* Level design
* Intelligenza artificiale
* Raycasts e fisica
* Animazioni
* Gestione delle scene
* Shaders
* Illuminazione

## Brainstorming

Cosa può fare personaggio:

* Camminare
* Correre
* Saltare

Come uccidere nemici:

* Saltandoci sopra
* Sparare con un’arma (?)
* Attirandoli verso un burrone o un qualcosa che uccide (es. Cactus)

Power-up:

* Qualcosa per sparare
* Bloccare i nemici per n secondi
* Invincibilità momentanea
* Velocità maggiore
* Rallentamento del tempo

1 SCENA DI UNITY = 1 LIVELLO o MONDO

Quali sono le abilità che il giocatore deve acquisire nei movimenti?

* Timing
* Precisione controlli precisi
* Riflessi

Possibili movimenti oggetti:

* Alto/basso
* Sinistra/destra
* Avanti/indietro
* Ruotano
* “Sputano” fuoco (o roba simile, effetti particellari)

Come checkpoint si potrebbe mettere un cancello

TODO:

* Game design document