Stanleys Abenteuer

# Mitarbeiter

Game-Artist Tony und Lefti

# Aufgaben des Game-Artist für den Pixel-Stil

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Kategorie** | **Aufgaben** | **Status** |
| 1 | Basisgrafik | Hintergrund: Bibliothek für Intro und Levelstart |  |
| 2 | Basisgrafik | Hintergrund: Buch für Gamestory und Leveldesign |  |
| 3 | Levelgrafik | Erstellung der Ersten Doppelseite |  |
| 4 | Levelgrafik | Erstellung der Zweiten Doppelseite |  |
| 5 | Levelgrafik | Erstellung der Dritten Doppelseite |  |
| 6 | Levelgrafik | Erstellung der Vierten Doppelseite |  |
| 7 | Asset | Wurm in einer Geraden Strecke | Erledigt |
| 8 | Asset | Buchstaben für das Zielwort (A-Z, Ä, Ö, Ü) |  |
| 9 | Asset | Sprungfeder | Erledigt |
| 10 | Asset | Gegner von oben (Wie der Wurm) > von rechts kommend |  |
| 11 | Asset | Gegner von oben (Wie der Wurm) > von links kommend |  |
| 12 | Video | Schloss was sich öffnet |  |
| 13 | Asset | Timer |  |
| 14 | Video | Wurm kriecht aus dem Level |  |
| 15 | Video | Wurm kriecht in das Level |  |
| 16 | Video | Umblättern des Spieles |  |
| 17 | Grafikprüfung | Abschluss des Spieles |  |