



JUST DWIVE

UwU

Pway

# Das Spiel Konzept

- ❑ Ein Arcade-Autospiegel im Comic-Style
- ❑ Man ist auf der Flucht, wobei man Tieren und Gegenständen ausweichen sollte.



# Rollen Verteilung

- ❑ Nils > Programmierer
- ❑ Julian > Programmierer
- ❑ Joulin > Programmierer
- ❑ Jen > Grafik/ Design



# Entwicklung zusammengefasst

- ❑ Spiel-Idee
- ❑ Design Planung (wie soll das Spiel aussehen)
- ❑ Wie regeln wir Konzepte(z.B) Kurven
- ❑ Konkretisierung
- ❑ Und! Viel Koffein!

