**Projektbeschrieb**

**Allgemein**

Am Anfang des Projekts wurde in Form eines Projektbeschriebs dargelegt, wie die Vorstellung des Projektteams von dem Endprodukt aussieht. Dabei wurde zuerst die Abgrenzung eines Adventure Games gegenüber anderen Spielgenres versucht, damit die Projektvorgabe „Adventure Game“ eingehalten wird. Das Adventure Game, wurde recherchiert, zeichnet sich dadurch aus, dass es von der Story lebt. Der Schwerpunkt liegt nicht auf Aufregung und Geschicklichkeit wie beispielsweise bei einem Action Game, sondern auf Spannung und Erlebnis. Es kann zwar auch andere Elemente zur Abwechslung enthalten, aber generell wird es eher von Spielern gespielt, die gerne eine Geschichte erleben und das Ende erfahren wollen. Oft könnte ein Adventure Game mit einem Film verglichen werden, bei dem der Spieler die verschiedenen Schauplätze aufsucht und dort meist nach dem Lösen von Rätseln die Fortsetzung erfährt. Das Spiel muss dabei nicht linear sein, sondern kann sich auch leistungsbedingt entwickeln; schneidet der Spieler bei Rätseln nicht gut ab, oder wählt er bei Dialogoptionen die unfreundlichen Antworten, so kann die Geschichte manchmal „weniger gut“ enden.

Auf dieser Grundlage wurde eine Spielidee entwickelt, die diese Elemente enthält und eine Geschichte dazu wurde formuliert. „Escape the Room“ sollte das Spiel heissen und in etwa den real-life-Spielen „Adventure Room“ oder „Mystery Room“ entsprechen. Diese Spiele setzen ein Konzept um, bei dem mehrere Personen zusammen in einem Raum eingesperrt werden und versuchen müssen, innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne den Weg heraus zu finden. Dabei ist meist nicht das Finden des Wegs das Problem, sondern die Hindernisse in Form von Schlössern, die durch das Lösen von Rätseln geöffnet werden können. Dieses Spiel versprach einiges an Spannung und einen Aufbau, der modular ist und dem Projektteam einige Freiheiten erlauben sollte. Zusätzlich wurde die folgende Geschichte formuliert, damit auch das Element der Story nicht zu kurz kommt:

In einer Fabrik werden künstliche Intelligenzen programmiert und in einem Test-Haus überprüft und ihre Qualität getestet. Dafür wird die K.I. auf die Festplatte verschiedener Körper geladen, deren Kontrolle sie damit übernimmt. So kann sie einmal als Kugel und einmal als Roboter die Rätsel lösen. Labyrinthe, Denkaufgaben, typische Frage-Antwort-Spiele und viele andere Aufgaben soll die K.I. im Rahmen des Tests lösen. Je nachdem, wie gut ihr, oder besser gesagt dem Spieler, das gelingt, wird sie bewertet. Die Bewertung basiert je nach Rätsel auf die Schnelligkeit, Vollständigkeit oder Effizienz mit der es gelöst wird. Jedes Level wird also bewertet und aus allen Bewertungen zusammen ergibt sich ein ständig angepasster Index-Wert, der das Ende der Geschichte beeinflusst. Spielern, die nur einen tiefen Index-Wert erreicht haben, wird eröffnet, dass sie höchstens als schlechtes Beispiel in der Theorie auftauchen werden. Mittelgute Ergebnisse führen dazu, dass die K.I. zwar als akzeptabel eingestuft wird, aber nie produktiv eingesetzt, sondern höchstens als Grundlage für verbesserte Weiterentwicklungen verwendet wird. Schneiden Spieler und K.I. besonders gut ab, so wird ihnen eine glorreiche Zukunft als produktiv eingesetztes Programm prophezeit.