

Lastenheft (V2.0)



Inhalt

1. Zielbestimmung	1
2. Produkteinsatz	1
3. Produktübersicht	1
4. Produktfunktionen	1
4.1 Muss-Funktionen	1
4.2 Kann-Funktionen	4
5. Produktdaten	4
6. Produktleistungen	4
7. Qualitätsanforderungen	5
8. Ergänzungen	5

1. Zielbestimmung

Das Ziel ist es, einen Multi-User-Dungeon-Server (MUD-Server) zu erstellen. Dieser soll aus einem Konfigurator für Dungeons sowie den dazugehörigen Spielen bestehen.

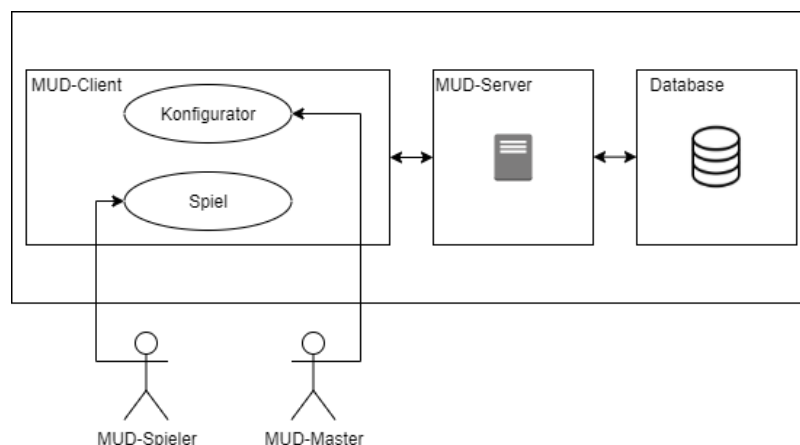
Die Akteure, der MUD-Spieler und der MUD-Master, können auf unterschiedlicher Weise mit dem Spiel interagieren. Der MUD-Master kann Spiele anlegen und konfigurieren, der MUD-Spieler kann diesen Spielen beitreten und spielen.

2. Produkteinsatz

Der Kunde ist durch das Produkt in der Lage, einen MUD-Server zu betreiben.

Das Produkt wird seinen Einsatz in einem gewöhnlichen Internetbrowser finden. Zielgruppe sind Begeisterte und Fans von textbasierten Rollenspielen und Multi-User-Dungeons.

3. Produktübersicht



4. Produktfunktionen

4.1 Muss-Funktionen

/LF10/ Geschäftsprozess: : Registrieren

Akteur: MUD-Spieler, MUD-Master

Beschreibung: Um am Spiel teilnehmen zu können, benötigt der jeweilige Akteur einen Benutzeraccount. Besitzt der Akteur noch keinen Account, kann er sich mit einer E-Mail-Adresse und einem Passwort registrieren.

/LF20/ Geschäftsprozess: E-Mail-Verifizierung

Akteur: MUD-Spieler, MUD-Master

Beschreibung: Hat sich der Spieler beim Spiel registriert, muss er seine E-Mail-Adresse verifizieren. Dazu erhält er eine E-Mail mit einem Verifizierungslink.



/LF30/ Geschäftsprozess: Login / Logout des Benutzers

Akteur: MUD-Spieler, MUD-Master

Beschreibung: Der Benutzer meldet sich beim MUD mit registrierter E-Mail-Adresse oder seinem Usernamen an. Dafür benötigt er sein hinterlegtes Passwort.

/LF40/ Geschäftsprozess: Passwort zurücksetzen

Akteur: MUD-Spieler, MUD-Master

Beschreibung: Hat der Benutzer sein Passwort vergessen, bekommt er die Möglichkeit sein Passwort zurückzusetzen.

/LF50/ Geschäftsprozess: Räume erstellen

Akteur: MUD-Master

Beschreibung: Im Rahmen der Dungeon-Konfiguration kann der MUD-Master Räume für den Dungeon erstellen. Dabei erstellt er sein eigenes Raumsystem und legt fest welche Räume miteinander verbunden sind.

Außerdem hat er die Möglichkeit die Räume mit Objekten und NPCs zu befüllen.

/LF60/ Geschäftsprozess: Konfigurationsmöglichkeiten für Charakter bereitstellen

Akteur: MUD-Master

Beschreibung: Im Rahmen der Dungeon-Konfiguration hat der MUD-Master die Möglichkeit, die verfügbaren Klassen und Rassen an Charakteren, sowie dessen Equipment auszuwählen. Diese Auswahl steht später dem MUD-Spieler bei der Konfiguration seines Charakters zur Verfügung.

/LF70/ Geschäftsprozess: MUD-Spiel beitreten

Akteur: MUD-Spieler, MUD-Master des jeweiligen MUDs

Beschreibung: Der MUD-Spieler kann aus einer Liste an verfügbaren MUDs auswählen an welchem er teilnehmen möchte. War der Spieler noch nicht Teil des gewählten MUDs, wird eine Beitrittsanfrage an den jeweiligen MUD-Master des Spiels gesendet. Dieser kann den Spieler eintreten lassen. Danach gelangt der MUD-Spieler zur Charakterauswahl. Verlässt der Spieler das Spiel, geht der Charakter in den Schlafmodus über und ist für andere Spieler nicht erreichbar.

/LF80/ Geschäftsprozess: Charakter auswählen

Akteur: MUD-Spieler

Beschreibung: Hat der MUD-Spieler ein MUD ausgewählt, muss er einen Charakter wählen, mit dem er dem Spiel beitrete. Ist er dem MUD neu beigetreten, muss er sich einen neuen Charakter für den MUD konfigurieren.



/LF90/ Geschäftsprozess: Charaktere konfigurieren**Akteur:** MUD-Spieler**Beschreibung:** Der MUD-Spieler hat die Möglichkeit Charaktere zu erstellen. Dabei kann er aus unterschiedlichen Klassen bzw. Rassen wählen und dessen Eigenschaften sowie das Equipment festlegen.**/LF100/ Geschäftsprozess:** Mit Objekten interagieren**Akteur:** MUD-Spieler**Beschreibung:** Findet der Spieler im Spiel ein Objekt, kann er dies über einen bestimmten Befehl in sein Inventar aufnehmen oder direkt verwenden. Bei bestimmten Objekten oder anderen Interaktionen entscheidet ein Würfel über den weiteren Vorgang.**/LF110/ Geschäftsprozess:** Inventar ansehen**Akteur:** MUD-Spieler**Beschreibung:** Über einen bestimmten Befehl in der Eingabekonsole kann der Spieler sein aktuelles Inventar ansehen.**/LF120/ Geschäftsprozess:** In Spielumgebung bewegen**Akteur:** MUD-Spieler**Beschreibung:** Über Eingabebefehle kann sich der Spieler in der Umgebung bewegen. Somit ist es möglich, in ein anderes Gebiet oder einen anderen Raum zu gelangen. Dieser Spielbefehl wird über die Eingabekonsole abgegeben.**/LF130/ Geschäftsprozess:** Umgebung untersuchen**Akteur:** MUD-Spieler**Beschreibung:** Über einen bestimmten Eingabebefehl auf der Eingabekonsole (wie z.B. „untersuchen“) bekommt der Spieler Informationen über Objekte und die verfügbaren Interaktionen in der Umgebung.**/LF140/ Geschäftsprozess:** Privat chatten**Akteur:** MUD-Spieler, MUD-Master**Beschreibung:** Ein Spieler hat die Möglichkeit sich mit einem anderen Spieler in einem privaten Chat auszutauschen, in dem er die Flüsterfunktion nutzt. Der MUD-Master kann alle Spieler jederzeit privat anschreiben.**/LF150/ Geschäftsprozess:** Öffentlich chatten**Akteur:** MUD-Spieler**Beschreibung:** In einem öffentlichen Chat können sich die Spieler jederzeit austauschen und Nachrichten schreiben.

4.2 Kann-Funktionen

/LF160/ Geschäftsprozess: Eigene Rätsel / Quests erstellen

Akteur: MUD-Master

Beschreibung: Der MUD-Master hat die Möglichkeit eigene Rätsel zu erstellen und für diese jeweils Schwierigkeitsstufen einzustellen.

/LF170/ Geschäftsprozess: Charakter kann sterben

Akteur: MUD-Spieler

Beschreibung: Durch Kämpfe oder andere Aktionen werden dem Charakter Lebenspunkte abgezogen. Sind keine Lebenspunkte mehr vorhanden, ist der Charakter gestorben und er beginnt wieder am Anfang.

/LF180/ Geschäftsprozess: Level aufsteigen

Akteur: MUD-Spieler

Beschreibung: Durch erfüllen von Rätseln bekommt der Spieler Erfahrungspunkte. Bei gewissen Stufen an Punkten erhält der Spieler einen Levelaufstieg.

/LF190/ Geschäftsprozess: Eigene Objekte erstellen

Akteur: MUD-Master

Beschreibung: Der MUD-Master kann eigene Objekte erstellen und diese im Spiel platzieren.

5. Produktdaten

/LD10/ Accountdaten (Benutzername bzw. E-Mail-Adresse, Passwort)

/LD20/ Spielerdaten (Charaktere, MUDs in denen der Spieler aktiv ist)

/LD30/ Chatdaten (Nachrichten die gesendet wurden)

6. Produktleistungen

/LL10/ Die Funktionen /LF50/ und /LF60/ sollen benutzerfreundlich gestaltet sein. Das bedeutet, dass die Konfiguration nicht nur textbasiert ist (durch eingeben von Befehlen), sondern auch durch UI-Elemente wie z.B. einer Checkbox dem Akteur die Möglichkeit bietet, schnell und unkompliziert einen Dungeon zu konfigurieren.

/LL20/ Alle Reaktionszeiten auf Benutzeraktionen müssen unter 3 Sekunden liegen (außer Funktionen /LF20/ und /LF40/).



7. Qualitätsanforderungen

Produktqualität	Sehr gut	Gut	Normal	Nicht relevant
Funktionalität	X			
Zuverlässigkeit		X		
Benutzbarkeit		X		
Effizienz		X		
Änderbarkeit			X	
Übertragbarkeit			X	

8. Ergänzungen

-

