

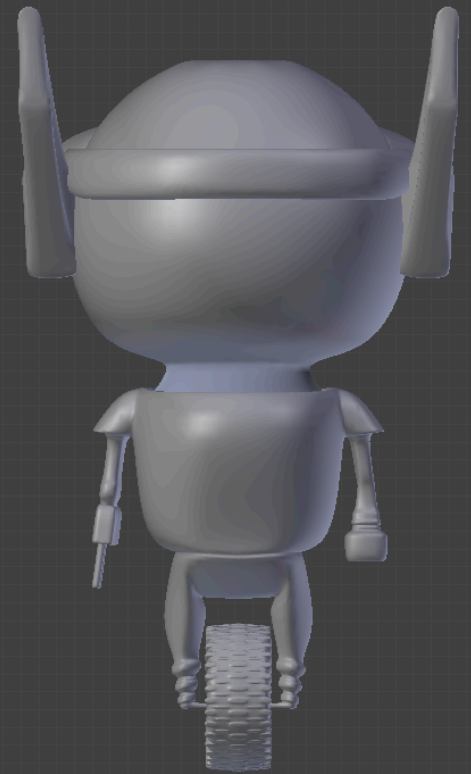
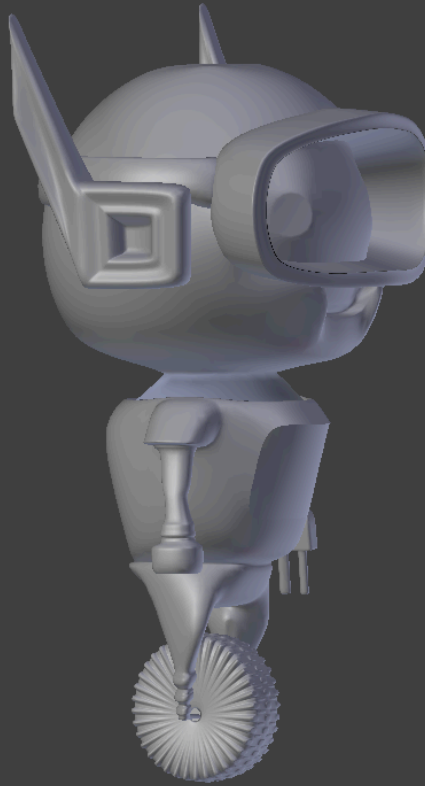
ASRO

Rette ASRO aus Antopia's Finsternis.

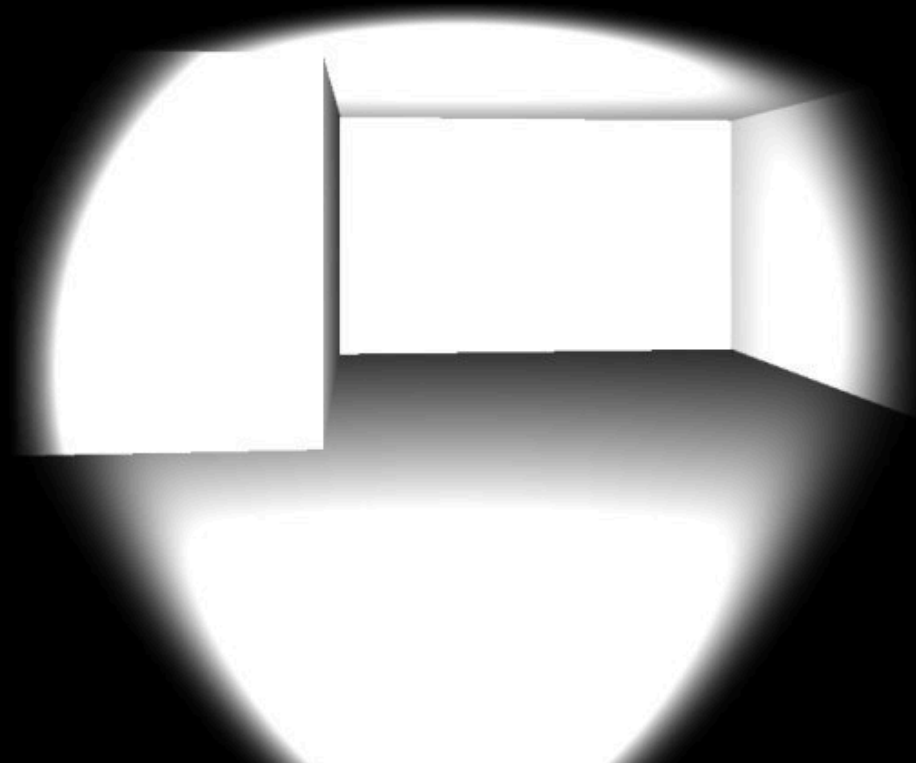
Story



Charakter



Licht



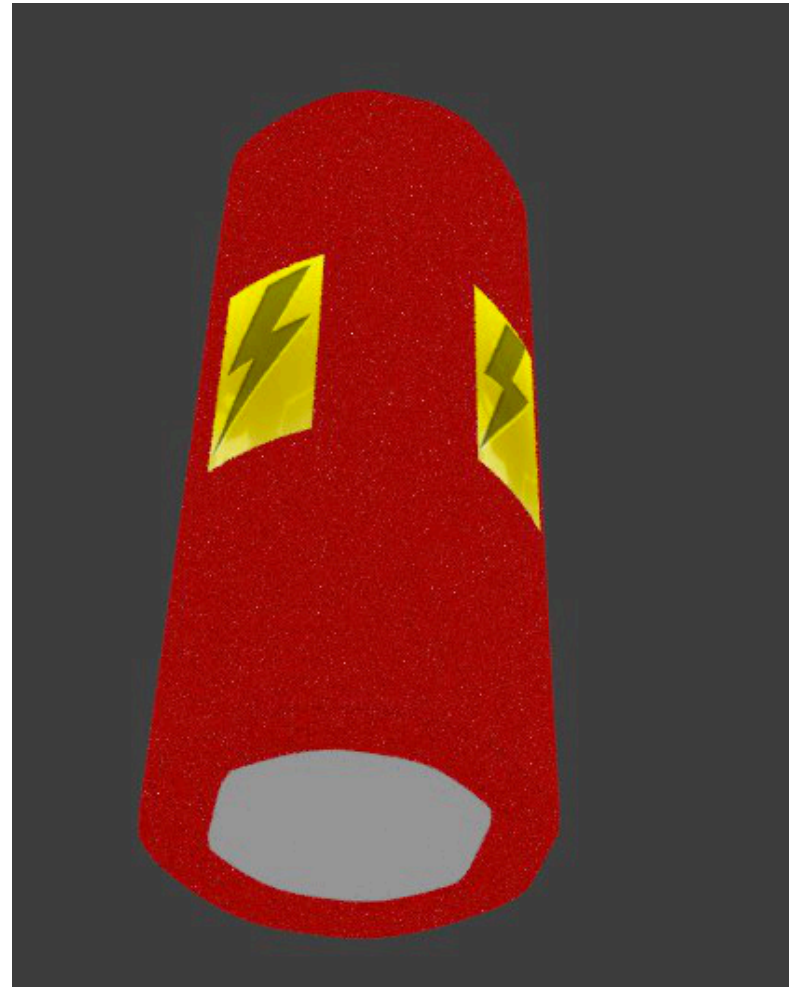
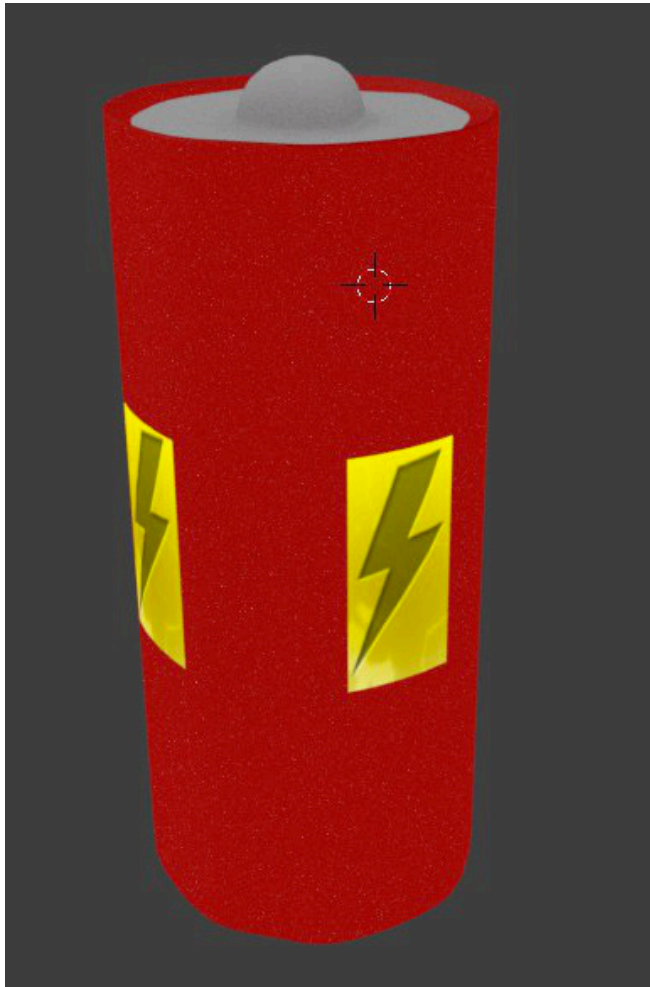
Licht



Licht



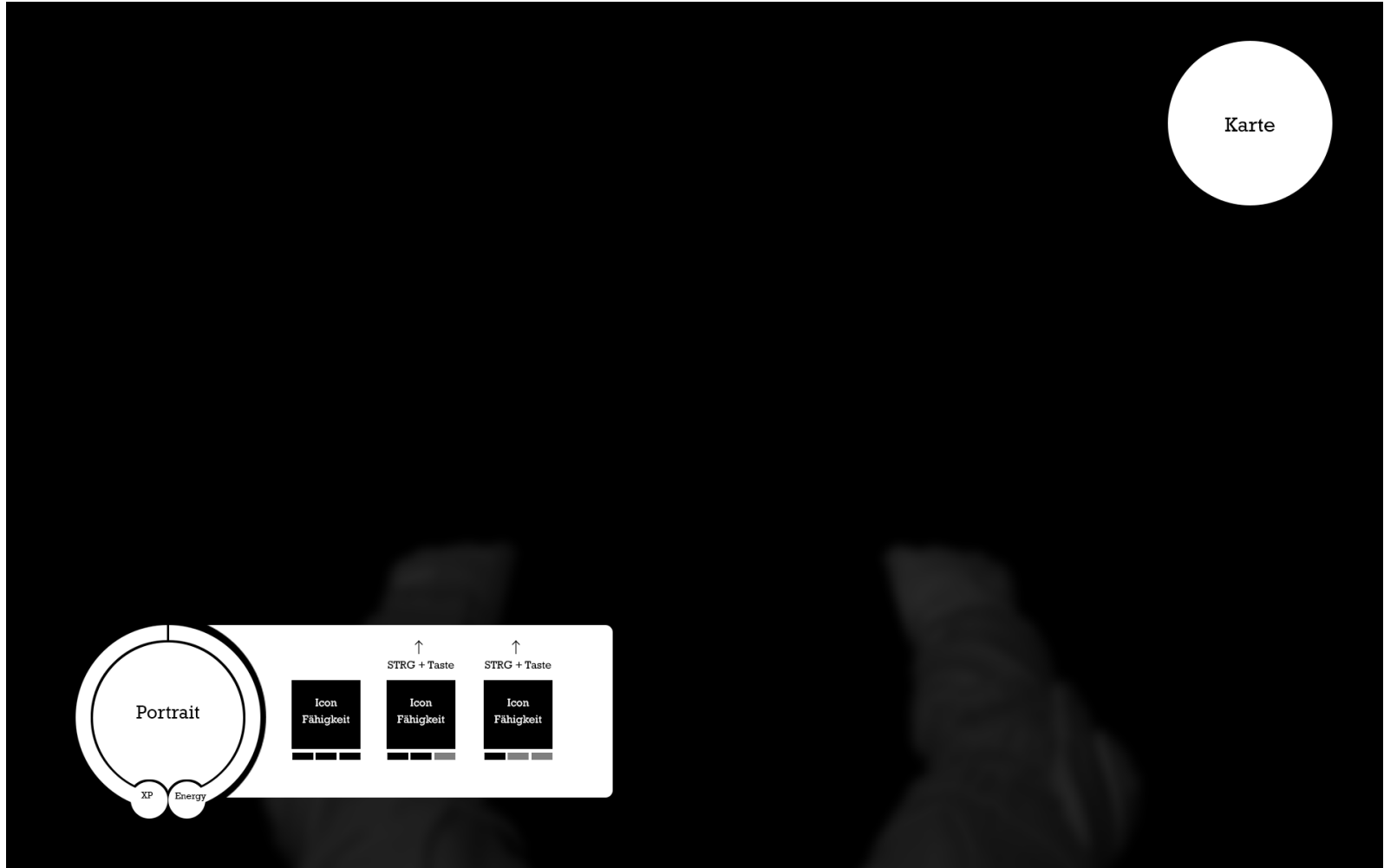
Energie



Aufbau



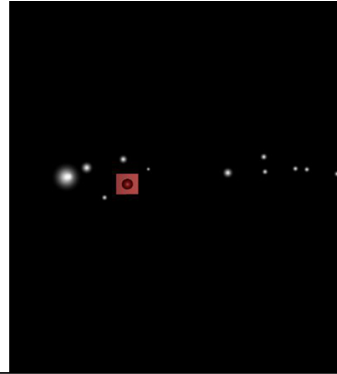
Level UP



Gegner



Eindruck



Alleinstellungsmerkmal

Verschiedene Lichtfilter

Sprint 1.1

<input checked="" type="checkbox"/>	Namensfindung	
<input type="checkbox"/>	Lichtansichten für den Spieler einbauen	
<input checked="" type="checkbox"/>	Gegner einbauen	
<input checked="" type="checkbox"/>	Spielersteuerung	
<input checked="" type="checkbox"/>	Präsentation für Sprint 1.2	
<input checked="" type="checkbox"/>	Spielkonzeption	
<input checked="" type="checkbox"/>	GitHub mit Jira verbinden	
<input checked="" type="checkbox"/>	Gegner Erstellen - Bugs	
<input checked="" type="checkbox"/>	Moodboard	

Sprint 1.2



Briefing



Erstes UI-Layout für das Spiel



Präsentation 3 erstellen



Logoprototyp



Lichtkonzept umsetzen



Gegner Animation



Leveldesign



Sounds Planung



Wegfindung Gegner



Prototyp Tests