres Laufen rechter vs. linke
Indirekt proportional
geschwindigkeit
- Raycasten
- Hände animieren

4. Härte ^{punkte} Modellieren: (extl.)

- 3d Tabelle (Array) für Kompressionsrate
 - Genauigkeit: 0.1 mm
 - float
 - 0 = kein Material
- 2d Tabelle / Array für (Position / Rotation) Material, _(= Transform) ^{7d}
- zur Harttabelle → 3d Form (kompressed)
- Härtetabelle nur laden wenn Veränderung /
in der Nähe von Spieler ~~XXXX~~
- 2d Tabelle (Array) für Stabilitätsrate, (s.o) für Material's
Temperatur

Material id:

und Dichte

- Temp. (flüssig ; Gasförmig, fest)
- Wärme Leitfähigkeit
- Härte
- Dichte
- Elektrische Leitfähigkeit
- Wärme Kapazität / kg
- Stabilität

4. Schwerkraft / Bewegung

- Server berechnet und sendet an Client
- Server sendet nur Transformationswerte zum Spieler
- WTI: $1000 = 1m$