

Projektantrag

Name: Martin Kaar, Robin Reinhart, Maximilian Steiger	eMail: marty.kaar@aon.at maximiliansteiger15@gmail.com robinreinhart46@gmail.com	2021/22
---	--	---------

Projektantrag: Samora	Version: V.1.0 Datum: 03.10.2021
------------------------------	-------------------------------------

Projekt-Bezeichnung:

3D Adventure Spiel mit Rätseln und einer fesselnden Story

Projekt-Auftraggeber:

Herr Prof. Palitsch-Infanger
Herr Prof. Karpowicz

Projekt-Hintergrund:

Da uns das Programmieren und Planen von 3D Spielen sehr interessiert, und ein Teil der Gruppe schon Erfahrungen im Bereich Gamedesign mit Unity gesammelt hat, haben wir uns für dieses Projekt entschieden. Das Projekt ist umfangreich und anspruchsvoll, da das Thema Gamedesign nicht auf dem Lehrplan steht.

Projektziele nach Coverdale

Sinn/Zweck Wozu soll das Endergebnis dienen?	Kunde/Beteiligte Für wen tun wir das?
Das fertige Spiel soll viele Stunden an Spielspaß bieten und den Spieler fordern.	Fans von spannenden Abenteuergames und Rätselspielen.
Endergebnis Welches Ergebnis soll bis ... erreicht werden?	Kriterien Woran wird das Ergebnis gemessen?
Bis zum Ende des Projektes wollen wir das Spiel marktfertig entwickelt haben.	Spielzeit, Spielstandspeicherung, Komplexität der Rätsel, geleistete Arbeit, online Bewertungen