

Projektplan „Order of Laylin“

	April		Mai		Juni	
Main Character	1	Ersten Walking Cycle erstellen Animation „Waffe ziehen“	5	<ul style="list-style-type: none">• Asseterstellung• Animation	10	<ul style="list-style-type: none">• Asseterstellung• Animation
	2	Sprunganimation Seitliche Angriffsanimation	6	Zeitpuffer	11	UI-Design, Icons, Fonts, Illustration, structure, colors
	3	Angriffsanimation nach oben, unten und im Sprung	7	Level 2: Concept Art 2. Boss <ul style="list-style-type: none">• Angriffsmuster• Leveldesign• Asseterstellung• Animation	12	Zeitpuffer
	4	Level 1: Concept Art 1. Boss <ul style="list-style-type: none">• Angriffsmuster• Leveldesign	8	Level 3: Concept Art 2. Boss <ul style="list-style-type: none">• Angriffsmuster• Leveldesign	13	Media Night vorbereiten und allgemeine Feinarbeiten
			9			