# Pflichtenheft

**Visionen**

/V10/ Das Spiel soll Spaß machen.

**Ziele**

/Z10/ Es soll ein Computerspiel programmiert werden.

/Z20/ Spiel soll grafikintensiv sein.

/Z30/ Spielumgebung ist eine zweidimensionale Spielwelt, die als Querschnitt von der Seite

dargestellt wird.

/Z40/ Das Spiel wird von einem Spieler gespielt.

/Z50/ Das Spiel ist eingebettet in einer Geschichte.

/Z60/ Das Spiel hat einen Anfang und ein Ende. Das Ende ist erreicht, wenn das Ziel des

Spiels erreicht wird. Insgesamt dauert ein Spiel von Anfang bis Ende mehrere Stunden

für einen kompletten Durchgang.

/Z70/ Ziel des Spiels ist es bestimmte Aufgaben mittel des Spielcharakters komplett zu erfüllen.

/Z80/ Die Spielcharaktere werden selbst designed.

**Rahmenbedingungen**

/R10/ Spiel soll eine eigenständige Applikation sein.

/R20/ Spiel soll nur Standardsoftware benötigen. Installation soll ganz einfach sein.

/R30/ Spiel soll unter Windows lauffähig sein.

/R40/ Das Spiel wird mit der Tastatur und Maus gesteuert.

/R50/ Als Engine wird Unity benutzt und mit C# programmiert.

/R60/ Grafiken werden mit GIMP und Inkscape erstellt.

/R70/ Bei der Genre handelt es sich um einen Platform Shooter.

**Funktionalitäten**

/F10/ Das Spiel unterstützt eine Speicherfunktion. Es werden Level, Spielfortschritt und

Charaktergegenstände gespeichert. Dies erfolgt an bestimmten Orten, wie zum

Beispiel der Basis.

/F20/ Es gibt ein Hauptmenü, in dem man Spieleinstellungen und Speicherzustände

einsehen kann.

/F30/ Spieler kann sich in alle Richtungen bewegen. Es ist nicht möglich sich in den Boden

zu graben oder zu fliegen.

/F40/ Spieler kann mit der Umgebung interagieren.

/F50/ Spieler erlangt mit der Zeit mehr Erfahrung und gewinnt an Stärke, indem sich die

Basiswerte erhöhen und die Spielfigur neue Fähigkeiten erlernt. Auch die Gegner

werden im Laufe des Spiels stärker.

/F60/ Es gibt ein Kaufsystem.

/F70/ Bewegungen sind animiert.

/F80/ Verschiedene Gegner haben unterschiedliche Eigenschaften. Beispielsweise gibt es

Fern- und Nahkämpfer. Diese unterscheiden sich durch die Basiswerte und

Angriffsmuster.

/F90/ Gegner bewegen sich und greifen den Spieler an, sobald sich der Spieler in der

Nähe befindet. Bei zu hoher Distanz wird der Angriff wieder abgebrochen.

/F100/ Spieler und Gegner haben begrenzte Lebenspunkte. Diese kann man durch

Items oder Schlaf regenerieren.

/F110/ Es gibt einen Spielcharakter, der sich immer innerhalb des sicherbaren Spielfensters

bewegt. Entsprechend der Bewegung des Charakters werden die Objekte des Spiels

im Spielfenster dargestellt.

/F120/ Das Spiel kann unterbrochen werden und man kann dann zu einem späteren

Zeitpunkt an der Stelle, an der man gespeichert hat, wieder einsteigen.

/F130/ Scheitert man an einer Aufgabe, kann man an bestimmten Orten in der Spielwelt wieder

einsteigen. Die erfolgreich bewältigen Aufgaben bleiben gespeichert.

/F140/ Die verschiedenen Orte in der Spielwelt haben unterschiedliche Eigenschaften.

Beispielsweise gibt es einen Jungle in der Steinzeit, in dem nur schwächere Gegner

sind. Auch gibt es eine Wüste, die von Tempelwächtern beschützt wird.

/Z150/ In dem Spiel gibt es Spielcharaktere als Gegner, die einen daran hindern wollen, die

Aufgaben zu erfüllen. Daher müssen die Gegner überwunden werden.

**Qualitätsanforderungen**

/QZ10/ Spiel sollte möglichst ohne Fehler laufen.

/QB10/ Spiel sollte leicht zu spielen, zu starten und zu bedienen sein.

/QE10/ Eine möglichst kurze Antwortzeit des Systems auf Aktionen des Spielers.

/QW10/ Spiel sollte in sich abgeschlossen sein. Keine Erweiterung oder Updates geplant.

/QF10/ Funktionen sollen erfüllt sein.

/QP10/ Nicht notwendig. Das Spiel läuft nur auf Windows 10.

**Rechtevergabe**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rechte | Spieler | Admin |
| Quellcode lesen |  | X |
| Quellcode bearbeiten |  | X |
| Quellcode löschen |  | X |
| Spiel starten | X | X |
| Spiel installieren | X | X |
| Spiel deinstallieren | X | X |
| Neuen Spielstand erstellen | X | X |
| Spielstand löschen/überschreiben | X | X |
| Spielstand laden | X | X |

# Meilensteinplan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nummer | Meilenstein | Geplanter Termin |
| M01 | Konzept | 19.04.2018, 12:00 |
| M02 | Grundlagen | 30.05.2018, 12:00 |
| M03 | Story | 13.06.2018 |
| M04 | Design der Spielerfiguren | 13.06.2018 |
| M05 | Menü | 27.06.2018 |
| M06 | Animation der Gegner und Spielfigur | 27.06.2018 |
| M07 | Design einer Umgebung 1 | 11.07.2018 |
| M08 | Speichern der Spielstände | 29.08.2018 |
| M09 | Design einer Umgebung 2 | 29.08.2018 |
| M10 | Design der Items | 17.10.2018 |
| M11 | Kaufsystem | 17.10.2018 |
| M12 | Design einer Umgebung 3 | 07.11.2018 |
| M13 | Erfahrungssystem | 07.11.2018 |
| M14 | Design einer Umgebung 4 | 28.11.2018 |
| M15 | Bug-Fixing | 19.12.2018 |
| M16 | Dokumentation und Quellcode abgeben und Installation auf Rechner von Herrn Lütticke | 15.01.2019 |

# Zeitplan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Meilenstein | 04.04 | 19.04 | 30.05 | 13.06 | 27.06 | 11.07 | 30.07 | 29.08 | 17.10 | 07.11 | 28.11 | 19.12 | 15.01 |
| M01 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M03 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M04 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M05 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M06 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M07 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M08 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M09 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M14 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M15 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| M16 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |