

Lastenheft

Einleitung

Die Technologie von heute schreitet mit jedem Tag voran und ist überall zu finden, nicht nur in den heutigen Forschungen von verschiedenen Instituten, sondern auch im Alltag der Gesellschaft als zum Beispiel Transportmittel. Für uns ist jedoch die Unterhaltung ein wichtiger Faktor, der auch heute größtenteils durch die Modernisierung und Digitalisierung neugestaltet wird: Wie zum Beispiel durch Videospiele.

Das von uns geplante Projekt „Star Shooter“ ist ein Videospiel, wessen Zweck der Unterhaltung dienen soll. Der Aspekt der Unterhaltung sehen wir als einen sehr ernstzunehmenden und wichtigen an, weshalb wir auch der Überzeugung sind, dass das Projekt den entsprechenden Umfang für den geplanten Zeitraum benötigen wird.

Produktbeschreibung

Das Konzept des Projektes „Star Shooter“ erfolgt dem Konzept des Videospiele „Space Invaders“: Es entspricht einem simplem Shoot'em Up Game, wessen Handlung im Weltraum stattfindet. Die Spieler steuern ihr eigenes Raumschiff und werden während des Spiels mit gegnerischen Raumschiffen konfrontiert, welche durch das Treffen des Raumschiffs vom Spieler Leben von ihm entziehen können. Die Gegner bewegen sich langsam zum Spieler, welcher von seinem Raumschiff aus mithilfe von Kanonen versucht feindliche Raumschiffe zu zerstören, um somit sein Überleben garantieren zu können. Um das Spiel zu gewinnen müssen alle Gegner eliminiert werden. Verlieren tut der Spieler, wenn er alle seine drei Trefferpunkte, beziehungsweise Leben, verloren hat. Die Zielgruppe ist nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Erwachsene, die Interesse an Videospielen zeigen. Das Spiel ermöglicht es nicht Online/im Multiplayer gespielt zu werden oder individuellen Accounts zu gestalten.

Anforderungen

Voraussetzungen für das Spiel „Star Shooter“ sind die einwandfreie Benutzung und Handhabung des Programms. Die Funktionalität sollte eine Priorität in der Entwicklung darstellen, wobei auch die einfache Handhabung und Bedienung des finalen Resultates eine gleichgewichtete Rolle spielt. Um die gewünschten Zielgruppen erreichen zu können müssen diese beiden Voraussetzungen erfüllt werden, da bei einer komplizierten Gestaltung des Spiels Gruppen wie junge Jugendliche schnell Desinteresse aufweisen könnten.

Die Gestaltung des optischen Designs ist ein weiterer bedeutsamer Faktor. Die Auslegung des Designs sollte dem Inhalt des Spiels gerecht werden und dessen Inhalt klar widerspiegeln können. Zu beachten gilt es dabei, dass es bei der Erstellung des Designs nicht zu einer zu hohen Aufwandsbetreibung kommt und Zeit übermäßig viel investiert werden muss. Ebenfalls sollte die Optik in ihrer Komplexität nicht zu banal gestaltet sein und gleichzeitig nicht so schwierig, dass es zu Komplikationen bei Benutzern führen könnte. Diese

Anforderungen sind es, welche es zu erfüllen gilt. Die angeführten Punkte spielen in der Erstellung unseres Projekts eine maßgebende Rolle und sind somit nicht wegzudenkende Eigenschaften.

Die Erarbeitung eines solchen Spiels bringt mit sich, dass zahlreiche Ideen zur Umsetzung und Gestaltung bei der Projekt Arbeit auftreten. Nicht alle der auftretenden Visionen können jedoch in dem limitierten Zeitbereich realisiert werden, deshalb ist die Umsetzung von detaillierteren Funktionen zum Spiel nicht so grundlegend wie zum Beispiel die, der einwandfreien Benutzung. Ein Beispiel für solche Funktionen wären Variationen von Gegnern und ihrem Schwierigkeitsgrad.