

## Engineering

Nicolas Poier (MM, 7. Sem.)  
Elias Kittel (MM, 7. Sem.)  
Kai Hähnle (MI, 7. Sem.)  
Oliver Klein (MI, 5. Sem.)  
Paul Riesch (MI, 6. Sem.)

## Game Design

Benjamin Schmidt (AM, 7. Sem.)  
Henning Derigs (MI, 9. Sem.)  
Silvia Maier (IW, 3. Sem.)

## Graphics

Evelyn Noll (MM, 7. Sem.)  
Laura Eppler (MM, 7. Sem.)

## Project Management

Simon Robl (CSM, 2. Sem.)  
Selina Andrews (CSM, 3. Sem.)

## Sound & Music

Harald Schmidt-Reinthalder  
(AM3, 3. Sem.)



Ein klassisches  
Videospiele  
neu interpretiert

Partyspiel für bis zu vier Spieler

Items und Powerups

Sich ständig verändernde Arena

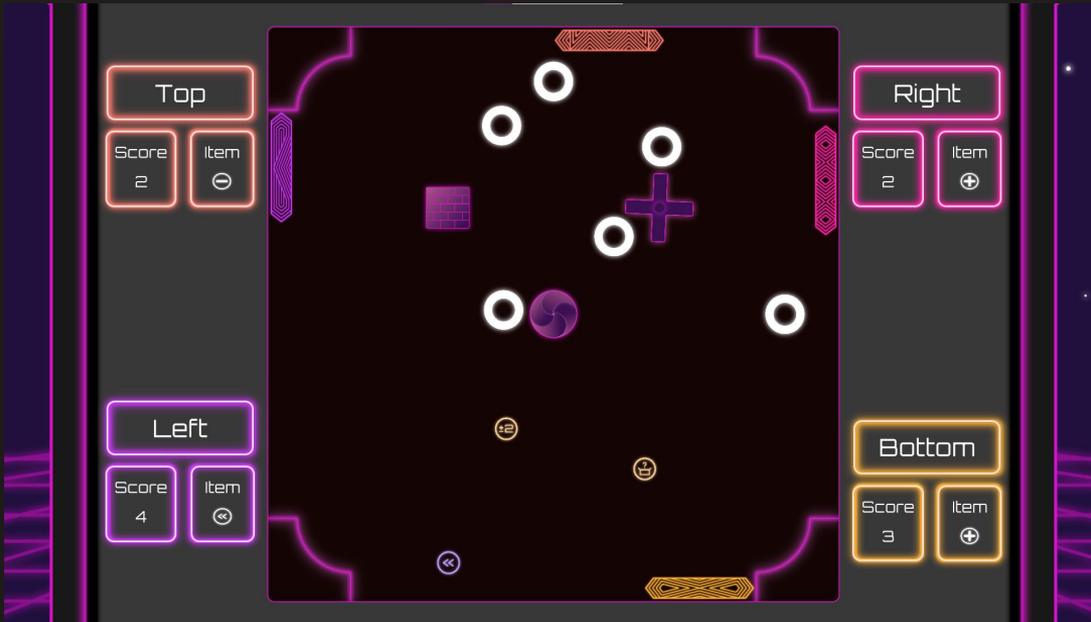
## Game Praktikum

Realistischer Rahmen für  
Videospiele-Produktion

Großes Team aus mehreren  
Studiengängen

MADE  
WITH





Jedes Spiel ist anders

Verschiedene Schwierigkeitsgrade für KI-Gegner

Zwei verschiedene Spielmodi

Zahlreiche Spieleinstellungen



## Weitere Pläne

Veröffentlichung auf Steam

Mögliche Weiterentwicklung  
im nächsten Semester

