

Qualitätsanforderungen für Settlers of Asgard

Dieses Dokument beschreibt die Qualitätsanforderungen für das rundenbasierte Strategie- und Ressourcenmanagementspiel *Settlers of Asgard*. Das Ziel ist ein Spiel, das strategisch herausfordernd, aber trotzdem leicht zugänglich ist. Es soll flüssig laufen, sicher sein und sich problemlos erweitern lassen. Um das zu erreichen, stehen eine intuitive Benutzeroberfläche, kurze Ladezeiten und eine möglichst geringe Verzögerung im Multiplayer-Modus im Fokus. Gleichzeitig muss die Serverstabilität hoch genug sein, um eine Uptime von mindestens 99 % zu gewährleisten. Außerdem wird das Spiel so aufgebaut, dass neue Inhalte wie Gebäude oder Mechaniken unkompliziert hinzugefügt werden können.

Funktionale Anforderungen

Ein zentraler Punkt sind die Kernmechaniken und der Multiplayer-Modus. Die Berechnung von Ressourcen wie Runen oder Energie muss exakt sein, und alle Regeln für das Kaufen und Upgraden von Spielfeldern müssen korrekt umgesetzt werden. Damit das Multiplayer-Erlebnis funktioniert, ist eine zuverlässige Synchronisation der globalen Karte notwendig. Falls ein Spieler die Verbindung verliert, soll er problemlos wieder ins Spiel einsteigen können.

Leistung & Performance

Das Spiel muss flüssig laufen, ohne lange Ladezeiten oder Verzögerungen. Karten und Menüs sollten in maximal fünf Sekunden laden, und im Multiplayer darf es höchstens eine Verzögerung von 100 Millisekunden geben. Außerdem muss sichergestellt sein, dass das Spiel auf Standard-Hardware stabil läuft und mit verschiedenen Bildschirmauflösungen (1080p, 1440p, 4K) kompatibel ist.

Sicherheit

Damit Spieler nicht durch Manipulation von Netzwerkpaketen betrügen können, werden Sicherheitsmaßnahmen implementiert. Auch eine automatische Speicherung ist vorgesehen, damit der Spielfortschritt nach unerwarteten Abbrüchen nicht verloren geht.

Benutzerfreundlichkeit

Die Benutzeroberfläche muss so gestaltet sein, dass sich sowohl Neueinsteiger als auch erfahrene Spieler schnell zurechtfinden. Dazu gehören eine übersichtliche Darstellung von Ressourcen und ein optionaler Tutorial-Modus, der den Einstieg erleichtert.

Erweiterbarkeit & Wartung

Das Spiel wird modular aufgebaut, damit neue Inhalte mit möglichst wenig Aufwand integriert werden können. Fehlerprotokolle und automatische Fehlererkennung helfen dabei, Probleme schnell zu identifizieren und zu beheben.

Qualitätssicherung

Um sicherzustellen, dass das Spiel gut funktioniert, werden verschiedene Tests durchgeführt. Funktionstests überprüfen die Spielmechaniken, Leistungstests messen die Performance, und Sicherheitstests decken mögliche Schwachstellen auf. Zusätzlich wird das Spiel in Testphasen mit Spielern erprobt, um das Spielerlebnis zu optimieren.

Risiken & Gegenmaßnahmen

Mögliche Probleme werden frühzeitig eingeplant:

- **Serverausfälle** → Redundante Server und automatische Speicherfunktion
- **Unausgewogenes Gameplay** → Regelmäßiges Balancing
- **Sicherheitsrisiken** → Regelmäßige Überprüfung der Netzwerkarchitektur
- **Performance-Probleme** → Optimierung des Codes und gezielte Tests

Fazit

Mit diesem Qualitätskonzept soll sichergestellt werden, dass *Settlers of Asgard* nicht nur technisch stabil läuft, sondern auch ein fesselndes Spielerlebnis bietet. Regelmäßige Tests, Sicherheitsmaßnahmen und eine durchdachte Architektur helfen dabei, das Spiel langfristig zu verbessern und weiterzuentwickeln.