

bis 17.11.2015

- ❖ Erarbeiten von Skills → ggf. Paperprototype
- ❖ Mapdesign erstellen → Paperprototype
- ❖ Definieren der benötigten Maptiles
- ❖ Informieren über technisches Zeug für Sound
- ❖ Tutorial

bis 09.12.2015

- ❖ Erarbeiten von Soundaesthetic
 - Artassets nötig

bis 16.12.2015

- ❖ Erstellen eines Tutorialkonzeptes
- ❖ Erstellen eines Story/Introkonzeptes

bis 07.01.2016

- ❖ Sammeln aller Soundassets Prio (1)

bis 20.01.2016

- ❖ Sammeln aller Soundassets

Bis Goldmaster

- ❖ Testen&Analysieren
 - Maps
 - Skills
 - Objective Screens
- ❖ Spielbeschreibung
- ❖ Sounds kontrollieren