# Team „BunnyWars“ aka Blau

# Pflichtenheft

**Projektleiter:** Max Soest

**Teammitglieder:**

Simon Johannes Brehm

Hamid Ahmetovic

Steffen Brehm

Patrick Geyer

Julia Jungmann

**Auftraggeber:** Urte Rietdorf

# 1 Zielbestimmungen

## Funktionalitäten

1. Das Spiel „BunnyWars“ soll auf dem Computer spielbar sein
2. Der Hauptcharakter ist ein Kaninchen
3. Das Ziel des Spieles ist möglichst lange zu überleben und einen möglichst hohen Highscore zu erzielen.
4. Gegnern/Hindernissen ausweichen
5. Die besten 5 Scores werden erfasst
6. Das Spiel läuft als Applikation auf einem Computer mit Windows 10
7. Alle Spielelemente werden in 2D Retro Pixel Grafik dargestellt. Mit Ausnahme der Lebensanzeige, diese wird moderner dargestellt.
8. Der Hase besitzt 3 Leben. Diese werden als Herzen dargestellt.
9. Es kommen unregelmäßig Hindernisse denen ausgewichen werden muss. Wird nicht rechtzeitig ausgewichen, verliert der Spieler ein Leben. Bei 0 Leben hat der Spieler verloren.

## 1.2 Kann-Funktionalitäten

* 1. Hindernissen kann durch springen ausgewichen werden
  2. Ostereier als „Power Ups“ einsammeln
  3. Ein Timer läuft herunter, Karotten können diesen wieder erhöhen. Ist der Timer bei 0 hat der Spieler verloren.
  4. Während des Spielens müssen Fragen beantwortet werden, welche den Timer beeinflussen

## Abgrenzungskriterien

1. Das Spiel ist nicht auf dem Handy spielbar
2. Das Spiel ist nicht übers Internet erreichbar

# 2 Produkteinsatz

## 2.1 Anwendungsbereiche

Das Spiel kann Lokal auf dem heimischen Rechner verwendet werden und ist für einen Spieler ausgelegt

## 2.2 Zielgruppen

Alle Personen die Interesse an Ostern haben und eine gerne Jump and Run Spiele spielen.

# 3 Systemvoraussetzungen

Rechner mit Grafikbildschirm und Windows 10

# 4 Freigabe/Genehmigung

Die Genehmigung für das Projekt „BunnyWars“ erfolgt

**Datum:**

23.03.2016

**Unterschrift Auftraggeber:**

**Unterschrift Projektleiter:**