|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Ausgangslage** | Idee vorhanden  Konzept zur Umsetzung vorhanden  Retrowelle im Hype (Chance nutzen) |
| **Projektziele** | Text-Adventure mit einfachen Interaktionen  Freie Navigation  Dynamische Level  Verschiedene Charakterrollen (erweiterbar) |
| **Projektabgrenzung** | Das Spiel enthält keine Spielspeicherung oder Ladefähigkeit.  Das Spiel ist eine Einzelplatzanwendung.  Das Spiel besitzt keine Onlinefunktionen.  Sprache in Java |
|  |  |
| **Projekttermine** | Projektstart: 29.06.2022 Projektende: 13.07.2022 |
| **Meilensteine** | Meilenstein 1: Planung UML  Meilenstein 2: Umsetzung Grundgerüst  Meilenstein 3: Content (Charakter, Items, etc.)  Meilenstein 4: Beta Test  Meilenstein 5: Release |
|  |  |
| **Projektkosten** | 6X MA: 120 Mannstundenkosten  Ressourcen: 28.000€  Zeit: maximal 80 Stunden  Gesamtkosten: 85.600€ => 17.120 (a5€) müssen verkauft werden |
|  |  |
| **Auftraggeber** | Internes Projekt |
|  |  |
| **Projektentscheidung** |  Freigabe  Ablehnung  Nachbesserung |
| **Kommentare** |  |
| **Datum/Unterschrift** | Auftraggeber  Projektleiter |

|  |  |
| --- | --- |
| Projektname | Textadventure |
| Projektnummer | 001 |
| Projektleiter | René Meier |
| Projektmitglieder | Y.Bouattane, A.Hamm, M.Henseler, J.Salscheider, M.B.Schmitz |
|  | D.Worm, J.Maurer |

**Projektantrag**

[www.alle-meine-vorlagen.de](http://www.alle-meine-vorlagen.de)