

Lukas	Raumschiff kann sich nach links und rechts bewegen. L/R ist eine Grenze.
Lukas	Planeten sind bereit sich aus dem Raum auf den Spieler hinzuzubewegen.
Fab	Raumschiff kann Projektile verschießen.
Lukas	Spielwelt kann prozedural Generiert werden.
Fab	Planeten können abgeschossen werden.
Fab	Raumschiff kollidiert mit Planeten, nach (3) Leben -> Game Over
(Alle?)	(Partikeleffekte, vielleicht für Projektile, Objekte die sich bewegen etc.)
Fab	Szenenbeleuchtung für die Welt wird installiert.
Fab	Raumschiff wird modelliert.
Mau	Game tracked den Highscore.
Mau	Projektile (Materials) werden modelliert
Mau	Gestaltung der Welt/Szene (Skybox).
Fab	Kamera wird (spielgerecht) in der Szene angeordnet.
Alle	Planeten werden modelliert.