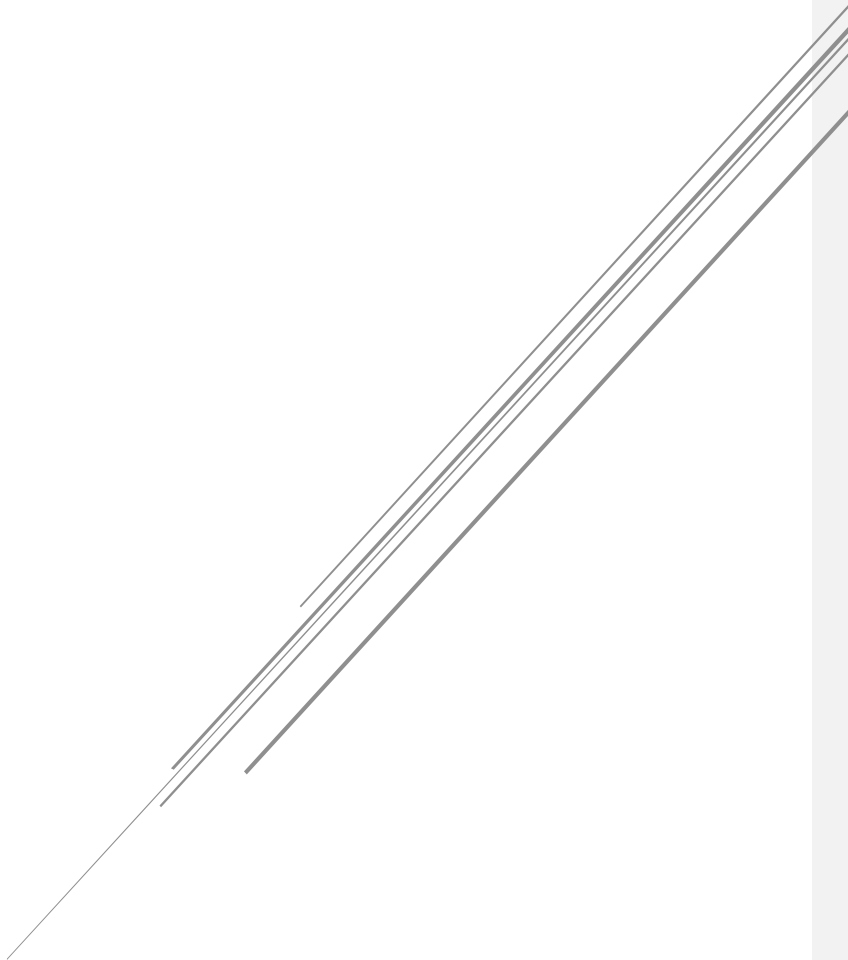


# AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

Pflichtenheft



Samuel Grimm

<b>1</b>	<b>EINLEITUNG</b>	<b>4</b>
1.1	Zweck	4
1.2	Systemumfang	4
1.3	Stakeholder	4
1.4	Definitionen, Akronyme und Abkürzungen	5
1.5	Referenzen	5
1.6	Übersicht	5
<b>2</b>	<b>SPIELBESCHRIEB</b>	<b>6</b>
2.1	Kurzbeschreibung	6
2.2	Lizenz	6
2.3	Nebenrollen	7
2.4	Waffen	7
2.5	Aktionskarten	8
2.6	Weitere Gegenstandskarten	10
<b>3</b>	<b>PRODUKTEINSATZ</b>	<b>11</b>
3.1	Anwendungsbereiche	11
3.2	Zielgruppen	11
3.3	Betriebsbedingungen	11
<b>4</b>	<b>SYSTEMUMFELD</b>	<b>11</b>
4.1	Software	11
4.2	Hardware	11
4.3	Schnittstellen	11
<b>5</b>	<b>ARCHITEKTURBESCHREIBUNG/SCHNITTSTELLEN</b>	<b>11</b>
5.1	Statische Struktur	11
<b>6</b>	<b>PRODUKTDATEN</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>SYSTEMFUNKTIONALITÄT</b>	<b>15</b>

7.1	Qualitätsbestimmungen .....	15
<b>8</b>	<b>ANFORDERUNGEN .....</b>	<b>16</b>
8.1	Funktionale Anforderungen .....	16
8.2	Nicht funktionale Anforderungen/Qualitätsanforderungen .....	20
8.3	Einschränkungen/Randbedingungen .....	20
<b>9</b>	<b>BENUTZEROBERFLÄCHE .....</b>	<b>20</b>
9.1	B01 - Bedienungsoberfläche .....	20
9.2	B02 – Bedienbarkeit .....	20
<b>10</b>	<b>ANNAHMEN .....</b>	<b>20</b>
<b>11</b>	<b>ABNAHMETESTS.....</b>	<b>21</b>
11.1	Test der funktionalen Anforderungen .....	21
11.2	Test der nichtfunktionalen Anforderungen .....	21
<b>12</b>	<b>ENTWICKLUNGSUMGEBUNG .....</b>	<b>21</b>
12.1	Software .....	21
12.2	Hardware .....	21
12.3	Entwicklungsschnittstellen .....	21
<b>13</b>	<b>ANHANG .....</b>	<b>22</b>
<b>14</b>	<b>INDEX .....</b>	<b>23</b>
<b>15</b>	<b>LITERATURVERZEICHNIS .....</b>	<b>23</b>
<b>16</b>	<b>ABBILDUNGSVERZEICHNIS .....</b>	<b>23</b>

# 1 Einleitung

## 1.1 Zweck

Ein neues, komplexes Kartenspiel kennenzulernen oder jemandem beizubringen, ist manchmal ziemlich schwer und kann frustrierend enden, weil Gesagtes oft nicht auf Anhieb klar ist und es viele Fragen gibt, die nicht immer gestellt werden können.

In einer solchen Situation wäre es manchmal praktisch, wenn man als Spieler zu jeder Karte angezeigt bekommt, wie und ob diese gespielt werden kann.

Hier kommt das Augmented Card Game «ins Spiel». Es führt alle Anfänger unkompliziert durch das Spiel hindurch und nimmt z.B. die Arbeit des (Lebens)Punkte-Zählens ab. Ausserdem soll es möglich sein, mit den Liebsten «am gleichen Tisch» zu spielen, auch wenn jemand nicht physisch am gleichen Ort ist.

Um das Spielgeschehen möglichst authentisch zu machen, sitzen (fast) alle am gleichen Tisch und können mit den virtuellen Karten auf dem Tisch interagieren.

## 1.2 Systemumfang

### 1.2.1 Muss-Kriterien

- Spiel mit Beamer auf Tisch projizieren
- Spielstand via Server aktuell halten, damit die App aktuell bleibt.
- In der App müssen die Handkarten angezeigt werden und spielbar sein.
- Alle Aktionen, die mit Hand-Tracking möglich sein sollen, müssen auch mit der App ausführbar sein (z.B., wenn die Kamera spinnt).
- Der verwendete Server gibt nur auf authentifizierten Anfragen Informationen zum Spiel heraus (anonyme Authentifizierung kann reichen).
- Ein minimales Gameplay (wie in den Anforderungen definiert) muss spielbar sein.
- Die Sitzpositionen am Tisch müssen definiert werden können.

### 1.2.2 Soll-Kriterien

- Handtracking mit Kamera
- Hand-Tracking-Service konfigurieren können (z.B. Bildausschnitt, Streamen des Bildes an-/ausschalten)
- Die App soll Hilfestellungen zu jeder Karte zur Verfügung stellen.

### 1.2.3 Kann-Kriterien (optional)

- QR-Code projizieren, damit die Spieler ganz einfach dem Spiel beitreten können.
- Webcam-Bild-Übertragung der Gesichter (durch App) und evtl. sogar Projektion mit Beamer
- Tutorial-Modus, damit die Spieler das Spiel einfacher lernen können.

## 1.3 Stakeholder

Stakeholder	Relevanz	Haltung	Ziele und Interessen
Administrator/Besitzer des Systems	Hoch	Positiv	Ein einfach konfigurierbares System, das bei Gebrauch verfügbar ist. Er/sie möchte mit Freunden und Bekannten das Kartenspiel «Bang» augmented spielen und Spass haben. Er möchte

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

			nicht viel Zeit mit Konfigurieren verbringen müssen.
Spieler am Tisch	Hoch	Positiv, verwirrt, interessiert oder skeptisch	<p>Diese Spieler möchten schnell in das Spiel eintauchen können. Es wäre eine Zumutung, dass diese Spieler zuerst einen Benutzer-Account mit Verifizierung machen müssten oder vor dem Spiel Änderungen am Smartphone/Tablet (wie z.B. sich im gleichen WLAN befinden wie der Game-Computer) oder an der App machen müsste. Er/sie soll vor und während dem Spiel so wenig wie möglich falsch machen können.</p> <p>Möglicherweise kennt dieser Spieler das Spiel nicht. Deswegen soll das Spiel/System so selbsterklären wie möglich für ihn/sie sein.</p>
Spieler, der nicht physisch am Tisch sein kann	Mittel	Positiv, verwirrt	<p>Gleiche Ziele wie der Spieler am Tisch.</p> <p>Im Gegensatz zu den anderen Spielern kann er/sie nicht direkt mit den anderen Spielern kommunizieren. Deswegen muss dieser Spieler so wenig Fehler machen können wie möglich.</p> <p>Möglicherweise (empfohlen) ist er/sie mit den anderen Spielern via Call (Skype, Discord, MS Teams, Zoom, etc.) verbunden. Vielleicht wünscht er sich, dass sich die Spieler gegenseitig sehen könnten. Aus diesem Grund kann es Sinn machen, das Webcam-Bild via App zu übertragen oder sogar sein eigenes Bild mit dem Beamer zu projizieren.</p>
Betreuer	Hoch	Positiv	Fordert ein gut funktionierendes und dokumentiertes System.

### 1.4 Definitionen, Akronyme und Abkürzungen

### 1.5 Referenzen

Auf welche Dokumente wird in der Doku verwiesen?

### 1.6 Übersicht

Am Ende der einleitenden Kapitel sollten die weiteren Inhalte und Struktur (Aufbau) der Doku erläutert werden.

Commented [GSS1]: Nötig?

## 2 Spielbeschreibung

### 2.1 Kurzbeschreibung

Das Spiel «Bang!» von daVinci Games und Abacusspiele ist ein rundenbasiertes Kartenspiel, das für 4 bis 7 Spieler geeignet ist. Jeder Spieler hat eine der folgenden Rollen:



Abbildung 1: Rollen des Spieles «Bang!».

Commented [GSS2]: Bild: Sheriff sollte links sein

Die einzig bekannte Rolle ist diejenige des Sheriffs, alle anderen sind unbekannt bis zu dessen Tod. Das Ziel des Sheriffs und der Hilfssheriffs ist es, alle Banditen und den Gesetzlosen auszuschalten. Die Banditen wiederum wollen den Sheriff ausschalten. Der Gesetzlose ist auf keiner der beiden Seiten, er möchte der letzte Überlebende sein. Ein Spieler wurde eliminiert, wenn er/sie keine Lebenspunkte mehr hat.

Das Spielende ist erreicht, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

Bedingung	Gewonnen hat
<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Sheriff wurde eliminiert</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wenn nur noch der Gesetzlose lebt, dann er,</li> <li>ansonsten die Banditen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Alle Banditen und der Gesetzlose wurden eliminiert</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Sheriff und alle Hilfssheriffs</li> </ul>

Das Spiel ist rundenbasiert. Konkret bedeutet das, dass jeweils nur ein Spieler an der Reihe ist und seinen Spielzug ausführen kann. Der Spielzug ist in drei Phasen unterteilt:

1. Phase: Der Spieler zieht 2 Karten vom Nachziehstapel.
2. Phase: Beliebige viele Karten spielen.
3. Phase: Überzählige Karten abspielen: Am Ende des Spielzuges darf der Spieler maximal so viele Karten auf der Hand haben wie er/sie Lebenspunkte hat.

Nach dem Spielzug kommt der nächste Spieler links an die Reihe.

### 2.2 Lizenz

Das Spiel wurde von daVinci Games und Abacusspiele herausgegeben und ist urheberrechtlich geschützt. Für diese Arbeit sind keine Lizenzen ausgestellt worden. Aus diesem Grund darf diese Bachelor-Thesis nicht kommerziell verwendet werden.

### 2.3 Nebenrollen

Alle Spieler haben eine zweite Rolle. Am Anfang des Spieles werden jedem Spieler 2 Charakterkarten zugeteilt. Nur eine davon kann der Spieler ansehen. Ist er/sie mit der aufgedeckten Charakterkarte nicht zufrieden, so deckt er/sie die zweite Charakterkarte auf und die erste Charakterkarte gilt somit nicht mehr für ihn/sie. Ansonsten gilt die als erstes aufgedeckte Charakterkarte.

Die Nebenrollen/Charakterkarten bestimmen, wie viele Lebenspunkte ein Spieler maximal haben kann. Diese sind mit der Anzahl Patronen rechts auf der Karte gekennzeichnet. Der Sheriff hat einen Lebenspunkt mehr.



Abbildung 2: Charakterkarten, nicht vollständig.

Zusätzlich haben alle Charaktere eine Spezialfunktion, die auf der Karte beschrieben ist.

### 2.4 Waffen

Waffen-Karten werden während des Spielzuges ausgespielt. Alle Spieler dürfen maximal 1 Waffe vor sich spielen. Möchte der Spieler eine andere Waffe, so kann er/sie während des Spielzuges eine bereits vor sich gespielte Karte wegwerfen.

Die Waffen bestimmen die Reichweite, die der Spieler hat. Ohne Waffe hat der Spieler eine Reichweite von 1. Dies bedeutet, dass er/sie nur die Spieler, die direkt neben ihm/ihr sind, mit der Karte «Bang», treffen kann.

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

Eine spezielle Waffe ist die Volcanic: Hat ein Spieler diese Karte vor sich gespielt, so kann er beliebig viele «Bang»-Karten pro Spielzug spielen, ansonsten ist nur 1 «Bang» pro Spielzug erlaubt.

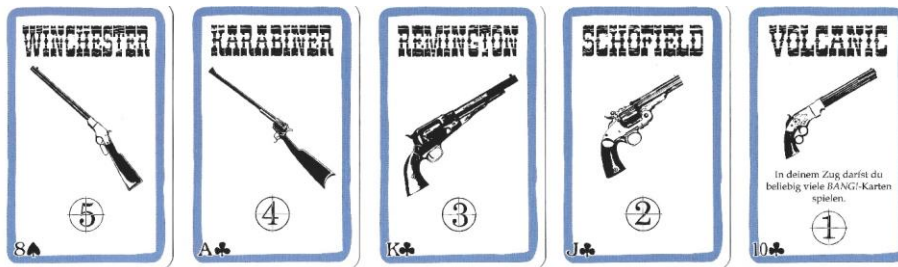


Abbildung 3: Waffenkarten

### 2.5 Aktionskarten

Die wichtigste Karte im Spiel ist die «Bang»-Karte. Diese Karte kann ein Spieler während seines Spielzuges gegen einen anderen Spieler spielen, der in seiner Reichweite liegt. Der angegriffene Spieler darf gegen eine «Bang»-Karte mit einem «Fehlschuss» reagieren (also von der Hand abwerfen). Tut er dies nicht, so verliert der angegriffene Spieler 1 Lebenspunkt.

Während des Spielzuges dürfen beliebig viele «Bier»-Karte gespielt werden. Pro solche Karte erhält dieser Spieler einen Lebenspunkt dazu. Die maximale Lebenspunkte dürfen aber nicht überschritten werden. Das Einzigartige dieser Karte ist, dass diese auch ausserhalb des Spielzuges von der Hand gespielt werden darf, wenn derjenige Spieler von einem Schuss getroffen wird.



Abbildung 4: Die wichtigsten Aktionskarten des Spieles

Die Symbole werden auf der Hilfskarte gut zusammengefasst:



## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME



Abbildung 5: Zusammenfassung der Symbole auf den Karten

Neben dem «Bang» und «Bien» gibt es weitere Möglichkeiten, anderen Lebenspunkte abzuziehen oder hinzuzufügen.

Der «Gatling» zieht allen anderen Spielern 1 Lebenspunkt ab, die diesen Angriff nicht mit einem «Fehlschuss» abwehren. Der «Saloon» macht genau das Gegenteil: Alle Spieler erhalten einen Lebenspunkt zurück.

Wird der «Indianer» gespielt, so verlieren alle anderen Spieler einen Lebenspunkt, die nicht eine «Bang»-Karte spielen können.

Ein «Duell» wird hingegen gegen einen Spieler gespielt, den man auswählen kann. Anschliessend werfen der angegriffene Spieler und der Spieler, der an der Reihe ist, abwechselungsweise eine «Bang»-Karte ab. Derjenige, der zuerst keine «Bang»-Karte mehr spielt, verliert einen Lebenspunkt.



Abbildung 6: Karten, mit welchen andere Lebenspunkte verlieren oder bekommen.

Mit einem «Wells Fargo» oder einer «Postkutsche» können 2 bzw. 3 Karten vom Nachziehstapel gezogen werden. Bei einem «Warenhaus» werden so viele Karten aufgedeckt, wie noch Spieler im Spiel sind. Anschliessen können alle Spieler beginnend beim Spieler, der an der Reihe ist, weiter in Spielrichtung eine Karte davon auf die Hand nehmen.

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME



Abbildung 7: Karten, die bewirken, dass Karten gezogen werden können.

Mit dem «Cat Balou» kann der Spieler einen beliebigen andern Spieler dazu zwingen, eine Handkarte abzuwerfen. Mit der «Panik»-Karte hingegen kann der Spieler eine beliebige Karte von einem anderen Spieler im Abstand 1 aufnehmen, die entweder vor dem anderen Spieler ausgespielt ist oder sich in der Hand des Spielers befindet.



Abbildung 8: Karten, die eine Karte einem anderen Spieler entfernen.

### 2.6 Weitere Gegenstandskarten

So wie die Waffen werden diese blauen Karten vor einem Spieler gespielt.

Das «Dynamit» wird zuerst vor sich selbst abgespielt. Befindet sich diese Karte am Anfang des Spielzuges vor einen, muss man am Anfang des Spielzuges zuerst eine Karte aufziehen und wegwerfen. War unten links auf dieser Karte eine Schaufel, verliert dieser Spieler 3 Lebenspunkte. Ansonsten wandert diese Karte zum Spieler links von ihm/ihr.

Das «Gefängnis» kann vor einen beliebigen Spieler gespielt werden, der nicht Sherif ist. Hat der Spieler am Anfang seines Zuges das Gefängnis vor sich, muss er zuerst eine Karte vom Stapel ziehen. Hatte diese Karte unten links ein Herz abgebildet, so kann er das Gefängnis wegwerfen und normal seinen Zug starten. Ansonsten kann er auch das Gefängnis wegwerfen, muss aber seinen Spielzug passen.

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

Mit dem «Zielfernrohr» oder «Mustang» sehen Spieler einen mit einem um 1 grösseren bzw. kleineren Abstand, was bedeutet, dass sich die Reichweite entsprechend um 1 verändert.

Das «Fass» kann der Spieler vor sich selbst spielen. Dies bewirkt, dass immer, wenn auf ihn geschossen wird, er eine Karte vom Stapel aufdecken kann. Falls unten links auf dieser Karte ein Herz war, so zählt diese Karte als «Fehlschuss». Das «Fass» bleibt aber bestehen nach dem Schuss.



Abbildung 9: weitere blaue Karten, die vor Spieler gespielt werden.

## 3 Produkteinsatz

### 3.1 Anwendungsbereiche

### 3.2 Zielgruppen

### 3.3 Betriebsbedingungen

## 4 Systemumfeld

Einbettung des Systems in Umfeld

- Ergebnisse der System- und Kontextabgrenzung

Resultat muss das können und das nicht z.B.

### 4.1 Software

### 4.2 Hardware

### 4.3 Schnittstellen

## 5 Architekturbeschreibung/Schnittstellen

### 5.1 Statische Struktur

Aus Hardware-Sicht ist das System so geplant:

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

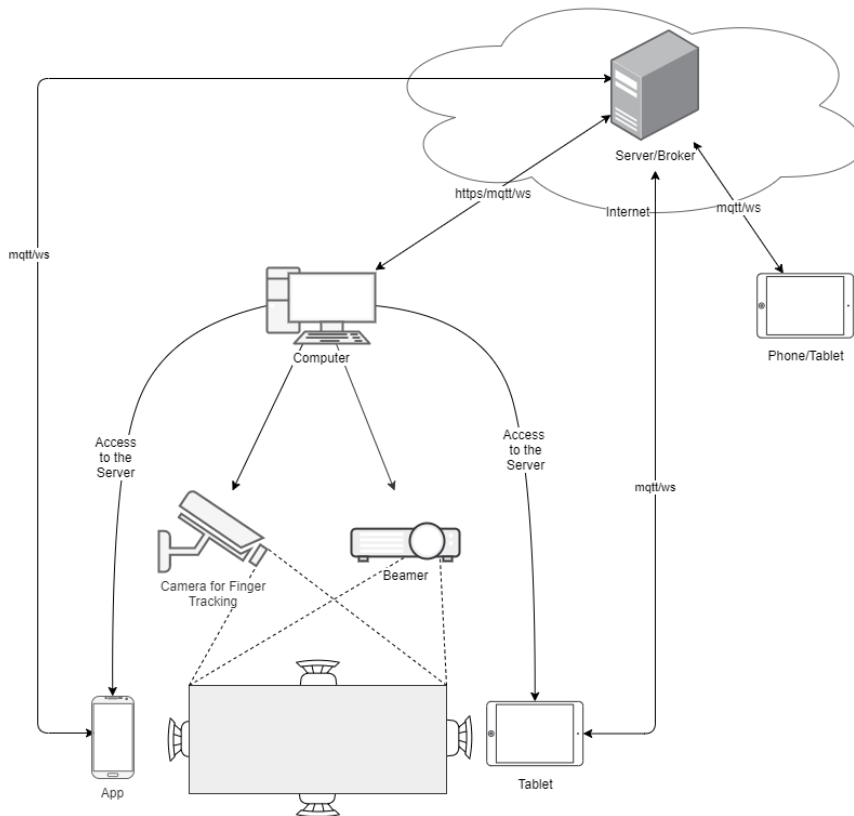


Abbildung 10: Hardware-Ansicht des Systems

Bis zu 4 Spieler sitzen an einem Spieltisch. Alle Spieler haben ihre Karten auf ihrem Smartphone oder Tablet. Auf dem Tisch vor ihnen wird das aktuelle Spielgeschehen mit einem Beamer projiziert. Wird von einem physisch am Tisch sitzenden Spieler eine Karte auf dem Spieltisch ausgewählt, so soll dies mit Handbewegung möglich sein. Hierfür kommt eine Kamera zum Einsatz, die die Handbewegungen der Spieler trackt.

Der Beamer und die Kamera für das Hand-Tracking sind mit einem Computer verbunden, auf dem das Spiel läuft.

Alle Tablets und Smartphones mit der App dieses Systems sind via einen Server indirekt mit diesem Computer verbunden. Damit sich die Apps korrekt verbinden können, wird ein Code (QR-Code oder ein Text-/Zahlencode) auf den Tisch gebeamt, der dann eingegeben bzw. gescannt werden kann. Dieser Code soll auch von solchen verwendet werden können, die nicht physisch am Tisch sitzen können.

Software-technisch ist folgende Architektur geplant:

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

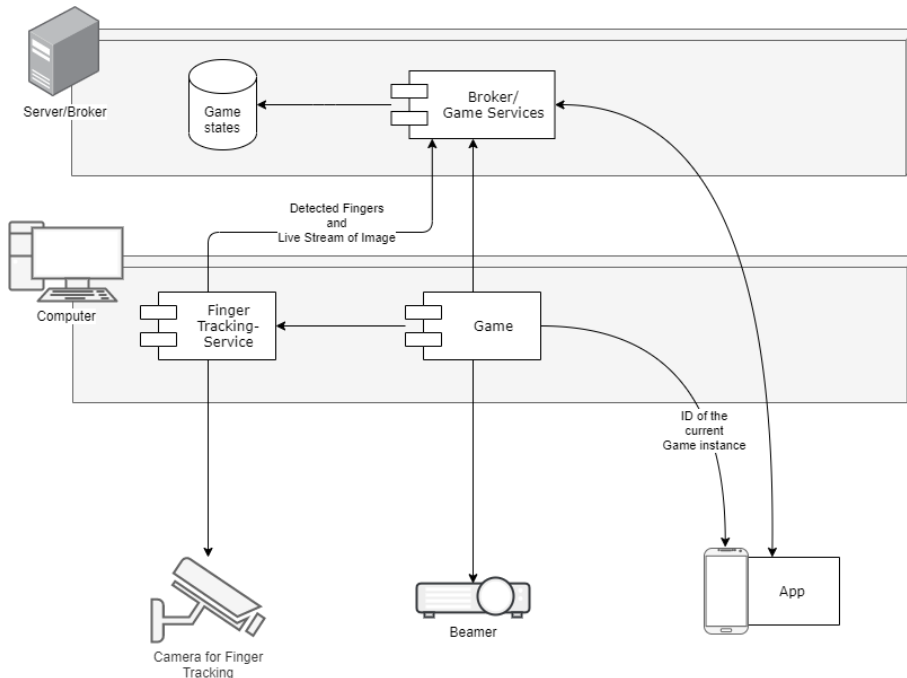


Abbildung 11: Software-Architektur des Systems

Das eigentliche Game läuft auf einem Computer, das mit der Kamera und dem Beamer verbunden ist. Das Game bekommt die Handtracking-Daten von einem «Finger Tracking»-Service. Das Game soll ausserdem diesen Service konfigurieren können. Des Weiteren kann das Game auch festlegen, ob das Live-Bild der Kamera auf den Server gestreamt werden soll, damit dieses Bild dann auf der App abrufbar ist. Das Game ist zusätzlich für die Spiellogik und das projizierte Bild verantwortlich.

Den aktuellen Spielstand muss auf einen Server aktualisiert werden, damit in der App der aktuelle Spielstand angezeigt werden kann.

In der Smartphone- und Tablet-App müssen die Handkarten des Spielers angezeigt werden. Des Weiteren wird angestrebt, dass alle Spielhandlungen auch mit der App durchgeführt werden können. Dies bedeutet, dass das projizierte Bild in einer ähnlichen Weise auch auf der App ersichtlich sein muss, und dass die Aktionen, die mit dem Finger-Tracking getätigt werden, auch mit der App ausführbar sein müssen.

## 6 Produktdaten

Folgende Daten werden von den Benutzern langfristig auf einem Server gespeichert:

ID	Bezeichnung	Konkrete Daten
DA-L-01	Login-Informationen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Benutzername/-ID</li> <li>Passwort (verschlüsselt) oder Token</li> </ul>

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

Kurzfristig – also während des Spiels – müssen sicher folgende Daten auf einem Server zwischengespeichert werden:

ID	Bezeichnung	Konkrete Daten
<b>DA-K-01</b>	Spieler in einem Spiel	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ ID des Benutzers</li><li>▪ ID der Spiel-Instanz</li></ul>
<b>DA-K-02</b>	Karten	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Alle Rollen aller Spieler</li><li>▪ Karten jedes Spielers auf der Hand und vor sich</li><li>▪ Letzte Karte(n) auf dem Wegwurf-Stapel</li><li>▪ Lebenspunkte aller Spieler</li></ul>
<b>DA-K-03</b>	Aktueller Spielmodus	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Welche Spielphase gerade läuft (also z.B. Anmeldephase für Smartphone, Rollenverteilung oder reguläres rundenbasiertes Spiel)</li><li>▪ Welcher Spieler an der Reihe ist</li><li>▪ Ob gerade ein spezieller Modus (wie «Duell» oder «Indianer») gestartet wurde und wer bereits wie reagiert hat.</li><li>▪ Welche(r) Spieler involviert sind</li></ul>
<b>DA-K-04</b>	Kamera-Bild	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bild der Kamera</li></ul>
<b>DA-K-05</b>	Erkannte Finger	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Erkannte Finger für Anzeige innerhalb der App</li></ul>

## 7 Systemfunktionalität

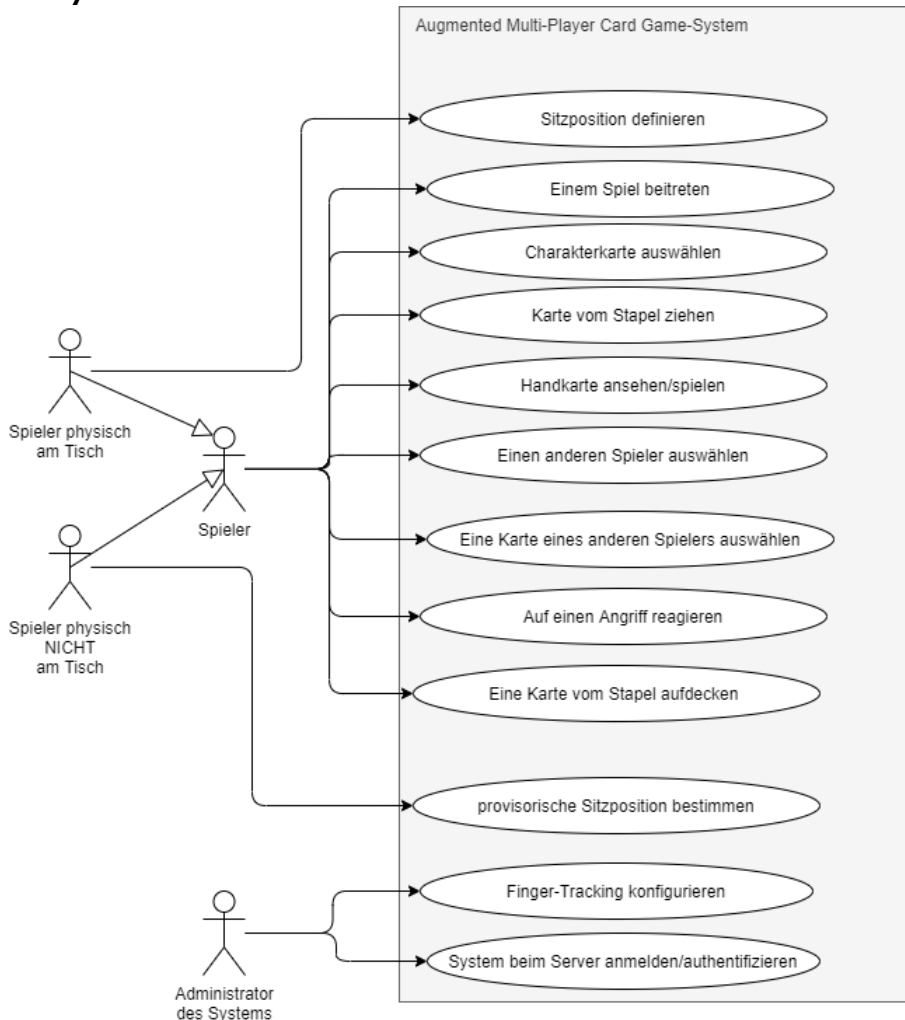


Abbildung 12: Anwendungsfälle des Systems

**Commented [GSS3]:** Anwendungsfälle genauer beschreiben

### 7.1 Qualitätsbestimmungen

Die folgende Tabelle soll ungefähr bestimmen, welche allgemeinen Qualitätsbestimmungen wie relevant für das zu entwickelnde System sein sollen. Bei der Planung und Implementierung sollen Merkmale mit hoher Relevanz eine grössere Relevanz spielen.

**Commented [GSS4]:** Wo deshalb mehr Effort geleistet werden soll, soll darauf verwiesen werden.

Produktqualität	Sehr hoch	Hoch	Normal	Nicht relevant
Funktionalität				

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

Angemessenheit		X	
Richtigkeit		X	
Interoperabilität		X	
Ordnungsmässigkeit		X	
Sicherheit		X	
Zuverlässigkeit			
Reife		X	
Fehlertoleranz	X		
Wiederherstellbarkeit			X
Benutzbarkeit			
Verständlichkeit	X		
Erlernbarkeit	X		
Bedienbarkeit	X		
Effizienz			
Zeitverhalten		X	
Verbrauchsverhalten		X	
Änderbarkeit			
Analysierbarkeit		X	
Modifizierbarkeit		X	
Prüfbarkeit		X	
Übertragbarkeit			
Anpassbarkeit		X	
Installierbarkeit		X	
Konformität			X
Austauschbarkeit			X

Tabelle 1: Qualitätsbestimmungen für das zu entwickelnde System.

**Commented [GSS5]:** Nur innerhalb des eigenen Systems

**Commented [GSS6]:** Wenn auf dem Tisch eine Aktion ausgeführt wird, dann soll z.B. auch die richtige Karte ausgewählt werden können.

## 8 Anforderungen

### 8.1 Funktionale Anforderungen

#### 8.1.1 Minimales Gameplay

##### 8.1.1.1 FA-01 - Rollen verteilen

Ziel	Das System weist den Spielern eine der folgenden Rollen zu: Sheriff, Hilfssherif, Bandit oder Outlaw. Alle Spieler sehen ihre Rolle auf ihrem Smartphone/Tablet.		
Begründung	Im Spiel müssen alle Teilnehmenden eine Rolle haben, damit diese ihren Auftrag erfüllen können.		
Priorität	höchste	Version	1.0

##### 8.1.1.2 FA-02 Sheriff wird offen angezeigt

Ziel	Auf dem projizierten Bild ist ersichtlich, welcher Spieler der Sheriff ist.		
Begründung	Die Rolle des Sheriffs muss bekannt sein.		
Priorität	höchste	Version	1.0



## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

### 8.1.1.3 FA-03 Charakterkarte verteilen

Ziel	Jedem Spieler werden zwei zufällige Zusatzrollen verteilt, die sie auf ihren privaten Geräten sehen können. Hiervon können sie eine davon auswählen.		
Begründung	Alle Spieler müssen eine Zusatzrolle haben, die bestimmt, wie viele Lebenspunkte sie maximal haben können.		
Priorität	höchste	Version	1.0

Commented [G557]: Charakterkarte

### 8.1.1.4 FA-04 Lebenspunkte am Anfang erhalten

Ziel	Am Anfang des Spieles erhalten alle Spieler so viele Lebenspunkte, wie es ihre Zusatzrolle zulässt. Der Sheriff erhält einen mehr. Die Anzahl Punkte werden auf dem projizierten Bild angezeigt.		
Begründung	Die Lebenspunkte sind ein zentrales Element des Spieles. Alle Spieler müssen sehen können, welcher Spieler wie viele Lebenspunkte noch besitzen.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.5 FA-05 Automatisches Kartenziehen am Anfang

Ziel	Allen Spielern werden automatisch so viele Handkarten verteilt, wie Lebenspunkte sie besitzen.		
Begründung	Vor dem ersten Spielzug müssen alle Spieler bereits Karten auf der Hand haben.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.6 FA-06 Am Anfang jedes Spielzuges Karten aufziehen

Ziel	Am Anfang jedes Spielzuges kann (und muss) der Spieler, der an der Reihe ist, 2 Karten aufziehen.		
Begründung	Vorgabe des Spieles.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.7 FA-07 Karten auswählen und spielen

Ziel	Während des eigenen Spielzuges kann der Spieler auf seinem Gerät spielbare Karten auswählen und spielen.		
Begründung	Alle Spieler müssen Aktionen ausführen können.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.8 FA-08 Karten wegwerfen

Ziel	Der Spieler, der an der Reihe ist, kann beliebig viele Karten auf seiner Hand wegwerfen.		
Begründung	Alle Spieler dürfen am Ende ihres Spielzuges nur so viele Karten auf der Hand haben, wie Lebenspunkte sie besitzen.		
Priorität	höchste	Version	1.0

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

### 8.1.1.9 FA-09 Maximale Anzahl Handkarten

Ziel	Der Spieler, der an der Reihe ist, kann seinen Spielzug erst beenden, sobald er/sie maximal so viele Handkarten wie Lebenspunkte besitzt.		
Begründung	Alle Spieler dürfen am Ende ihres Spielzuges maximal so viele Handkarten besitzen, wie sie Lebenspunkte haben.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.10 FA-10 Waffe spielen

Ziel	Während des Spielzuges kann der Spieler Waffenkarten spielen. Diese Karte wird dann vor dem Spieler angezeigt. Die Waffenkarte erhöht die Reichweite des Spielers entsprechend.		
Begründung	Waffen werden benötigt, um weiter entfernte Spieler erreichen zu können.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.11 FA-11 «Bienen» spielen

Ziel	Wird eine «Bienen»-Karte während des Spielzuges gespielt, so erhält der Spieler 1 Lebenspunkt. Besitzt der Spieler bereits die maximale Anzahl an Lebenspunkten, so hat diese Karte keine Funktion.		
Begründung	Wichtige Karte des Spieles		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.12 FA-12 «Postkutsche» spielen und 2 Karten ziehen

Ziel	Wird eine «Postkutsche» während des Spielzuges gespielt, so kann der Spieler 2 Karten vom Stapel ziehen.		
Begründung	Wichtige Karte des Spieles		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.13 FA-13 «Catling» spielen

Ziel	Wird während des Spielzuges ein «Catling» gespielt, so wird automatisch auf alle Spieler geschossen. Alle Spieler haben die Gelegenheit, einen «Fehlschuss» zu spielen, ansonsten verlieren sie einen Lebenspunkt.		
Begründung	Wichtige Karte des Spieles		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.14 FA-14 «Indianer» spielen

Ziel	Wird die «Indianer»-Karte während des Spielzuges gespielt, so wird ein Modus gestartet, in welchem alle anderen Spieler eine «Bang»-Karte spielen können. Alle Spieler, die keine «Bang»-Karte spielen konnten, verlieren einen Lebenspunkt.		
Begründung	Elementare Karte des Spieles.		
Priorität	höchste	Version	1.0

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

### 8.1.1.15 FA-15 «Duell» spielen

Ziel	Wird eine «Duell»-Karte während des Spielzuges gespielt, wird ein Modus gestartet, in welchem der aktuelle Spieler einen anderen Spieler auswählen kann. Dies wiederum führt zu einem Modus, in welchem der aktuelle und der ausgewählte Spieler abwechselungsweise eine «Bang»-Karte von der Hand spielen können. Der ausgewählte Spieler muss beginnen. Derjenige Spieler, der als erstes keine «Bang»-Karte mehr spielt, verliert einen Lebenspunkt.		
Begründung	Elementare Karte des Spiels.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.16 FA-16 Mit «Fehlschuss» auf «Bang» oder «Catling» reagieren

Ziel	Alle Spieler, auf welche mit einer «Bang»- oder «Catling»-Karte geschossen wurde, haben die Möglichkeit, diesen Schuss mit einer «Fehlschuss»-Karte abzuwehren. Hierfür wird ein Modus gestartet, in welchem der/die im Beschuss stehende(n) Spieler aufgefordert werden, entweder eine «Fehlschuss»-Karte zu spielen oder ein Lebenspunkt abzugeben.		
Begründung	Alle Spieler müssen die Möglichkeit haben, auf eine «Bang»- oder «Catling»-Karte zu reagieren		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.17 FA-17 Gespielte Karten ablegen

Ziel	Jede Karte, die gespielt wird, wird sichtbar auf den Stapel der gespielten Karte abgelegt. Diese Karte befindet sich ab diesem Zeitpunkt nicht mehr auf der Hand des Spielers.		
Begründung	Gespielte Karten sollen nicht mehrmals von einem Spieler gespielt werden können.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.18 FA-18 Sterben

Ziel	Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, kann dieser nicht mehr mitspielen. Des Weiteren wird auf dem projizierten Bild sowie auf seinem Gerät angezeigt, dass dieser Spieler ausgeschieden ist.		
Begründung	Vorgabe des Spiels.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.1.19 FA-19 Evaluieren, ob jemand bzw. wer gewonnen hat

Ziel	<p>Immer, wenn ein Spieler im Spiel stirbt, wird evaluiert, ob das Spiel bereits beendet ist. Dies ist der Fall, wenn entweder</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Sheriff getötet wurde. Dann haben die Banditen gewonnen (und der Outlaw, falls er noch lebt.)</li> <li>• Oder alle Banditen und Outlaws getötet wurden. In diesem Fall haben der Sheriff und seine Hilfssherifen gewonnen.</li> </ul> <p>Es wird angezeigt, wer gewonnen hat.</p>		
------	---	--	--

## AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

Begründung	Das Spiel muss ein Ende mit Gewinnern und Verlierern finden können.		
Priorität	höchste	Version	1.0

### 8.1.2 Zusätzliches Gameplay

#### 8.1.2.1 FA-A01 Zusatzrollen mit Funktionen

Ziel	Die Funktionen der Zusatzrollen werden angewendet.		
Begründung	Die Funktionen der Zusatzrollen bringen mehr Abwechslung ins Gameplay.		
Priorität	mittlere	Version	1.0

### 8.1.3 Effekte

#### 8.1.3.1 FA-E-01

Ziel	Wird auf einen oder mehreren Spieler geschossen, wird eine Animation auf dem projizierten Bild gezeigt, dass eine oder mehrere Kugeln auf ihn/sie fliegt/fliegen.		
Begründung	Dieser Effekt soll dem Spieler deutlich machen, dass auf ihn gefeuert wurde.		
Priorität	mittlere	Version	1.0

## 8.2 Nicht funktionale Anforderungen/Qualitätsanforderungen

### 8.2.1 Effizienz

### 8.2.2 Benutzbarkeit

Es sollen 4 Personen am Tisch sitzen können und die Finger-Tracking-Input-Möglichkeit verwenden können.

### 8.2.3 Zuverlässigkeit

### 8.2.4 Übertragbarkeit

### 8.2.5 Änderbarkeit

## 8.3 Einschränkungen/Randbedingungen

## 9 Benutzeroberfläche

### 9.1 B01 - Bedienungsoberfläche

### 9.2 B02 – Bedienbarkeit

Die gesamte Anwendung soll mit der App gesteuert werden können.

Commented [GSS8]: Noch nicht komplett!

## 10 Annahmen

- Bestimmte Teile aus Kostengründen nicht realisieren
- Allgemeine Annahmen über Systemkontext, auf denen Anforderungen beruhen

## 11 Abnahmetests

### 11.1 Test der funktionalen Anforderungen

#### 11.1.1 T01 – erster Testfall

Identifikator	T01
Vorbedingung	
Nachbedingung	
Ablauf des Tests	
Erwartetes Resultat	
Zu vermeidendes Resultat	

### 11.2 Test der nichtfunktionalen Anforderungen

## 12 Entwicklungsumgebung

### 12.1 Software

### 12.2 Hardware

### 12.3 Entwicklungsschnittstellen

## 13 Projektplanung

Wie gehe ich für die Bachelor-Thesis vor?

## 14 Anhang

- Weiterführende Informationen
  - o Benutzercharakteristik
  - o Standards
  - o Konventionen
  - o Hintergrundinformationen zum Anforderungsdokument

## 15 Index

No index entries found.

## 16 Literaturverzeichnis

There are no sources in the current document.

## 17 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Rollen des Spieles «Bang».....	6
Abbildung 2: Charakterkarten, nicht vollständig. ....	7
Abbildung 3: Waffenkarten.....	8
Abbildung 4: Die wichtigsten Aktionskarten des Spieles.....	8
Abbildung 5: Zusammenfassung der Symbole auf den Karten .....	9
Abbildung 6: Karten, mit welchen andere Lebenspunkte verlieren oder bekommen. 9	
Abbildung 7: Karten, die bewirken, dass Karten gezogen werden können. ....	10
Abbildung 8: Karten, die eine Karte einem anderen Spieler entfernen.....	10
Abbildung 9: weitere blaue Karten, die vor Spieler gespielt werden. ....	11
Abbildung 10: Hardware-Ansicht des Systems .....	12
Abbildung 11: Software-Architektur des Systems .....	13
Abbildung 12: Anwendungsfälle des Systems .....	15