

- Multiplayer rogue-like coop Spiel
- Verschiedene Biome haben Einfluss auf Spielfiguren
- Fern- und Nahkämpfer und 3 verschiedene Gegnerarten
- Eigen designte Figuren im Comic Stil
- Papier, Low- und High Fidelity Prototyp
  - User Testing der Menüführung und Aufbau des Spiels in Iterationen



unity

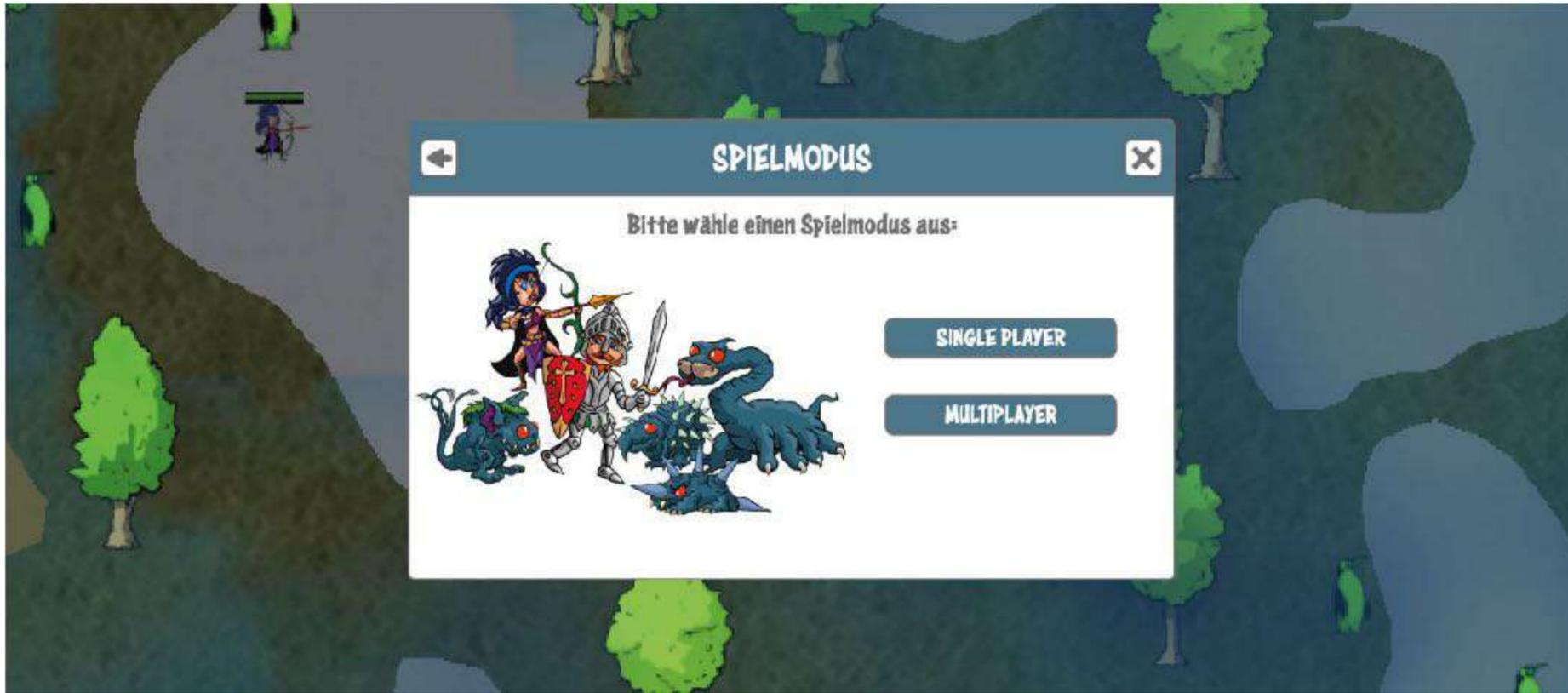


GitLab



Susanne Kunz (6. Sem., MMB), Julian Hammer (6. Sem., MMB),  
Alexander Allerdings (6. Sem., MI), Olivia Odenthal (6. Sem., MI),  
Niklas Werth (6. Sem., MI), Tamara Hezel (6. Sem., MMB)







# HANDSOME HELL