

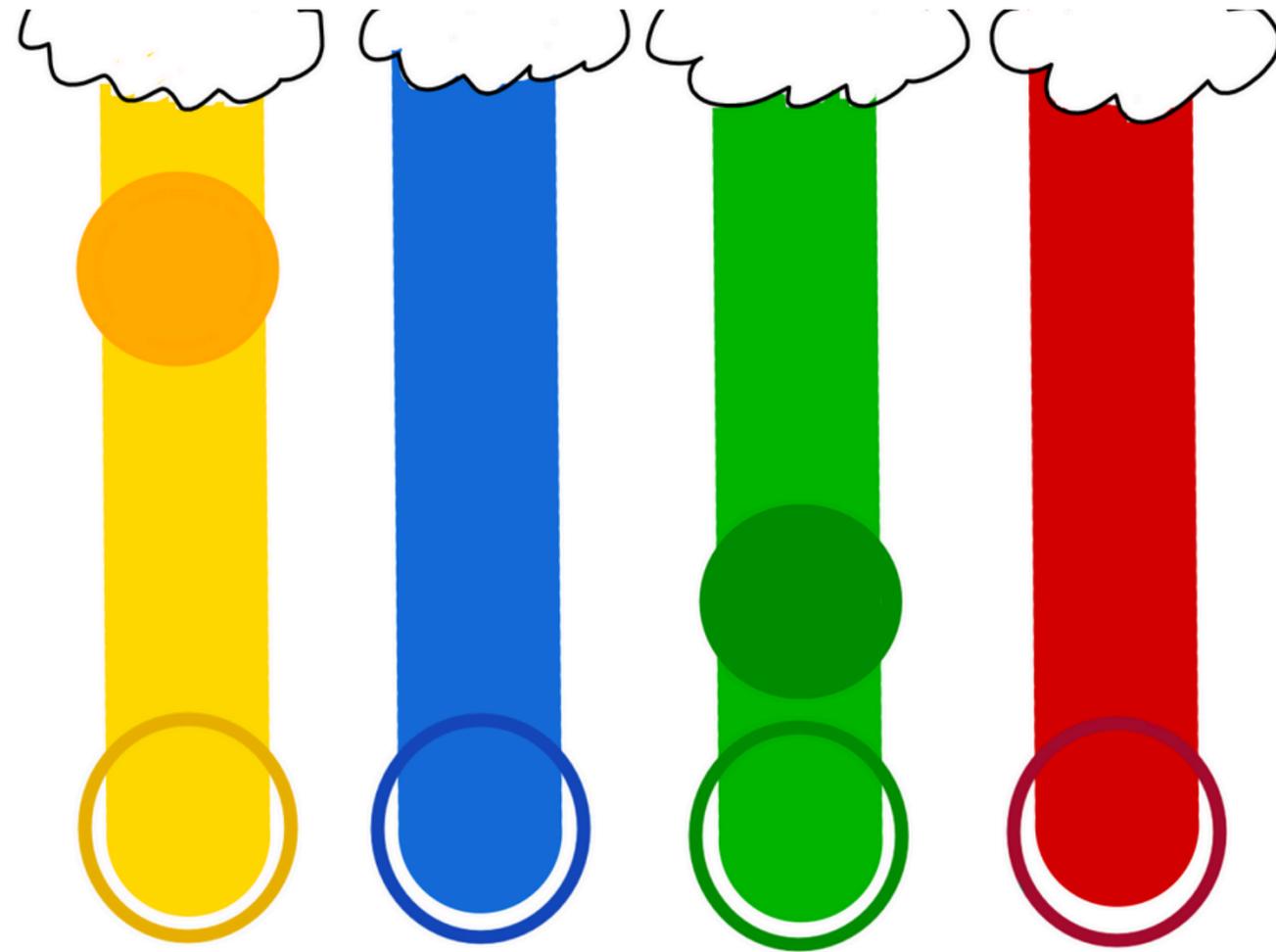
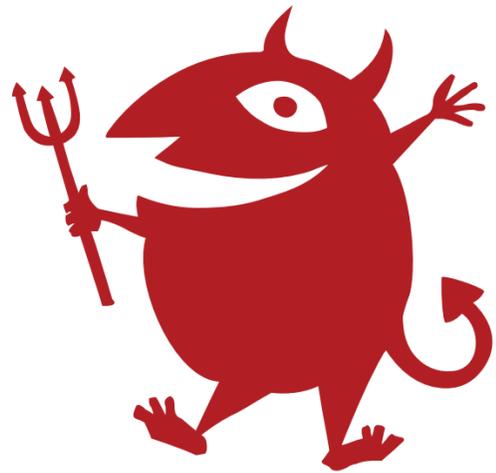
# “Himmel und Hölle”

- Rythmgame
- Engel der gegen Dämonen kämpft
- Singleplayer
- Ein Lied = ein Level (also insgesamt 7)
- bestimmte Anzahl von Punkten, um ins nächste Level zu kommen

# Inspirationen



# Concept Art



## Gestaltung:

- Game-Engine: GameMaker

## Herausforderungen:

- Programmierengrundkenntnisse

## Projektplanung:

- Treffen jede Woche Freitag → Besprechung Projektstand