

The background is a dark gray gradient. It features several water droplets of various sizes, some with highlights, scattered across the frame. Faint, concentric circles are visible, centered around the text, creating a ripple effect.

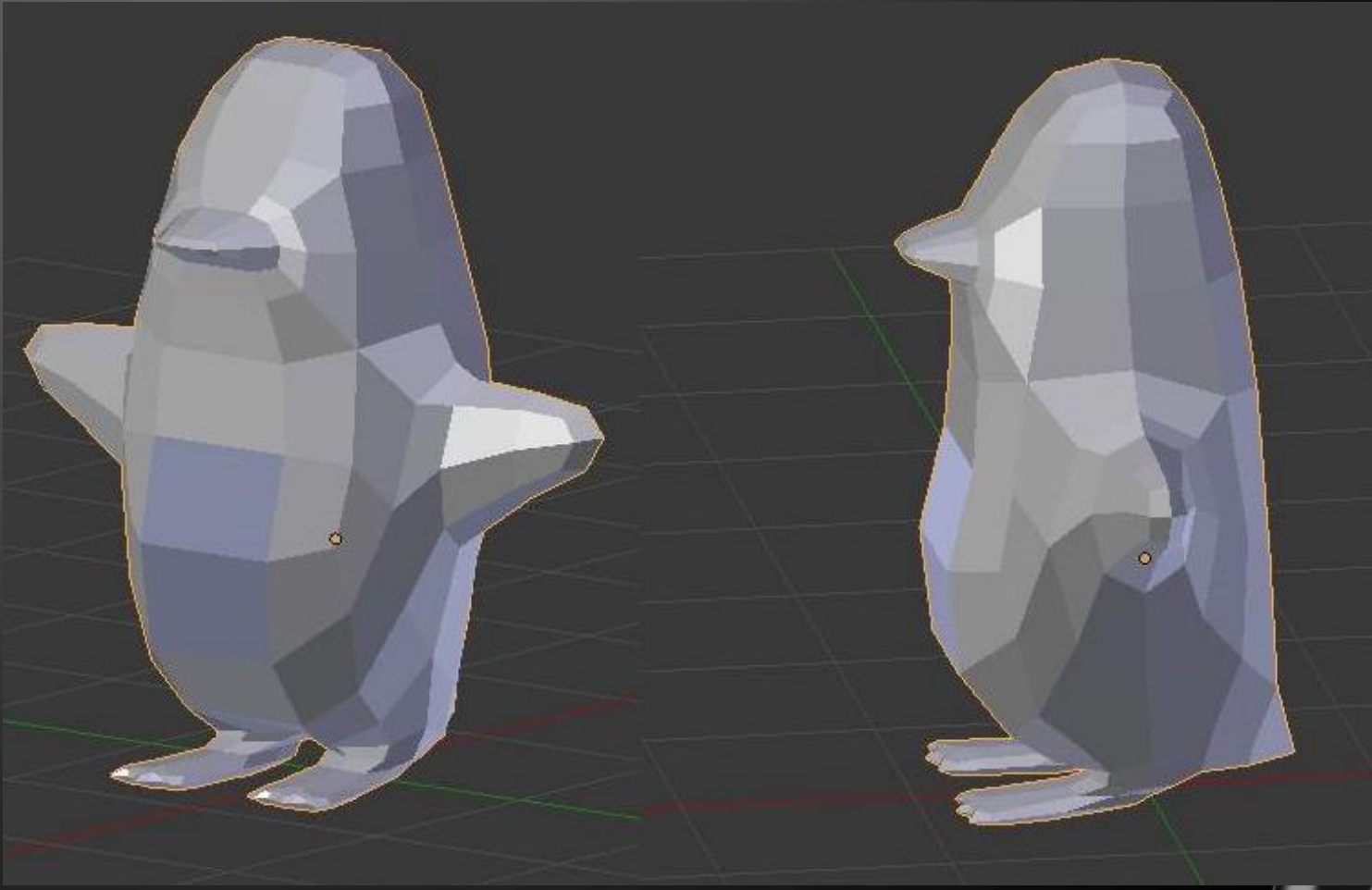
VOLAMUS

– MEILENSTEIN III

LENA, LARS, MAREEN

WAS WIR GEMACHT HABEN

- KOLLISIONEN FERTIGGESTELLT UND OPTIMIERT (ZUSAMMEN)
- SPIELFELD ANGEPASST (ZUSAMMEN)
- SPIELERMODELL, EISSCHOLLE (LENA)
- TOUCH-COUNTDOWN (LARS)
- ZWEITER SPIELER, KONTROLLER (MAREEN)
- SPLITSCREEN (LARS)



KRITISCHE AUSEINANDERSETZUNG MIT DEM AKTUELLEN STAND

- ZIEL VOR SOMMERFERIEN:
 - SPIEL SOLL SPIELBAR SEIN
 - GROBE MECHANIKEN VORHANDEN
 - OPTIK ZWEITRANGIG, ABER IN ARBEIT

PROJEKTMANAGEMENT

- ERFOLGREICHES MANAGEMENT
- ISSUES AUF GITHUB
- WÖCHENTLICHES TREFFEN
- GEMEINSAMES ARBEITEN

ERFOLGSKRITERIEN

- OPTISCH ANSPRECHEND
- IN SICH STIMMIG
- STOLZ DARAUF SEIN

WEITERES VORGEHEN

- MODELLE, ANIMATIONEN, TEXTUREN, GRAPHIKEN (LENA)
- SHADER (ZUSAMMEN)
- FEEDBACKS (SOUND,...) (MAREEN)

WEITERES VORGEHEN

- WIND (LARS)
- 4 –SPIELER-MODUS (ZUSAMMEN)
- TUTORIAL (ZUSAMMEN)
- WEITERE WELTEN (LENA)

DEMO