

1. Überblick

1.1 Einleitung

Bei diesem aufgegeben Projekt geht es darum ein Multiplayer Spiel namens „No Time to Spy“ zu planen und zu implementieren, welches die von den Stakeholder vorgegeben Anforderungen und Wünsche erfüllt. Genauer ist es das Ziel ein Spiel zu entwickeln, welches die vom Kunden gewünschten Features umsetzt und gleichzeitig dem entwickelndem Team erste Erfahrungen in der Entwicklung einer mittel großen Anwendung bietet. Dabei stehen sowohl programmiertechnische als auch softwaretechnische Aspekte im Vordergrund.

1.2 Motivation

Das Spiel ist ein rundenbasiertes, taktisches Multiplayer Spiel mit der Anlehnung an die erfolgreichen James Bond Filme. Dadurch dass man schon gespannt auf einen weiteren Film wartet, der im Laufe des Entwicklungsprozesses von diesem Spiel veröffentlicht wird, hat dieses Spiel ein großes finanzielles Potenzial.

Das Projekt ist als Pflichtmodul von jedem Studenten der Informatik oder ähnlichen Studiengängen zu bearbeiten. Es wird dabei über zwei Semester in zwei Teilen an dem Projekt gearbeitet, wobei im ersten Teil die Planung und im zweiten Teil die Implementierung im Vordergrund steht.

1.3 Vision

Unser Ziel ist es mit einer einfachen und schlichten Oberfläche eine Plattform für Spieler jeden Alters zu bieten. Da es heute meist monopolisierte Betriebssysteme gibt und jeder Nutzer seine eigene Affinität zu diesen hat, ist es uns wichtig, dass jeder Spieler über jede Barriere hinweg über den Browser mit jedem Spieler spielen kann. Durch eine ausgereifte KI (künstliche Intelligenz) kann jeder Spieler zu jedem Zeitpunkt in seiner präferierten Schwierigkeitsstufe spielen.

Das Spiel wird kostenlos angeboten und kann über das Internet geladen werden, sodass es für jeden mit Internetzugang verfügbar ist. Zudem gibt es keine Möglichkeit von In-Game-Käufe, sodass einzig und allein die Fähigkeiten der Spieler zählen.

1.4 Projektkontext

Das Projekt entsteht im Rahmen des Softwaregrundprojekt 2019/20. Bei den Teammitgliedern handelt es sich dabei um Studierende der Universität Ulm. Dabei ist unser Tutor Timo Netzer und der Übungsleiter Florian Ege die Stakeholder des Projekts.