

## Team

- MI 6.Semester
  - Linard Hug
  - Lena Jordan
  - Kira Wanjek
- Extern
  - Jan Valls

## Umsetzung

- Unity (C#)
- Perforce
- Blender
- Photoshop
- Jira

## Motivation

- Spiel rund um moralisch schwierige Fragen
- 2D Adventure Game aus  $\frac{3}{4}$  Perspektive
- spielt in Regierungsgebäude einer untergegangenen Zivilisation



- Ablauforientiertes Spielprinzip mit vielen Zustandsabhängigkeiten
- Mechaniken rundum soziale Fähigkeiten



Clerk

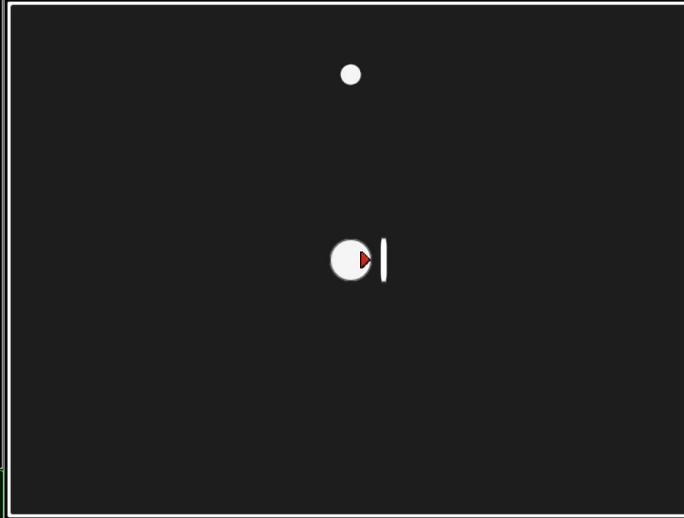
You can do it. I believe in you!



- Kämpfe unterstützen inhaltliche Thematiken
- Verwendung von sozialen Fähigkeiten, Dialog, Geschicklichkeitspassage



60/100



100/100

