

Platformer

Einführung

Bei dem geplanten Spiel handelt es sich um einen 2D-Platformer. Es soll unendlich viele Level geben, die unter Zeitdruck absolviert werden müssen. Gegner erscheinen in unregelmäßigen Abständen und verkürzen die verbleibende Zeit, wenn sie den Spieler treffen. Zu Beginn kann zwischen zwei unterschiedlichen Charakterklassen gewählt werden.

Beschreibung des Istzustands

Derzeit existiert noch kein Spiel dieses Projekts.

Beschreibung des Soll-Konzepts

Ziel ist die Entwicklung eines schnellen und herausfordernden Spiels, das dennoch Spaß macht und kostenlos auf itch.io veröffentlicht wird. Durch endlose Level und ein Zeit-Renn-Element soll eine hohe Wiederspielbarkeit gegeben sein.

Beschreibung von Schnittstellen

Das Spiel stellt nach außen keine Schnittstellen zur Verfügung.

Funktionale Anforderungen

Das Spiel soll eine flüssige Steuerung über die Tastatur bieten. Dabei können die Spielfiguren laufen, springen und angreifen. Gegner sollen zufällig erscheinen und die verbleibende Zeit reduzieren, wenn sie den Spieler treffen. Die Level werden automatisch generiert, sodass sie unendlich lange fortgesetzt werden können. Außerdem gibt es zwei spielbare Charakterklassen, zwischen denen die Spieler auswählen können. Um den Spielspaß zu erhöhen, wird zusätzlich ein Highscore-System eingebaut, das Rekorde speichert.

Benutzbarkeit

Das Spiel ist kostenlos auf itch.io verfügbar, benötigt wenig Leistung und soll leicht verständlich zu steuern sein.

Zuverlässigkeit

Das Spiel darf nicht abstürzen oder hängen bleiben. Fehler wie das „Fallen aus der Karte“ sollen verhindert oder abgefangen werden.

Effizienz

Das Spiel soll auch auf Computern mit schwächerer Hardware flüssig laufen.

Wartbarkeit

Der Code wird gut strukturiert erstellt, damit spätere Updates und Erweiterungen problemlos möglich sind.

Risikoakzeptanz

Es bestehen keine besonderen Vorgaben.

Skizze des Entwicklungszyklus und der Systemarchitektur

Die Entwicklung erfolgt nach dem Wasserfallmodell. Der Zyklus besteht aus Anforderungsanalyse, Entwurf, Implementierung, Test und Veröffentlichung. Mit der Veröffentlichung wird der Entwicklungszyklus abgeschlossen.

Lieferumfang

Am Ende wird das fertige Spiel in App-Form zum Download auf itch.io zur Verfügung gestellt. Eine Installationsdatei wird bereitgestellt, der Quellcode wird nicht veröffentlicht.

Abnahmekriterien

Das Projekt gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn eine vollständige Version des Spiels auf itch.io veröffentlicht wurde. Diese Version muss stabil laufen und darf keine Fehler oder Abstürze enthalten. Alle zuvor beschriebenen Anforderungen müssen umgesetzt sein. Außerdem soll das Spiel so veröffentlicht werden, dass keine weiteren Updates zwingend notwendig sind.