Pflichtenheft

|  |  |
| --- | --- |
| Projektbezeichnung | Jump and Run Spiel |
| Projektleiter | Leo und Paul |
| Erstellt am | 12.01.2020 |
| Letzte Änderung | 27.02.2020 |
| Status | Fertig |
| Aktuelle Version | 0.9 |

Inhalt

[**Einleitung**](#_gjdgxs) **3**

[**Ziele des Programms**](#_30j0zll) **3**

[Muss - Kriterien](#_ixbp4n15gk6n) 3

[Wunschkriterien](#_gc70akf7rv80) 3

[Abgrenzungskriterien](#_jw3327ti5o3q) 4

[**Produktkonzept und Funktionen**](#_lsccxjru4cx4) **4**

[Spieloberfläche](#_1fob9te) 4

[Spielmechanik](#_3znysh7) 4

[Objekte in der Welt](#_2et92p0) 4

[Game design](#_tyjcwt) 5

[**Produkteinsatz**](#_9j57jva64btt) **5**

[Anwendungsbereiche](#_jwpc88zekvts) 5

[Zielgruppen](#_v1qj78dv4tx1) 5

# Einleitung

Dieses Pflichtenheft enthält alle Anforderungen, die wir, die Auftraggeber, Projektleiter und einzigen Mitarbeiter, an unser Projekt haben. Die, innerhalb dieses Heftes, gesetzten Ziele sind rechtlich bindend. Dementsprechend werden wir uns selbst verklagen, sollten die Anforderungen an das Projekt nicht zu unserer Zufriedenheit erledigt worden sein.

# Ziele des Programms

## Muss - Kriterien

Dieses Pflichtenheft beschreibt ein Programm, dass es dem Nutzer ermöglichen soll eine Jump and Run Spiel Erfahrung zu haben. Es soll ihm gewähren eine virtuelle zweidimensionale Welt vor sich zu sehen, durch die er seine Spielfigur mittels der Pfeiltasten bewegen kann. Es soll des Spielers Geschicklichkeit fordern und seinen Geist beleben. Des Weiteren soll das Spiel den Spieler mit seiner Machart erheitern und ihn mit seiner Hintergrundgeschichte zum Grübeln und dem Hinterfragen gesellschaftlicher Zustände einladen.

## Wunschkriterien

Es wird angestrebt Gegner einzubauen, um dem Spieler das durchqueren eines Levels zu erschweren. Da das allerdings konträr zu der Idee des Spiels ist, nämlich, dass der Spieler eine ruhige erholsame Zeit beim entspannen hat, ist das eine Frage der Umsetzung und der Gestaltung. Sollte diese nicht zur Zufriedenstellung gelingen, werden die Gegner entfernt.

Außerdem steht zur Debatte, wie Checkpoints in die Level eingearbeitet werden, oder ob sie möglicherweise einzelne, eigene Szenen bekommen, um das Produkt möglichst professionell und benutzerfreundlich zu gestalten. Wir wünschen uns das bestmöglichste interface und sind gewillt uns auf beide Ideen in der Praxis einzulassen um repräsentativ vergleichen zu können.

## Abgrenzungskriterien

Das Endprodukt soll keine brutalen Elemente enthalten. Das heißt auch, dass kein Blut zu sehen ist geschweige denn Knochen. Es wird außerdem keine Möglichkeit geben zu sterben. Das auslaufen der Hungerleiste wird zu einem direkten Respawn führen. So wird für ein kindgerechtes Spielerlebnis gesorgt, Kinder können sich mit dem Hauptcharakter identifizieren und lernen durch die Umstände, die den Hauptcharakter betreffen für das Leben.

# Produktkonzept und Funktionen

## Spieloberfläche

Das Spielmenü wird durch eine Zeitung bedient, dessen Schriften man anklicken kann. Dies ist wichtiger Teil des künstlerischen Anspruches den das Spiel hat und soll dafür sorgen, dass der Spieler direkt im Bann des Spiels gefangen ist und sich so besser auf die tiefgründige Story des Spiels einlassen kann.

## Spielmechanik

Das Programm soll durch eine Zweidimensionale Welt bestimmt werden, in der es dem Spieler möglich sein soll mittels der Tasten „leer, A, S, D“ eine Spielfigur zu bewegen, die über Hindernisse springen und Gefahren ausweichen kann.

Am Rand des Sichtfeldes soll eine Anzeige zu sehen sein, welche die verbleibenden Leben anzeigt, was für den nötigen Reiz sorgt den Spieler zu motivieren. Daneben wird sich eine Leiste befinden, die die Anzahl der gesammelten Währung anzeigt, damit der Spieler immer auf dem aktuellen Stand seines Kontostandes ist und so vorausschauend planen kann.

Zusätzlich soll eine Lebhafte Spielphysik dem Spieler Spaß machen und neben Herausforderung dem Spieler ebenfalls als Hilfe dienen die Komplexe Spielmechanik zu beherrschen.

## Objekte in der Welt

Zu den Objekten, die sich in der Welt befinden zählen zum einen sammelbare und zum anderen feststehende Objekte. Sammelbare Objekte sind beispielsweise dazu da, die Währung zu erhöhen, um so die Ökonomie des Spiels zu fördern. Diese Objekte werden als Pfandflaschen dargestellt. Aber es können auch Boni aufgesammelt werden, welche die Spielerfahrung beeinflussen und das Spiel abwechslungsreich gestalten.

Zu den feststehenden Objekten zählen neben Hindernissen auch Mülleimer, welche als „Überraschungskiste“ dienen, aus denen der Spieler mehr oder weniger zufällig sammelbare Gegenstände bekommt.

Außerdem wird zu Beginn und Abschluss jeden Levels eine Parkbank als Schlafplatz für den Protagonisten dienen. Ihre Funktion ist das Begrenzen des Levels, sodass der Spieler weiß wo er hinmuss.

Auf seinem Weg durch das Level werden dem Spieler mehrere unterschiedliche Personen begegnen, die sein Handeln kommentieren und das seriöse Spielerlebnis durch etwas Witz auflockern. Zwischen zwei Levels kann der Spieler beim Dönermann seine Lebensleiste auffüllen oder bei seriösen Verkäufern Boni erwerben.

## Game design

Das Gamedesign, geprägt durch wunderschöne Retro Grafik, welche dem Spieler einen sehr speziellen Flair gibt, unterlegt durch harmonische Musik, die emotionen im Spieler hervorruft, die man als Nostalgie bezeichnen könnte, ohne, dass er das Spiel kennt, streicht dem Spielebrot die sprichwörtliche Butter auf, es setzt der Torte die Kirsche auf die Spitze, es ist die Sahne in der Suppe.

Der charakter des Spiels, wird durch diese Faktoren auf ein höheres Level gehoben, eine höhere Ebene, auf welcher es dem Spieler möglich sein wird abzuschalten, seinen Alltagsstress zu vergessen und zu genießen.

Das Spiel macht so deutlich, dass es nicht anspruchsvoll oder gar fordernd konzipiert ist, sondern es will dem Spieler eine Erfahrung geben, in der er sich in das Spiel verliebt durch seine einzigartige Aufmachung, durch sein einzigartiges game design.

# Produkteinsatz

## Anwendungsbereiche

## 

Als lehrreiches Spiel, was kritisiert ohne den Finger zu heben und sich selbst nicht zu ernst nimmt, soll es der Entspannung und der Unterhaltung dienen. Es soll in erster Linie Spaß machen und den Konsumenten an der Hand durch eine komödische Tragödie ziehen.

## Zielgruppen

Die Zielgruppe startet bei Jung und endet ohne Halt zu machen bei alt. Jeder Mensch mit ausreichend Kompetenz um den Charakter zu bedienen, soll das Spiel spielen können, explizit ansprechen wollen wir aber Jugendliche auf dem absteigenden Ast, wie auch Leute die es nicht schaffen vernünftig zu entspannen und das Spiel so als Anlass für eine Pause nehmen können.