

Lastenheft “Mario Party”, Version 0.1

Zielbestimmung

Das Softwareprodukt soll als Entertainment-Software zur Unterhaltung des Kunden dienen.

Produkteinsatz

Die Software soll auf gängigen Windows- und Linuxsystemen ausgeführt werden können und die Tastatur als Eingabegerät nutzen. Zielgruppe sind Spieler aller Altersgruppen. Das Spiel ist als reines Mehrspieler-Spiel für 2-4 Spieler konzipiert.

Produktfunktionen

- /LF 10/** Bei Beginn eines neuen Spiels muss es möglich sein, die Anzahl der beteiligten Spieler auszuwählen. Wird der Mehrspieler-Modus per Netzwerk realisiert, müssen die Spieler anschließend die Möglichkeit haben, sich entsprechend zu verbinden.
- /LF 20/** Jeder Spieler kann zu Beginn des Spiels eine Spielfigur auswählen. Diese Spielfiguren sollen sich nicht nur optisch unterscheiden, sondern auch dadurch, dass sie beispielsweise die Möglichkeit haben, unterschiedliche Würfel zu verwenden.
- /LF 30/** Bei Beginn des Spiels können die Spieler festlegen, wieviele Runden lang gespielt werden soll.
- /LF 40/** Die Spieler können im Verlauf des Spiels Münzen, Sterne und Gegenstände sammeln.
- /LF 50/** Das Spiel läuft in Runden ab, wobei pro Runde jeder Spieler reihum einmal würfelt und seine Spielfigur entsprechend auf einem Spielbrett voran zieht. Je nach Feld, auf dem der Spieler landet, passiert dann etwas (siehe weitere Lastenheft-Anforderungen für Details). Am Ende jeder Runde steht ein “Minispiel”, in dem die Spieler gegeneinander antreten, um Münzen zu verdienen.
- /LF 60/** Das Spielbrett soll so gestaltet sein, dass der Weg, den die Spielfiguren nehmen, nicht nur linear verläuft, sondern auch Abzweigungen und Auswahlmöglichkeiten enthält.
- /LF 70/** Je nachdem auf was für einem Feld eine Spielfigur landet, sollen unterschiedliche Effekte eintreten, beispielsweise
 - Münzen erhalten
 - Münzen verlieren
 - Möglichkeit, einen Gegenstand zu kaufen
 - Einen zufälligen Gegenstand erhalten
 - Gegenstände, Münzen oder Sterne von einem anderen Spieler klauen
 - ...
- /LF 80/** Es gibt immer ein Feld auf dem Spielbrett, auf dem es (zusätzlich zur “normalen” Funktion des Felds) möglich ist, gegen eine bestimmte Anzahl an Münzen einen Stern zu erwerben. Sobald ein Spieler einen Stern kauft, wird die Position des Sterns auf ein anderes Feld des Spielbretts verschoben.
- /LF 90/** Wenn ein Spieler am Zug ist, soll jederzeit die (kürzeste) Distanz seiner Spielfigur zur aktuellen Position des Sterns angezeigt werden.
- /LF 100/** Wenn eine Spielfigur an einer Abzweigung landet und der Spieler somit auswählen kann, welchen Weg er nehmen möchte, soll in einer Vorschau angezeigt werden, wieviele Felder auf diesem Weg bis zur aktuellen Position des Sterns zurückzulegen sind und auf was für einer Art Feld die Figur jeweils landet.
- /LF 110/** Der Spieler, der am Zug ist, soll die Möglichkeit haben, sich eine (scrollbare) Übersicht des Spielbretts anzeigen zu lassen.
- /LF 120/** Der Spieler, der am Zug ist, soll die Möglichkeit haben, einen Gegenstand aus seinem Inventar einzusetzen, um einen Effekt zu erzielen (beispielsweise Bonus auf das eigene Würfelergebnis, Änderung der Seiten des eigenen Würfels, Malus auf das

Würfelergebnis eines anderen Spielers, ...)

/LF 130/ Bei den Minispielen nach jeder Runde treten die Spieler in einem kurzen Wettbewerb gegeneinander an (30-90 Sekunden) und verdienen sich, je nach Leistung, Münzen. Die Minispiele können ganz unterschiedlicher Natur sein (beispielsweise Geschicklichkeit, Reaktionstest, Gedächtnistest, ...).

Es sollen mindestens 5 verschiedene Minispiele implementiert werden.

/LF 140/ Nach der letzten Runde der Partie werden drei Zusatzwertungen ausgeführt, deren Gewinner jeweils einen Stern erhält. Die Kategorien für die Zusatzwertung werden zufällig aus einem vordefinierten Set ausgewählt. Möglichkeiten wären zum Beispiel:

- Die meisten Minispiele gewonnen
- Die meisten Münzen gesammelt
- Die meisten Münzen ausgegeben
- Die meisten Schritt auf dem Spielbrett zurückgelegt
- ...

/LF 150/ Am Ende des Spiels wird derjenige Spieler zum Sieger gekürt, der (nach der Zusatzwertung) die meisten Sterne besitzt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten Münzen. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehr als einen Sieger.

Produktdaten

Es müssen keine Daten persistent über das Ende einer Partie hinaus gespeichert werden.

Produktleistungen

/LL 10/ Das Starten des Spiels soll auf den Ausbildungsrechnern der Universität nicht länger als 5 Sekunden dauern.

/LL 20/ Die Ladezeit beim Wechsel vom Spielbrett zu einem Minispiel (oder umgekehrt) soll auf den Ausbildungsrechnern der Universität nicht länger als 2 Sekunden betragen.

/LL 30/ Das Spiel muss auf den Ausbildungsrechnern der Universität ohne Verzögerungen bei der Eingabe, Ruckler etc. spielbar sein.

Ergänzungen

- Wenn der Projektverlauf es zulässt, freut sich der Auftraggeber, wenn es mehr als ein mögliches Spielbrett gibt. Dann muss natürlich zu Beginn des Spiels auch eine Auswahl des Spielbretts möglich sein.
- Eine andere mögliche Erweiterung wäre das Einführen von computergesteuerten Gegnern, gegen die eine Einzelspieler-Partie gespielt werden kann (oder die bei einer Mehrspielerpartie mit weniger als vier Spielern die verbleibenden Plätze auffüllen).
- Im obigen Text werden die Begriffe “Münzen” und “Sterne” verwendet, in Anlehnung an das Originalspiel “Mario Party”. Je nach thematischer Ausrichtung des Spiels können diese natürlich auch durch andere Objekte, die gesammelt werden, ersetzt werden.