**Study year**: SS 2025

**Semester**: 2

# Project team

# Project lead of students

# Project members (Students)

Reitli, Csaba, [if24b023@technikum-wien.at](mailto:if24b023@technikum-wien.at)

Biesaga, Dominik, if24b161@technikum-wien.at

Platchek, Raphael, if24b079@technikum-wien.at

# Title of the project

Tetris

# Problem description

Das Studententeam braucht Abwechslung in den Pausen zwischen den Vorlesungen, und benötigt eine neue Interpretation von einem klassischen Spiel.

Unser Team möchte neue Erfahrungen im Bereich Spielentwicklung und Game Engines sammeln.

# Solution description

Wir möchten ein Tetris Spiel mit Schwierigkeitsgraden (level/endless mode) implementieren welches die Godot engine für Rendering, Audio, Input, und Spielelogik verwendet, und das Spiel cross-platform macht.

High scores sollen gespeichert werden.

Die Umsetzung wird Pixelart, Sounddesign, Musik, und Programmierung erfordern.

# Technical environment

Godot game engine

GDScript

# Other remarks