Te implementeren:

Score system

HealthBar/extra Levens of HealthPack

Wapen Selectie   
 1) pistool  
 2) shotgun

3) machine geweer

4) sniper

5) bazooka/RPG

Wapens schieten + shell ejection

Crosshair – Beperken afstand afhankelijk van wapen, sniper schiet verder dan machinegeweer, shotgun breder crosshair

Als er op knop 1 gedrukt wordt, in de QUAD oplichten wapen, + player krijgt wapen in hand, toon Ammo counts, rate of fire instellen, delay tussen schieten, reload,

Player Movement, Links, rechts, UP, down, jump

Input aanpassen ipv. Q en D, Left and Right, project settings/input

Enemies:

Healthbar onder Sprite (rood, updaten bij hit?)

Player Death -> gravity standard disabled, bij x aantal hits -> gravity aan en speler beweegt neerwaarts als hij geraakt wordt

Wapen meebewegen met crosshair -> **Rotation Z** aanpassen

Bij Instantiaing moet het Object dat in de Editor zichtbaar is, altijd een GAMEOBJECT zijn!

**Prefab maken van Shield en van HealthBar voor ENemies**

**AI -> slimme bommen? Helicopter laten schieten op rooksignaal?, enemy sniper richten naar hoofd**

**NightVision -> enemies maken die alleen te zien als scherm groen gaat??**

**Rooksignaal -> straaljager komt zeer snel af en dropt bommen binnen straal van x**

**Helicopter die enemies dropt?**

**Schild bestuurbaar zoals RPG, selecteerbaar**

**Als wapen geselecteerd is met scrollwheel, zorgen dat in Quad ook zichtbaar is!**

**Camera met Offset player breedte**

MainPlayer is tag van Player

Enemy Is Kinematic == True -> raket wordt afgeweerd