

Metroidvania: Order of Laylin

Tobias Wolf, CSM 2. Semester | Gameplay & Programming

Benjamin Münster, MMB 4. Semester | Artworks & Animations

Motivation

Erlernen von Animationsprinzipien für 2D Spiele

Verbesserung digitaler Zeichentechniken

Characterdesign anwenden

Leveldesign und Assets erstellen

Entwicklungsablauf eines Spiels kennenlernen

Techniken

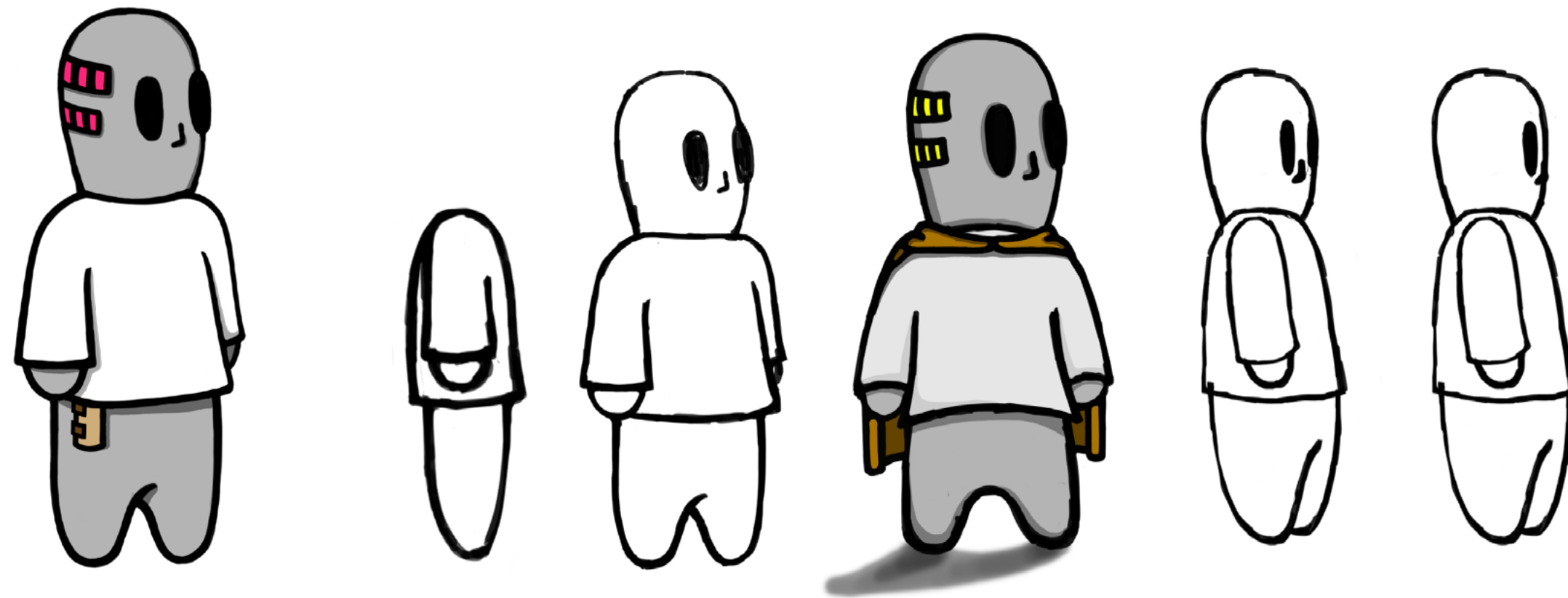
Unity, C#

Adobe Photoshop

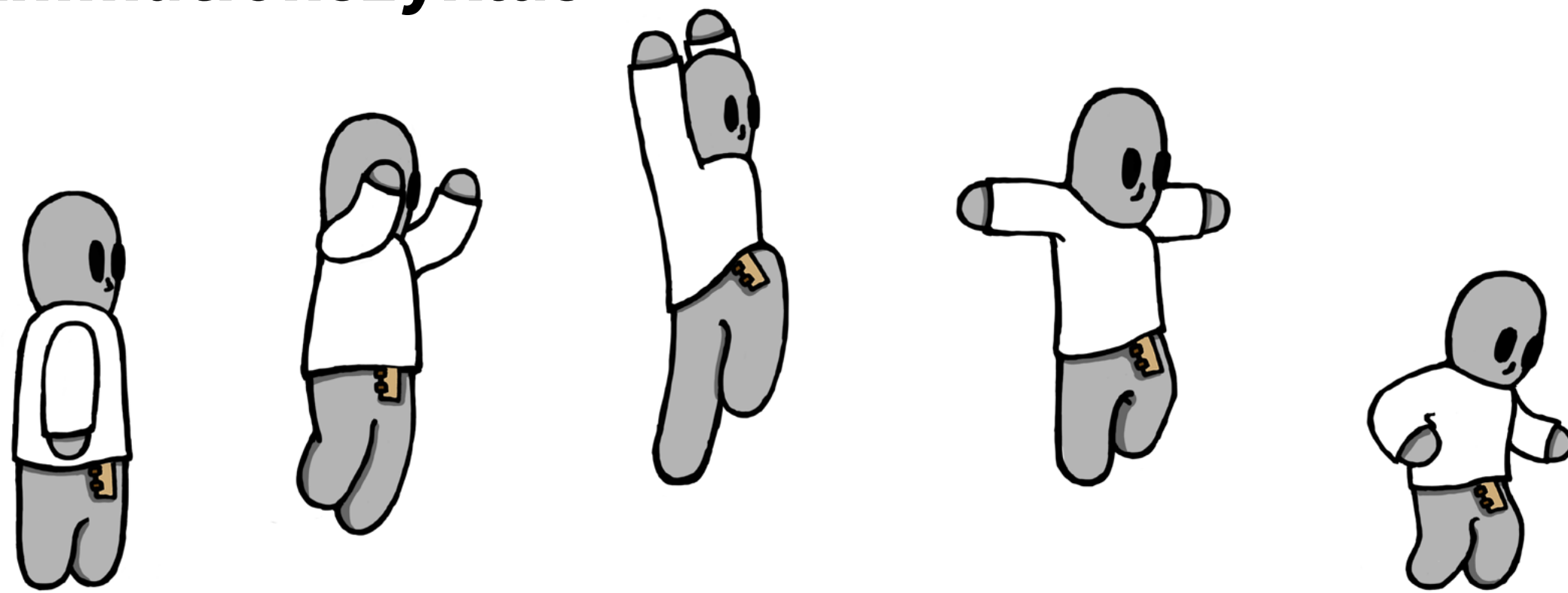


Order of Laylin - Characterdesign & Animationen

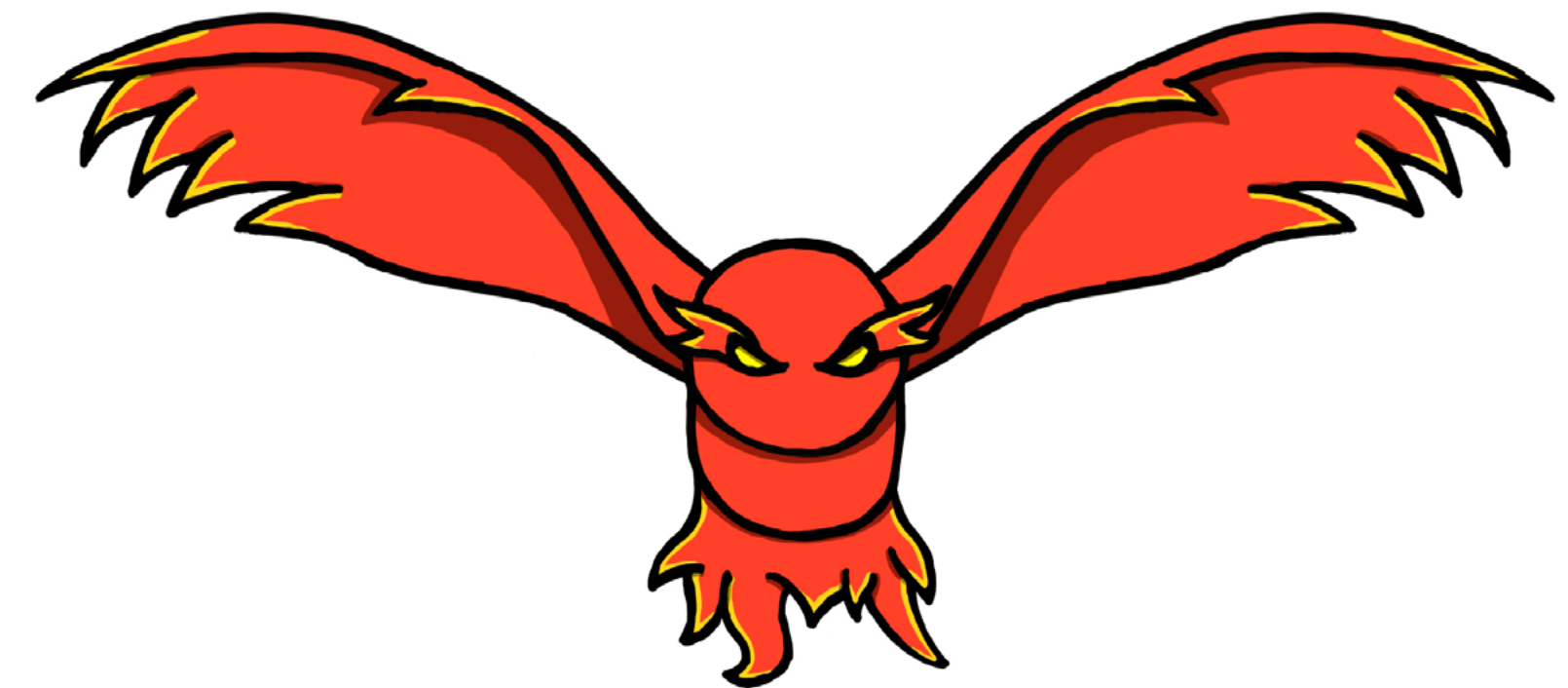
Hauptcharakter



Animationszyklus



Gegner - Normal und Cyborg

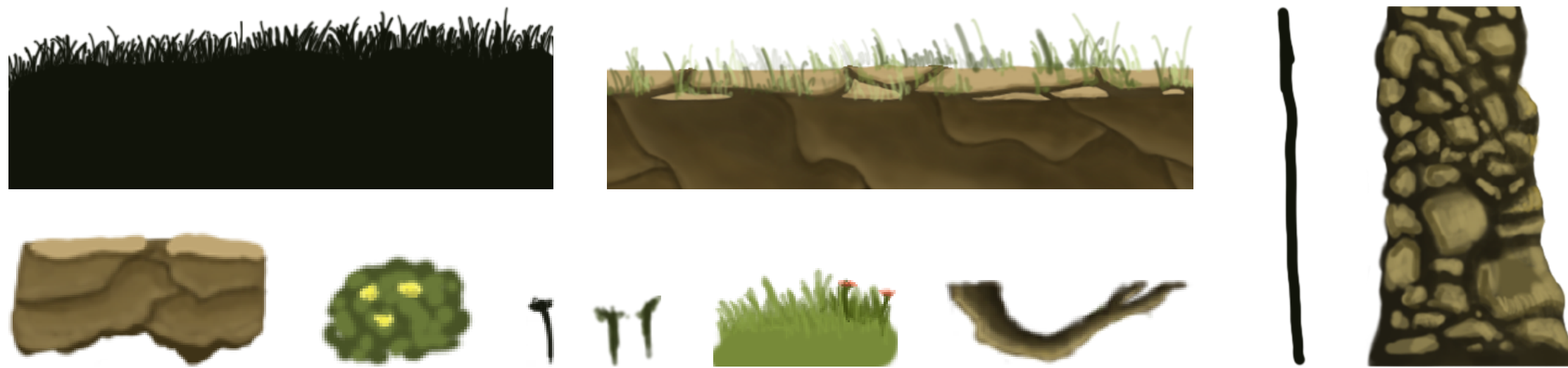


Order of Laylin - Leveldesin & Assets

Leveldesign



Assets



Entwürfe

