Zu Beginn haben wir unsere Projektgruppe in die folgenden Departements unterteilt: Management, Entwicklung und Design/Art. Hierbei gab es eine Person im Management, die zeitgleich im Sounddesign tätig war, drei Entwickler und zwei Artists. Der Art-Bereich war außerdem unterteilt in Environment Design und Character Design.

Ein Großteil des Projekts wurde mit agiler Softwareentwicklung erstellt. Wichtige Bestandteile hierbei waren die „Inkrementelle Entwicklung“ und der „Scrum“ Prozess. Der Fokus für die Entwickler lag anfangs vollständig darauf, sich mit Unity vertraut zu machen und die Basisfaktoren umzusetzen. Diese fundamentalen Funktionen und das Wissen, diese zu benutzen, waren grundlegende Kenntnisse, die benötigt wurden, um jeweils eigene Teilsysteme bearbeiten und bewältigen zu können. Hierbei gab es keine Vorgaben außer dem generellen „politischen“ Thema des Spiels. Während der Entwicklung wurden wöchentliche Meetings durchgeführt, die den aktuellen Sprint beendeten, auswerteten und mit dem ganzen Team zusammen den neuen Sprint vorbereiteten. Die genaue Umsetzung der einzelnen Schritte war hierbei vollkommen den Bearbeitern belassen. Genauso selbst überlassen waren die Arbeitszeiten, da wir asynchron gearbeitet haben. Es war lediglich wichtig, das vorher festgelegte Pensum an Aufgaben im momentanen Sprint zu erledigen. Die Hauptkommunikation zwischen Vorlesungen und Meetings lief über Whatsapp, die Meetings selbst über Discord und der Datenaustausch über Github.

Im Github-Repository haben wir eine Aktivitätenliste mit den noch anstehenden Aufgaben erstellt. Hier wurde das Projekt in drei Phasen unterteilt. Die jeweiligen Phasen wurden des Weiteren in die einzelnen Teilsysteme unterteilt, die bearbeitet werden müssen. Mit Hilfe dieses Backlogs wurde in den Meetings immer besprochen, an welchem Punkt wir uns momentan befinden und welche Teilsysteme als nächstes behandelt werden müssen. Die ersten dieser Teilsysteme, waren zum Beispiel: „Sprungphysics“, „zwei Dummies, die sich unabhängig voneinander bewegen können“, „getrennte Steuerung“ und „ein langer schmaler Background“. Zudem wurde innerhalb der Meetings festgelegt, welche Aufgaben des letzten Sprints nicht zur vollständigen Zufriedenheit erledigt wurden. Diese wurden dann in den nächsten Sprint mit aufgenommen. Danach wurde bestimmt, welche Teilsysteme für welches Departement die höchste Priorität haben. Anschließend wurde der nächste Sprint eingeleitet.

Bevor Aufgaben als erledigt gelten konnten, war es wichtig, dass sie mit der Gruppe geteilt werden. Daraufhin hat die Gruppe ihr Feedback dazu gegeben und dieses musste umgesetzt werden. Erst dann sind sie vollständig abgeschlossen und der Bearbeiter kann sich einem neuen Teilsystem widmen.