

# Aktuelles Spielekonzept

(Stand Januar 2016)

<b>Titel</b>	Galaxy Attack
<b>Story, Spielmechanik</b>	Moritz Röder
<b>Story, Hindernis-Design</b>	Oisin Gogarty, Daniel Melamed
<b>Figuren</b>	Jakob Bergmann
<b>Landschafts-Design</b>	Luca Mitrescu
<b>Scoreboard</b>	Lukas Freiheit
<b>Musik / Sound</b>	Sammy Aryee-Boi, Ludwig Löbel
<b>Merchandising</b>	Philipp Böttcher, Moritz Chrupala
<b>Aspekte</b>	ein Spieler, 2D-Umgebung, Pacman-Prinzip, Joysticksteuerung, verschiedene Levels (?)
<b>Hindernisse</b>	gut, böse, neutral, Verfolger (?)
<b>Hauptfigur</b>	Nick
<b>Bösewichte</b>	Snaykowitz (Boss), Kandagalf, Moskowiter, Aliens