

# Code Connoisseurs - ProductBacklog

Yannic Wehner, Julian Frank, Sona Markosyan, Hennermand Kassem

27.01.2020

**Hinweis:** Die folgenden User Stories sind nach absteigender Priorität geordnet!

## **Legende:**

10-9: sehr wichtig

8-7: ziemlich wichtig

6-5: wichtig

4-3: eher unwichtig

2-1: unwichtig

## **1. Bewegbares Raumschiff für Spieler [10]**

Als Spieler muss ich die Position meines Charakters deutlich sehen und diesen steuern können, um überhaupt spielen zu können.

## **2. Raumbegrenzung für Spielermodell [10]**

Als Developer muss ich verhindern, dass der Spieler das Charaktermodell aus dem sichtbaren Spielbereich bewegen kann. Damit wird sichergestellt, dass er die Orientierung behält.

## **3. Angreifen (Spieler) [10]**

Als Spieler muss ich die Möglichkeit haben, Projektile - z.B. Kugeln, Laser, Raketen - abzufeuern, um mit der Spielwelt zu interagieren

## **4. Gegner [9]**

Als Developer muss ich dem Spieler Gegner gegenüberstellen, welche er besiegen kann, um ein grundlegendes Spielprinzip zu schaffen und ihm die Möglichkeit zu geben, Punkte zu sammeln.

## **5. Angreifen (Gegner) [9]**

Als Developer muss ich dem Gegner die Möglichkeit geben, anzugreifen, sodass dieser eine angemessene Herausforderung für den Spieler darstellt. Zudem sollte es mehrere

Typen von Gegnern geben, um Monotonie vorzubeugen, die - beispielsweise wie in Space Invaders - bis zum Game Over in fortschreitenden Wellen an den Spieler heranrücken.

Beispiele →

Gegnertypen: Gegner mit erhöhtem Leben, Gegner mit Projektilen, Bossgegner mit besonderen Fähigkeiten

Gefahrenquellen: Asteroidenhagel, indirekt durch überhitzen

## **6. Lebensanzeige [8]**

Als Spieler will ich sehen, wie viel Leben ich habe, damit ich weiß, welche Anzahl an Treffern ich noch überstehe.

## **7. Punktezähler [7]**

Als Spieler will ich in der Lage sein, meinen Punktestand während des Spiels mitzuverfolgen, damit ich weiß, wie viele Punkte ich in diesem Versuch gesammelt habe.

## **8. Hintergrund [6]**

Als Spieler hätte ich gerne Hintergründe, die sich an die momentane Schwierigkeit und Situation anpassen, um die Abwechslung und Immersion zu steigern, aber auch um die Welt lebendiger wirken zu lassen.

## **9. Soundeffekte [6]**

Als Spieler will ich Soundeffekte, um das Spielgefühl zu steigern und akustisches Feedback zu bekommen - z.B. ob ich meinen Gegner getroffen habe oder nicht (Treffersound) u.dgl.

## **10. Hintergrundmusik [5]**

Als Spieler möchte ich variable und adaptive Hintergrundmusik, welche sich gut in das Spielszenario einfügt, um den Eindruck einer lebendigen Spielwelt zu schaffen.

## **11. Hauptmenü [4]**

Als Spieler will ich ein übersichtliches Hauptmenü mit allen wichtigen Einstellungen auf einen Blick und einer Möglichkeit, mein Spiel zu starten.

## **12. Deckung [3]**

Als Spieler möchte ich zerstörbare Deckungen haben, um meine taktischen Optionen zu erweitern.

### **13. Reset-Taste [3]**

Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben, sofort nach einem beendeten Versuch oder während eines laufenden Versuchs einen neuen Versuch zu starten, ohne weitere Menüs und erneutes Vornehmen der Einstellungen.

### **14. Munition [3]**

Als Spieler will ich eine begrenzte Anzahl an Munition haben, um nicht durchgehend schießen zu können und das Spiel anspruchsvoller zu machen.

### **15. Power-Ups [3]**

Als Spieler will ich die Möglichkeit haben, verschiedene Power-Ups zu sammeln, welche mir besondere Boni gewären, sodass die Vielfalt an Taktiken und Möglichkeiten steigt.

### **16. Animation [3]**

Als Spieler will ich, dass sowohl meine Gegner, als auch ich, zumindest simple Animationen haben, um Spielfluss und Ästhetik zu steigern.

### **17. Schwierigkeitsstufen [3]**

Als Spieler will ich variable Schwierigkeitsstufen, damit ich den Schwierigkeitsgrad an mein eigenes Können anpassen kann - z.B. leicht, normal, schwer und/oder hardcore (ohne Power-Ups und Zufallsfaktoren) etc.

### **18. Highscore [2]**

Als Spieler will ich in der Lage sein, die Highscores zu betrachten, um mich mit anderen Spielern vergleichen zu können. Die Highscores sollten dauerhaft gespeichert werden.

### **19. Penalties [1]**

Wenn ich als Spieler einen Gegner verfehle, dann soll mein Punktestand gesenkt werden, damit man ordentlich zielt und nicht einfach wild umherschießt.

### **20. Statistiken [1]**

Als Entwickler will ich die Möglichkeit haben, die Punktestände meiner Spieler aufzuzeichnen, um diese auswerten zu können und eventuell die Schwierigkeit anzupassen.