User-Stories - Spiel – Iteration 2

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.01 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich, dass Wände in der Spielwelt existieren um mich vor den Gegnern verstecken zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.02 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich eine Lebensanzeige über meiner Figur haben um jederzeit sehen zu können, wie viele Schüsse ich noch aushalte, ohne zu verlieren |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.03 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich die Möglichkeit haben während der Fahrt in eine Richtung, in eine andere Richtung schießen zu können um meine Spielweise aggressiv oder defensiv gestalten zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.04 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich die Steuerung und Tastenbelegung für meinen Panzer selbst bestimmen können um nach meinen Wünschen besser spielen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

User Stories Modus „Deathmatch“:

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.05 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich mit zwei Spielern gleichzeitig spielen können um mich mit Freunden messen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 4 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.06 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich die Spielfiguren in fünf Teams aufteilen können um verschiedene Feindgruppen zu haben |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.07 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich, dass die nicht spielergesteuerten Gegner trotzdem klug agieren um das Spiel spannender zu gestalten |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 4 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

User Stories Modus „Zombie“:

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.08 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich, dass der Spielmodus mit jedem überredeten Friedenspanzer schwieriger wird um eine Herausforderung zu haben |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 3 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.09 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich, dass die gegnerischen Friedenspanzer klug agieren um die Schwierigkeit und den Spielspaß zu erhöhen |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 5 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.10 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich zwischen den Spielen die Möglichkeit haben meine Highscores in einer Tabelle einsehen zu können, die persistent gespeichert werden um mich immer weiter verbessern zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 5 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

User Stories „Features“:

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.111 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich ein Geschwindigkeitsboost haben um aus bestimmten Situationen besser fliehen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.12 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich ein Heal-pack haben um mich in bestimmten Situationen heilen zu können |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2.13 |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich ein Poison-Pack haben um nicht nur hin und her zu schießen und aus Zufall einen Treffer zu erreichen |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | 2 Stunden |
| Priorität | Hoch |
| Autor(en) | Joel Schneider |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User-Story-ID | 2. |
| User-Story-  Beschreibung | Als Nutzer möchte ich |
| Geschätzter  Realisierungsaufwand | Stunden |
| Priorität |  |
| Autor(en) |  |
| Abhängigkeiten zu anderen User-Stories |  |
| Zugehörige Szenarien |  |