

STUDIOPRODUKTION
INTERFERER

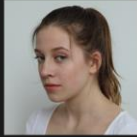


MANAGEMENT



AARON LÖFFLER
MANAGEMENT &
2D ART

TEXTING



NELLI VIKTORIA
SCHENKEL
STORYTELLING

PROGRAMMING-DEPARTMENT



BENJAMIN
LACHMANN
LEAD-DEVELOPER



ALEXANDER
SCHIMANKO
DEVELOPER

ZIELE/HERAUSFORDERUNGEN

- Spielmechanik & Story visuell vereinen
- 3 verschiedene Spielwelten mit unterschiedlichen Art Styles gestalten
- 3D/2D Implementierung

ART-DEPARTMENT



THI MAI KHANH
HUYNH
LEAD-ARTIST



MAIKE NEUNZEHN
3D-ARTIST



CHRISTIANE
SOMMER
3D-ARTIST



BENJAMIN
MÜNSTER
2D-ARTIST



YANQI ZHUANG
UI/UX-ARTIST

MUSIC-DEPARTMENT



MARC JOHANNES
BENEDIKT
HINRICHSMEYER
MUSIC



LINDA QUAST
MUSIC

PROGRAMME

Organisation



Discord



TortoiseSVN



Google Drive

Musik



Ableton

Programmierung



Unreal Engine

Assets und Optische Gestaltung



Maya



Blender



Photoshop



Procreate



Illustrator

3 WELTEN



WESTERN



GHOSTTOWN



SPACESHIP