**Pflichtenheft**

Gruppe: Nicolas Takagawa, Daniel Schären, Ron Buntschu

**1. Zielbestimmung**

Das Spiel, IS-Hunter, dient der Unterhaltung des Benutzers. Er soll beim Spielen Spass haben, lachen können und den politischen, ironischen Hintergrund des Spiels sehen.

Musskriterien:

IS-Hunter ist ein 2D-Shooterspiel, indem dem Benutzer ermöglicht wird, auf IS-Karikaturen zu feuern.

Das Ziel besteht darin, aus der Deckung hervorkommende Terroristen zu erschiessen, ohne dabei zu sterben.

In Anfangszustand befindet sich der Spieler in Deckung.

Durch das Betätigen einer Taste kann sich der Spieler aus der Deckung bewegen. Erst dann ist es möglich, mit der Maus das Fadenkreuz zu bewegen und per Mausklick zu schiessen.

Es existiert mehrere Kategorien von Feinden, die verschiedene Angriffseigenschaften besitzen.

Wunschkriterien:

Es soll zwei Kategorien von Terroristen geben: -AK-Terrorist  
 -Kaboom-Terrorist

AK-Terroristen sollten aus der Deckung schiessen, wenn sie dies tun verliert man ein Leben.   
Kaboom-Terroristen tragen eine Bombe, bewegen sich nach vorne und wenn man sie zu spät trifft, detonieren sie, man verliert ein Leben.

Es soll verschiedene Hintergrundlandschaften geben, welche man im Menü auswählen kann.

**2. Produkt-Einsatz**

Anwendungsbereich:  
Das Spiel soll man auf Windows spielen können. Da wir Qt als Entwicklungsumgebung benutzen sollte die Anwendung auch auf anderen Plattformen funktionieren.

Das Spiel wird auf einem Fenster auf dem Bildschirm ausgegeben. Es ist mit der Maus und Tastatur zu bedienen. Die Auftraggeber (Entwickler) orientieren sich an dem Spiel Chicken-Shooter. Ausserdem haben manche Entwickler bereits mit Objektorientierten Hochsprachen gearbeitet.

Zielgruppe:  
Jugendliche und Erwachsene. Da im Spiel Waffengewalt und Gewaltverherrlichung vorkommen, sollte es eine Altersfreigabe geben. Wir denken diese sollte bei sechzehn Jahren liegen.

Das Spiel soll lokal auf dem PC, als Applikation, zur Verfügung stehen.

Betriebsbedingungen:  
Das Spiel sollte auf sämtlichen moderneren Betriebssystemen von Windows funktionieren.  
Die Altersbeschränkung welche beschrieben wurde müsste, im Falle einer Freigabe des Spiels für die Allgemeinheit, mit dem Gesetz vereinbart werden.

**3. Produktfunktionen**

Die Spielfigur soll mittels Taste aus der Deckung kommen und in Deckung gehen.  
Wenn sich die Figur nicht in der Deckung befindet, soll ein Gewehrlauf sichtbar sein, welcher sich mit der Mausbewegung mitbewegt, bez. auf die Maus zeigt.

Auch mit der Maus wird ein Fadenkreuz auf der Spieloberfläche bewegt. Das Fadenkreuz soll erscheinen, sobald die Figur aus der Deckung kommt. Es kann auf dem gesamten Spielfeld bewegt werden. Per Mausklick soll ein Schuss in die Mitte des Fadenkreuzes gefeuert werden, welcher akustisch von einem Knall begleitet wird.

Der Hintergrund soll wenn möglich gewählt werden können.

Auf dem Hintergrund sollen sich verschiedene Deckungen befinden. Aus diesen Deckungen werden dann die Gegner hervorkommen und Angreifen.   
Die schiessenden Gegner sollen mit ihren Gewehren losschiessen, auch bei ihnen sind Schussgeräusche zu hören. Wenn sie Treffen wird dies ebenfalls durch ein Geräusch signalisiert und man verliert ein Leben. Falls sie getroffen werden verschwinden sie hinter der Deckung.  
Die Gegner mit einer Bombe laufen von der Deckung in Richtung des Spielers. Wenn sie Getroffen werden Sprengen sie sich in die Luft. Wenn sie nahe beim Spieler sind ebenfalls. Werden sie erst getroffen wenn sie nahe beim Spieler sind, verliert man ein leben.  
Wenn man eine längere Zeit nicht getroffen wird, bekommt man verlorene Leben wieder dazu.

Hat man Sämtliche Leben verloren ist das Spiel vorbei.