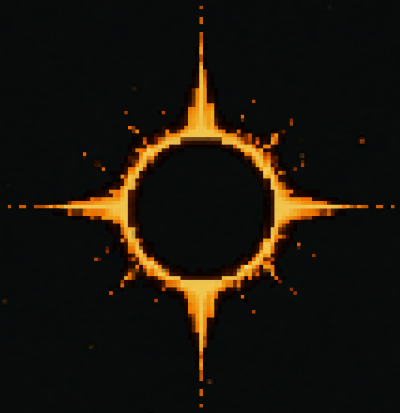


Factsheet:

Starfall

Anomalies of Icarus



Team



Steffen Lindörfer
CODE | MI | 4



Alexander Rul
DESIGN | MMB | 5



Emanuel Schulz
CODE | MMB | 4

Motivation

- > Entwicklung eines Action Roguelikes
- > Kombination aus Sci Fi und Pixel Art
- > Hoher Wiederspielwert durch zufällige Durchläufe
- > Eigenständiges Setting auf einer Dyson Sphäre
- > Fokus auf schnelle und abwechslungsreiche Runs

Umsetzung

CODE: UNITY

DESIGN: ASEPRITE



- > 3 unterschiedliche Biome mit eigenem Stil
- > Individuelle Gegner und Umgebungsobjekte je Biom
- > jeder Durchlauf bietet eine neue Levelanordnung

