Lastenheft

1. **Zielbestimmung**

Der Kunde erhält mit dem Produkt einen Server, auf dem eine Software installiert ist, um Multi User Dungeon Spiele in beliebiger Anzahl parallel zu hosten. Der Server soll je nach benötigter Leistung die Kapazität dynamisch skalieren.

Für die Spielvorbereitung und -durchführung wird ein Dungeon Master benötigt, der die Umgebung manuell konfiguriert.

1. **Produkteinsatz**

Das entwickelte Produkt wird auf dem Markt der Online Spiele vertrieben werden. Es zielt auf die Sparte der Multi User Dungeon Spiele ab. Die Software muss eine Möglichkeit bieten, beliebig viele Spiele parallel hosten zu können und entsprechend der benötigten Serverbeanspruchung Kapazitäten zur Verfügung stellen.

1. **Produktübersicht**

**Ein Bild, das Zeichnung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

1. **Produktfunktionen**

|  |  |
| --- | --- |
| /LF10/ | Geschäftsprozess: Spiel konfigurieren |
|  | Akteur: Dungeon Master |
|  | Beschreibung: Das Spiel soll nach Wünschen des Dungeon Masters gestaltet werden. Sowohl das Thema des Spiels, die Räumlichkeiten du Konfigurationen der Avatare in Klassen, Rassen und die Ausstattung mit Equipment sollen möglich sein. Die Konfigurationen dienen der Klassifizierung der Avatare sowie der Steuerung ihrer Fähigkeiten. Die Raumanzahl und -zuordnung kann konfiguriert werden. Die Räume können mit Objekten und Nicht-Spieler-Charakteren dekoriert werden, zusätzlich können dem Raum Aktionen zugewiesen werden. |
| /LF20/ | Geschäftsprozess: Registrierung auf Plattform |
|  | Akteur: Spieler, Dungeon Master |
|  | Beschreibung: Der Spieler / Dungeon Master muss sich auf der Plattform registrieren können. Hierzu werden folgende Informationen benötigt:   * Vor- und Nachname * Valide E-Mail-Adresse * Nickname * Radio Button mit Wahl zwischen Spielerkonto und DM-Konto   Nach erfolgter Registrierung erhält der Spieler / Dungeon Master eine Email mit einem Bestätigungslink. Wenn er auf diesen klickt, öffnet sich eine neue Seite, auf der ein Passwort vergeben werden kann. Das Konto ist nun in der gewählten Position eröffnet und der Spieler / Dungeon Master erhält Zugang. |
| /LF30/ | Geschäftsprozess: Anmeldung auf Plattform – Dungeon Master |
|  | Akteur: Dungeon Master |
|  | Beschreibung: Der Dungeon Master meldet sich auf der Plattform an. Er sieht eine Übersicht über seine bisher erstellten Spiele, die Spiele anderer DMs und einen Button, der ihm das Anlegen eines neuen Spiels ermöglicht. |
| /LF40/ | Geschäftsprozess: Anmeldung auf Plattform - Spieler |
|  | Akteur: Spieler |
|  | Beschreibung: Nach Anmeldung auf der Plattform erhält der Spieler einen Überblick über alle Spiele, die er bisher gespielt hat (sowohl beendete als auch Spiele, die noch in Bearbeitung sind) und einen Überblick über Spiele, an denen er teilnehmen kann.  Die Spiele haben eine kurze Beschreibung, die vom jeweiligen Dungeon Master hinterlegt wird. |
| /LF50/ | Geschäftsprozess: Anmeldung bzw. Abmeldung eines Spiels |
|  | Akteur: Spieler |
|  | Beschreibung: Der Spieler kann sich zu einem verfügbaren Spiel anmelden und sich von einem Spiel, bei dem er angemeldet ist, wieder abmelden. Bei Anmeldung zu einem Spiel erhält er die Möglichkeit, seinen Avatar im Rahmen der vom DM zugelassenen Möglichkeiten zu konfigurieren und kann den Startraum betreten. Meldet der Spieler sich wieder ab, werden seine Daten gespeichert und bei der nächsten Anmeldung bereitgestellt. |
| /LF60/ | Geschäftsprozess: Spielverlauf |
|  | Akteur: Dungeon Master, Spieler |
|  | Beschreibung: Im Spielverlauf werden v |
| /LF70/ | Geschäftsprozess: Mit anderen Spielern chatten |
|  | Akteur: Spieler, Dungeon Master |
|  | Beschreibung: Jeder Spieler im Raum sowie der Dungeon Master können über einen öffentlichen Chat kommunizieren. Jeder Spieler, der im gleichen Raum ist, kann die Unterhaltung sehen. Zusätzlich können Spieler sich privat ansprechen, also „flüstern“, wenn der Flüsterpartner im gleichen Raum befindlich ist.  Der Dungeon Master kann von jedem Raum aus am Chat teilnehmen und angeflüstert werden. |
| /LF80/ | Geschäftsprozess: Aktion durchführen |
|  | Akteur: Spieler |
|  | Beschreibung: Der Spieler kann die Aktionen, die dem Raum zugeteilt sind, durchführen. Er nimmt den Raum mit allen seinen Einrichtungsgegenständen, anderen Spielern sowie den Raum selbst wahr. Als Aktionen werden   * Das Wechseln von Räumen * Vom Dungeon Master definierte Aktionen   Definiert. |
| /LF90/ | Geschäftsprozess: Spielgeschehen steuern |
|  | Akteur: Dungeon Master |
|  | Beschreibung: Der Dungeon Master kann aktiv in das Spielgeschehen eingreifen und es steuern. Dazu zählen   * Aktionen in jedem Raum und zu jeder Zeit ausführen * Nicht Spieler Charaktere steuern * Schwierigkeitsgrad senken oder erhöhen * Spieler aus dem Spiel entfernen |
| /LF100/ | Geschäftsprozess: Spiel bewerten |
|  | Akteur: Spieler |
|  | Beschreibung: Ist ein Spiel erfolgreich beendet worden, kann das Spiel bewertet werden. Der Dungeon Master erhält damit eine Punktzahl, die anderen Spielern als Empfehlung für die Teilnahme an seinen Spielen werten kann. |
| /LF110/ | Geschäftsprozess: |
|  | Akteur: Spieler |
|  | Beschreibung: Ist ein Spiel |

1. **Produktdaten**

|  |  |
| --- | --- |
| /LD10/ | Dungeon Master Daten |
| /LD20/ | Spielerdaten |
| /LD30/ | Konfigurationsdaten |
| /LD40/ | Spielstanddaten |
| /LD50/ | Spieldaten |

1. **Produktleistungen**

|  |  |
| --- | --- |
| /LL10/ | Die Funktion /LF10/ muss gewährleisten, dass eine Beschreibung des Spiels hinterlegt wird |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. **Qualitätsanforderungen**
2. **Ergänzungen**

**Stakeholder-Analyse**

Als Stakeholder in der Produktentwicklung wurde