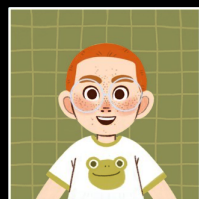


Korpsgeist



Ludwig

AM: 2.STUPRO

Aufgaben:
Concept-Art
Texturing
Orga



Dario

AM: 1.STUPRO

Aufgaben:
Game Design
Writing
Level Design
Lighting



Selina

AM: 1.STUPRO

Aufgaben:
3D Modelling
Level Art
Lighting



Oli

MI: SW-Projekt

Aufgaben:
Programming
Tech-Art



Vlad

AM: 2.STUPRO

Aufgaben:
Sound-Design



Umsetzung:

- Godot 4.4
- GDScript
- Maya 2025
- Material Maker

Motivation:

- Unterhaltsames Spielerlebnis schaffen
- 3D-Spiel in Godot produzieren

Korpsgeist

Quick-Facts:

- Egoperspektive
- Fokus auf Dialoge
- Interaktionen mit Gegenständen und Umgebung
- Spieldauer: 10-15 Minuten

Story:

- Junger Polizeibeamter in der Nachtschicht
- Verhöre mit einem Gefangenen
- Ziel: Den Täter überführen

Inspirationen:

- Outlast
- P.T. (Silent Hill)

