

## Assetliste/Aufgabenübersicht

2D	
Concept	Helden (4x) Biome (5x) Spielelemente (2x)
Interface	Menü UI Ergebnisbildschirm
Texturen	Biomgradient (5x) Heldengradient (4x) Spawnplattform Textur Spielelemente (2x)

3D	
Arena	Spawnplattform Medaille Druckplatte Wald Stadt Lava Tundra Gebirge
Helden	Platzhalterheld Incerio Ceri Urdis Tautalon
(alle 3D-Assets inklusive UVs)	

Animationen	
Arena	Bröckeln Spawneffekt Biomeffekte
Helden	Laufen (1x) Springen (1x) Schlagen (1x) (Siegespose)

Sound	
Musik	Titelmelodie Spieldmusik
Effekte	Schlag (1x) Laufen (1x) Springen (1x) Stun (1x) Plattformbröckeln
Helden	Voice Line (4x)

Programmierung	
Allgemein	
Arena	Spielfeld initialisieren Absturz und respawn von Arealen  Medaillen Spawn/einsammeln Terrain Effekte (Eis/Stun durch Erze) Kameradrehung/Druckplatten
Helden	Spawn/Respawn Bewegung (Laufen/Springen) Schlag/Stun Soundeffekte/Animation
Menü	Hauptmenü Heldenauswahl Gewinnbildschirm Anzeige Medaillenstand Controls Übersicht