**Spiel Konzept**

* Eine Art „Dumb Way’s to die“
* Argumentieren dass, das Spiel nicht zu kompliziert ist und deswegen entspannend ist
* Anforderungen ergeben sich aus den höheren Zielen
* Grundversion konkret angeben, auch ein Level als Beispiel.

Ziele:

DHBW Bezug(must):

* Level/Spiel Designe -> „Startbildschirm Männchen geht auf Gebäude zu DHBW“ „Nach Ablauf der Zeit klappt Professor den Bildschirm runter“ „Immer wieder DHBW Logos, z.B. auf Laptop oder Gebäude oder im Bad auf dem Spiegel“.
* Level Inhalt -> „Themen die aktuell in der DHBW zum Tragen kommen, z.B. Warm Wasser“, „Leben Wird durch Geld der DHBW dargestellt und geht bei Tod verloren, oder Klausuren wo an durchfällt.“

Nur wärend Pausenzeiten (must):

* Hartcodierte Zeitliche Limitierung von 10 min, Sperrung des Spiels nach 10 min für 40 min.

Erholungsmöglichkeit (must):

* Einfache Mini Games -> „Warme und kalt Wasserhahn, nur Kalt Wasser“, „Einfache Steuerung, nur durch Maus“
* „Witziges Game Play, durch DHBW Inhalt“
* „Einfach gehaltene Grafik“ -> „Keine Spezialeffekte“

Zeitloses Spiel (Should):

* Durch die Mini Games ist es Zeitlos und Die Level sind leicht austauschbar/anpassbar.

Werbung für DHWB (nice to have):

* Werbung auf einer Fläche bestimmter Größe Möglich, nur auf Startbildschirm und nicht Updatebar, alle Werbeinhalte müssen bis 2 Wochen vor Fertigstellung des Spiels da sein.
* Möglichkeit z.B. Slogan
* Nur Plain Text.
* KEINE ANDERE WERBUNG ERLAUBT z.B. POP-UP’S

Kapitel im Pflichtenheft: Technische Lösung, Lösungsanzatz -> nur auf windows, ab windows 7, Executable Datei, nur Desktopanwendung. Kunde bekommt Executable.