

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