**Projektantrag**

|  |  |
| --- | --- |
| Projektname: | Nimpola |
| Projektnummer: | 2022-007 |
| **Projektantrag** |  |
| Ausgangslage | Lowpoly-Spiel entwickeln, welches eine interessante Story und interessante Grafiken beinhaltet. Das Spiel soll sich durch die selbstgeschriebene Story von den anderen Spielen abheben. |
| Projektziele: | Mit diesem Projekt sollen folgende Ziele erreicht werden:   1. Spielbares Spiel entwickeln 2. GegnerKI: streift durch die Welt, wird immer stärker, jagt den Spieler 3. Interessante, besondere Story schreiben 4. Lowpoly Grafiken mit einem besonderen Vibe 5. Animationen hinzufügen und Cutscenes |
| Abgrenzungen (Nicht-Ziele): | keinen Multiplayer in unserem Spiel, mehr als eine Karte |
| Projektergebnis | Ein spielbares Lowpoly-Spiell mit mehreren GegnerKis aber auch friedlichen NPCs, guter Grafik und einer interessanten Story. |
| Meilensteine | * Story fertig schreiben * Karte fertig erstellen und designen * Startoverlay erstellen * Logik * GegnerKis fertig programmieren * Animationen und Cutscenes ersrellen * Grafiken * Fertigstellung |
| Termine | Starttermin: Jänner  Endtermin: Mitte Juni |
| Kosten | 10.500 Lohn |
| Personenaufwand | Gruppe aus 4 Personen |
| Sachmittel | Wir brauchen für unser Programm:   * Unity * GitHub * Blender * Character Designer * Gantt |
| **Projektorganisation** |  |
| Auftraggeber | HTL-Saalfelden |
| Projektleiter | Stefan Rautner |
| Projektmitglieder | Christina Poguter, Tobias Haas, Patrick Thor |
| Projektausschuss | HTL-Saalfelden,  Stefan Rautner, |
| **Projektrisiken** |  |
| Stärken (Strengths) | Programmierfähigkeit, Kenntnisse GitHub, Kenntnisse Unity |
| Schwächen (Weaknesses) | Im generellen wenig Erfahrung in der Spielentwicklung |
| Chancen (Opportunities) | Ein neues Spiel auf dem Markt, ein guter Eindruck beim Lehrer |
| Gefahren (Threats) | Zeitlimit, Mangel an Erfahrung |
| **Unterschrift** | Stefan Rautner, Christina Poguter, Tobias Haas, Patrick Thor |
| **Projektentscheidung** |  |