

# Projektplan: 2D-Shooter

## Projektgruppe:

Jakob Vogg, Markus Trunzer, Florian Haag

### Meilenstein 1 - 27.11.15

- UI Design
- Raumschiffsteuerung mit Tasten
- Schuss-/Meteoritenanimationen
- Items zur dynamischen Veränderung des Schussverhaltens während der Spielrunde
- Allgemeine Grundlage: Spieleklassiker Asteroid

### Meilenstein 2 - 18.12.15

- Kollisionskontrolle (Schiffe, Meteoriten)
- Levelauswahl (verschiedene Hintergründe, Meteoriten usw.)
- Optional: Shop mit weiteren Items

### Meilenstein 3 - 22.01.16

- Android Version (Steuerungsanpassung)
- Optional: Multiplayer (Server, Client)