DATUM: 24.11.2014

STANDORT: Berlin

NAME DES TEAMS: S.A.W.Z.E.

NAMES DES PROJEKTS: S.A.W.Z.E. The Super Awesome Wheelchair Zombie Escape

BASISTECHNOLOGIE / ENGINE:

Engine**:** Unity3D  
Graphics**:** Maya; Blender; Max; ZBrush; Photoshop; After Fix; dDo; Knald; nDo²

ZIEL-PLATTFORM (PC, iOS o.ä.): PC

PROJEKT-BETREUER GA: Anjin Anhut und Daniel Langer

TEAMMITGLIEDER (ohne EXTERNE)

Teammitglied: Tobias Paul

Funktion: 3D Art und Animation

Seminargruppe: BSII

Teammitglied: Amon Kalagin

Funktion: 3D Art und Animation

Seminargruppe: BSI

Teammitglied: Daniel Pochert

Funktion: Programmierung

Seminargruppe: BSI

Teammitglied: Robert Lücke

Funktion: Game Design

Seminargruppe: BSII

Teammitglied: Toma Komitski

Funktion: Game Design und Produktion

Seminargruppe: BSI

Teammitglied:

Funktion:

Seminargruppe:

Teammitglied:

Funktion:

Seminargruppe:

Teammitglied:

Funktion:

Seminargruppe:

EXTERNE Mitglieder (Name, Funktion, E-Mailadresse):

##### [Markus Zierhofer](https://www.facebook.com/markus.zierhofer?fref=nf) ([markus.zierhofer@chello.at](mailto:markus.zierhofer%40chello.at)) Musik und Soundeffekte

Kurzbeschreibung:

In S.A.W.Z.E. steuert der Spieler ein pensionierten Kriegsveteran im Rollstuhl mit kaputten Bremsen in der orthographischen top-down Perspektive durch ein Zombie verseuchtes Labyrinth und muss während der

hektischen Verfolgungsjagd mit Hilfe von speziellen Items an den Exit-Point gelangen um eine Gruppe Überlebender zu retten, die sich in der Stadt verschanzt haben.

Geplanter Umfang des Spiels (3 Level, komplette Welt, 60 min. Spielzeit o.ä.):

Ziel bis zum ersten Milestone (19.Dezember) ist es 10 Levels zu haben (incl. 3 Tutorial Levels);

Bis zum Goldmaster sollen 20 Levels fertig sein.

Spielzeit sollte bei ca. 1 bis 2 Minuten pro Level sein. Für Goldmaster wird die gesamte Spielzeit ca. 30 - 40 min dauern. Mit Steigendem Schwierigkeit werden die Levels auch etwas größer und werden längere Spielzeit erfordern.

Die einzelne Levels stellen keine komplette Welt dar, sondern nur abschnitte in urbaner Setting (zum Beispiel: Wohnung, Apotheke, Keller etc.)

Datum, Ort, Name des Vision Keepers / Teamleads:

24.11.2014, Berlin, Toma Komitski