# Stealth Game

## Primäres Gameplay

Spieler muss X Sachen stehlen, ohne entdeckt zu werden. Sicht von oben runter, Kamera folgt dem Spieler, verschiedene Räume.

## Sekundäres Gameplay

Spieler zwischen den Einbrüchen eine Upgrade-Stage.

## Prototyp-Checklist / Sprint 1

* Bewegung
* NavMesh / NavMeshUpdating
* Ziel zB 5 Sachen finden und wieder verlassen die Örtlichkeit
* Minigames zB Schlösser knacken, Alarm deaktivieren, Strom abstellen
* Sound-Detection System
* Verstecken zB Kästen, Truhen, unter Tischen, beim Fenster rauslehnen, hinter dem Wachmann
* Hindernisse: Sound-Detector, Laser-Schranke, Wachmann (einfaches Patrolling)
* Minimales UI
* Game Over: Alarm wird ausgelöst, dann läuft Timer ab.
* Achievement: Alle Sachen erst nach Auslösen des Alarms gestohlen.

## Checklist / Sprint 2

* Win-Condition
* Ein basic gameplay loop
* Animation Controller
* Asset für Player-Character
* Assets für Enviroment 🡪 Ein Level
* UI verbessern
* Random Verteilung von Collectables
* Projekt-Struktur organisieren (eigene Unterordner für die Teammitglieder)