Pflichtenheft

|  |  |
| --- | --- |
| Projektbezeichnung | Jump and Run Spiel |
| Projektleiter | Leo und Paul |
| Erstellt am | 12.01.2020 |
| Letzte Änderung | 26.01.2020 |
| Status | In Bearbeitung |
| Aktuelle Version | 0.1 |

Inhalt

[Einleitung 3](#_Toc64365661)

[Ziele des Programmes 3](#_Toc64365662)

[Aufgaben 3](#_Toc64365663)

[Spieloberfläche 3](#_Toc64365664)

[Spielmechanik 3](#_Toc64365665)

[Objekte in der Welt 4](#_Toc64365666)

[Gamedesign 4](#_Toc64365667)

# 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 Programmes

Dieses Pflichtenheft beschreibt ein Programm, dass es dem Nutzer ermöglichen soll eine Jump and Run Spieleerfahrung 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.

# Konzept

## 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 Reitz 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.

## Gamedesign

Das Gamedesign ist es, was unser Spiel die unvergleichliche Note verleihen wird, die der Benutzer mit dem Spielerlebnis verbinden wird. Es haucht der trockenen Spielmechanik mit seiner Physik und seinen Hindernissen sein Leben und seinen besonderen Charakter ein. Pfandmanns Wilde Abenteuer überzeugt mit einer zeitlosen Retrografik und einem beruhigenden Soundtrack, der den Spieler in eine andere, liebevoll gestaltete Welt entführt, in der er langsam an die Inhalte herangeführt wird, die wir vermitteln wollen. Dies ist die Würze, die dem Spieler die Suppe unserer Idee schmackhaft machen wird. Sie lesen das doch eh nicht alles. Und auch die innovativ eingefügten Animationen steuern zu diesem Erlebnis bei.

Level erstellen

-Menü mit auswählen

Das vorliegende Pflichtenheft enthält die an das zu entwickelnde Produkt gestellten funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen. Es dient als Basis für die Ausschreibung und Vertragsgestaltung und bildet somit die Vorgabe für die Angebotserstellung. Kommt es zwischen Auftragnehmer und Auftraggeber zu einem Vertragsabschluss, ist das bestehende Pflichtenheft rechtlich bindend. Alle zuvor zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer getroffenen Absprachen verlieren in der Regel durch das Pflichtenheft ihre Gültigkeit – sofern hier nichts Gegenteiliges vermerkt ist. Mit den Anforderungen werden die Rahmenbedingungen für die Entwicklung festgelegt, die vom Auftragnehmer im Pflichtenheft detailliert ausgestaltet werden.