**Pflichtenheft**Gruppe: Timo Schmahl, Kevin Graß, Fritz Sengelmann, Fabian Brinkmann, Tom Stich und David Loos  
Ziel: Ein Browsergame spielbar mit mehreren Spielern.

|  |  |
| --- | --- |
| Zielbestimmung, Funktionen und Leistungsumfang | |
| Musskriterien | **Einrichtung Setup (bis 24.8.)**   * Weekly   + Planungsmeeting (Montag), Wochenrückblick (Freitag)   + Dokumentationsnotizen * Phaser Entwicklungsumgebung einrichten   + Webserver einrichten   + Github einrichten * Kanban-Board erstellen * Pflichtenheft anfertigen * Slack- und WhatsApp-Grupp einrichten   **Beginn Prototyp (bis 31.8.)**   * Weekly   + Planungsmeeting (Montag), Wochenrückblick (Freitag)   + Dokumentationsnotizen * Spiel läuft auf einem lokalen Bildschirm * Desktop First * Jeder Spieler bedient eine Spielfigur, welche mit einer Fernkampfwaffe ausgestattet ist * Simple Map erstellen * Recherche   + Einbindung UI   + Einbindung Login und Registration   + Separate Charaktersteuerung * Charakter erstellen   + Steuerung   + Springen   + Links-rechts Schussmöglichkeit * Grobe grafische Gestaltung   + 1. Charakter   + Map   + Munition * Bug-Testing und -Behebung   **Ausarbeitung Prototyp (bis 7.9.)**   * Weekly   + Planungsmeeting (Montag), Wochenrückblick (Freitag)   + Dokumentationsnotizen * Datenbank aufsetzen   + Kommunikation mit Datenbank ermöglichen * UI   + Programmierung   + Gestaltung * Erweiterte Gestaltung   + Map     - Hintergrund     - Vordergrund   + Charakter     - Charaktervariationen (Brainstorming) * Restart-Funktion * Bug-Testing und -Behebung   **Alpha-Phase (bis 14.9.)**   * Weekly   + Planungsmeeting (Montag), Wochenrückblick (Freitag)   + Dokumentationsnotizen * Reflektion * Lokaler Multiplayer (2 Spieler)   + Gestaltung 2. Charakter   + Steuerung 2. Charakter * Registrieroption * Login-Funktion * Sounds / Musik * Items   + Brainstorming (Gamedesign/Balancing)   + Erstellung Datenbank * Bug-Testing und -Behebung   **Beta-Phase (Bis 21.9)**   * Weekly   + Planungsmeeting (Montag), Wochenrückblick (Freitag)   + Dokumentationsnotizen * Dokumentation Aufbereitung * Besprechung Umsetzung Tutorial * Gestaltung   + Grafische Umsetzung Charaktervariation   + Charakterauswahlmenü   + Startbildschirm   + Items * Programmierung Startbildschirm * Einbindung Items * Balancing * Bug-Testing und -Behebung   **Endphase/Polishing (bis 28.9.)**   * Weekly   + Planungsmeeting (Montag), Wochenrückblick (Freitag)   + Dokumentationsnotizen * Umsetzung Tutorial * Final Balancing * Finale Reflektion * Kontrolle   + Pflichtenheft   + Kanban-Board   + Dokumentation   + Tutorial |
| Wunschkriterien | * Online Multiplayer (bis zu 4 Spieler) * Schießrichtung: Oben, unten, links, rechts * Erweiterte Steuerung * Soundoptimierung * Soundmenü * Unterschiedliche Maps * Controller-Support (z.B. Handy als Controller) * Spielbar auf dem Handy |
| Abgrenzungskriterien | * Kein Pay-to-Win * Keine Cheats * Charaktere haben gleiche Skills * Keine aufwendige Gestaltung * Internet Explorer |

|  |  |
| --- | --- |
| Produkteinsatz | |
| Anwendungsbereiche | * Gaming im Browser |
| Zielgruppe | * Alter 12-35 Jahre * Interesse an Gaming * Competetive Spieler |
| Betriebsbedingungen | * Browser mit HTML5-Unterstützung * JavaScript enabled |

|  |  |
| --- | --- |
| Qualitätsmerkmale | * Gutes Spielerlebnis * Multiplayer-Spaß * Stabilität |

|  |  |
| --- | --- |
| Programmiersprachen | * JavaScript * C# |

|  |  |
| --- | --- |
| Entwicklungsumgebung | * Framework: Phaser.io * Entity Framework Core * MS-SQL * ASP.net Web-API |