

**Projektbeschrieb Escape**

**Allgemein**

Die Bezeichnung Adventure Game ist ausgesprochen weitläufig und es gibt eine Vielzahl von sehr unterschiedlichen Spielen, die zu diesem Genre gehören. Aber grundsätzlich versteht man darunter ein Spiel, welches hauptsächlich von der Story lebt; im Gegensatz zu einem Action Game, welches besonders die Reaktion und allenfalls Koordination eines Spielers fordert, soll ein Adventure Game ein Erlebnis bieten, das vergleichbar mit dem Lesen eines Buches oder das Schauen eines Filmes ist. Die zusätzliche Möglichkeit der Interaktivität wird oft mit Rätseln oder Puzzles umgesetzt, die der Spieler lösen muss, um die Geschichte weiter zu bringen. Besonders beliebt ist es, wenn diese Herausforderungen wirklich etwas mit der Geschichte zu tun haben. Zusätzlich können Spieler in manchen Spielen je nach ihrer Leistung bei den Puzzles oder durch Dialog-Entscheide die Story beeinflussen.

In dem Projekt soll ein Adventure Game entstehen, das die wichtigsten Elemente des Genres beinhaltet, also sowohl eine Story, als auch Herausforderungen in Form von Puzzles enthält. Details zur Story werden im nächsten Abschnitt erläutert, aber grundsätzlich muss der Spieler aus mehreren verschlossenen Räumen ausbrechen, um das Spiel zu gewinnen und das Ende der Geschichte zu erfahren. Diese Spielidee hat den Vorteil, dass sie einen sehr modularen Aufbau ermöglicht, denn die Räume können quasi endlos aneinandergereiht werden.

**Story**

Der Spieler steuert eine künstliche Intelligenz, die einem Test unterzogen wird, der zeigen soll, ob es eine gute oder schlechte K.I. ist. Der Test besteht daraus, dass die K.I. in einem Gebäude mit mehreren Räumen eingesperrt wird und Rätsel lösen muss, um die Räume zu verlassen und sich zu befreien. Dabei kann die K.I. in verschiedene Körper gesetzt werden und zum Beispiel in Kugelform oder als Mensch ein Level bestreiten. Es besteht die Möglichkeit, zahlreiche verschiedene Puzzles zu integrieren, die auch Jump and Run oder Shooter-Teile beinhalten können.

**Technologie**

* Unity

**Lieferobjekte**

* Spiel

**Team**

Michel Utz

Stephan Schär

Sabine Zumstein