

Animagus





# Spielkonzept

Charakter:

- 4 tierische Erscheinungsbilder 

Ziel ? :

- Sammelobjekte ?
- Kleinere vs. Größere Level ?
  - Linear ?

# Tiere und ihre Skills



- Alle Tiere:
  - Laufen + Springen ✓, (Sterben = ez)
  - Aktivierungstaste für Skills ✓
  - Stamina System ✓
  - Switch System ✓
  - Basic in-game UI ✓



# Tiere und ihre Skills



Schlange:




- Zunge als Enterhaken ✓
- Halten zum schwingen ✓
- Loslassen zum landen ✓
- + Leertaste zum ranziehen ✨

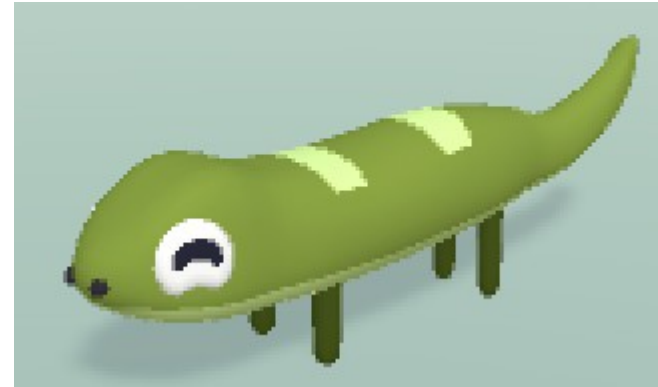


# Tiere und ihre Skills



Eidechse:

- Klettern 
- Nur bestimmte Weite/Höhe
  - Begrenzt durch stamina 
- Danach fällt sie runter (duh )



# Tiere und ihre Skills



Maus:

- hoher/weiter Sprung ✓
- In Kamera Blick-richtung ✓
- Aufladbare Sprungkraft ✗



# Tiere und ihre Skills



Vogel:

- Gleiten ~~und Fliegen~~ ✓
- Steuerbare Höhe ✗
- Bewegung in der Luft (~~wie am Boden~~)
  - Muss evtl. noch angepasst werden ✓





## Noch zu tun

- Werte „tweaken“ !
- Level design
- Gameflow (Menu, death + respawn, timer, ...)
  - Dazu dann noch etwas UI
- Animationen
- Sound
- Bonus: Quality of Life
  - Kameraeffekte (FOV anpassung nach Geschwindigkeit?)
  - Detaillierte Animationen (Augen :3)