|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Animationen/Cutscene** | Vorhandene einbinden | Externe beauftragen | Selbst machen |
| **Darstellung der Karte** | Selbst designen | Vorhandene verwenden | Mischung aus selbst machen und vorhandener verwenden |
| **Entwicklungsumgebung** | Unity | Godot | Unreal Engine |
| **Story** | Selbst schreiben | Schreiben lassen | Vorhandene verwenden |
| **Speicherart** | Server | Datenbank | Datei |
| **Grafikstyle** | Realistic | HighPoly | LowPoly |

**Animationen/Cutscene:** Vorhandene einbinden und selbst machen, weil wir nicht alles selbst machen können.

**Darstellung der Karte:** Mischung, weil wir unsere Vorstellungen umsetzen wollen, jedoch auch hier nicht möglich ist, alles selbst zu machen.

**Entwicklungsumgebung:** Unity, weil wir alle Erfahrungen mit C# haben und die ein oder anderen schon mit Unity gearbeitet haben.

**Story:** Selbst schreiben, da wir eine eigene Story bevorzugen und keine Kopien aus dem Internet haben wollen.

**Speicherart:** Datenbank, weil wir voraussichtlich ein Inventar in unserem Spiel einbauen werden und es sehr viele Informationen zum Speichern geben wird.

**Grafikstyle:** Lowpoly, weil wir uns alle gemeinsam für diesen Style entschieden haben. Es ist gut zum Arbeiten.