**Meeting: Di. 20.5.2014**

* Do = Coding Tag 🡪 Feiertag
* Layer für Modi umschalten
* Räume so lassen 🡪 einzelne Blender-Files ergänzen
* Kamera in Räume über Animation von Unity (Taste 1, 2, 3) steuern
* Bewegung im Haus: Nicht in bereits gespielte Räume zurückgehen; Räume mit Karte verbinden 🡪 die wird zum Weitergehen benutzt, kann aber nicht ausgewählt werden (nächster Raum wird vorgegeben und bereits durchlaufene Räume werden grau markiert)
* Texturen weniger dringend eher später!
* Niedrige Priorität: Einbinden des Geschichtenhintergrund (Dateien, Laborgegenstände, Medizin…)

To Do:

* Inventar erstellen
* Code überlegen, der für eigene Räume noch wichtig ist

Sprint 2:

* Kameraperspektiven erstellen und anfangen in Spiel einzubinden
* Eye-Tracker einführen 🡪 Taschenlampenmodus, Küchenrätsel (Spuren)
* Taschenlampenmodus für Abstellkammer, Keller
* Theorie hinter den Rätsel 🡪 Sortieren der Bewegungen mit Animation oder Code
* Weiter Modellieren und Einbinden von Blender-Files

🡪 inWIKI hochladen!