# The Art Of Peace Game – Bewegungen/Pattern

Idee: 2 Arten von Bewegungen. Flüssige Bewegungen mit denen man Orbs schnell weiterleiten kann und Haltebewegungen, mit denen man Orbs kurz bei sich halten kann, um sie mit nachfolgenden Orbs zu kombinieren. Haltebewegungen könnten eine min und max haben für die Zeit in der sie gehalten werden.

* Blitz „aufnehmen“ Avatar, als einfaches Pattern. Funktioniert nur wenn Orb zu einem anderen Enemy weitergeleitet wird (mit min. Winkel zwischen Ein- und Ausgang). Timing-based  
  <https://www.youtube.com/watch?v=CW89VNGqbnU> (erste Sekunden)
* Ruderbewegung (Video Jirka). Nach hinten Rudern 🡪 Orb auffangen, nach vorne Rudern 🡪 Orb zu Enemy weiterleiten. Evtl als Haltebewegung sinnvoll
* Haltebewegung1 (Video Jirka). Evtl. noch noch Bewegung erweitern zum Orb wegschicken+
* Kreisbewegung delta (Video Jirka). Auffangen und weiterleiten an verschiedene Enemies   
  (Delta)



* Achterbewegung (Video Jirka). Evtl. als Erweiterung bzw. schwierigere delta Kreisbewegung
* Haltebewegung2 (Video Jirka)