**Project Escape**

# Ziele

## Hauptziel

Es wird ein kostengünstiger Prototyp eines Adventure-Games entwickelt, um Kenntnisse über das Interesse der Zielgruppe an einer möglichen Grossentwicklung zu sammeln.

## Teilziele

|  |  |
| --- | --- |
| Nr | Beschreibung |
| 1 | Das Spiel erfordert weder Handbuch noch müssen Schulungen durchgeführt werden. Dadurch entstehen keine weiteren Kosten für die Anwenderschulung. |
| 2 | Um Kosten zu sparen, soll das Spiel nur für die am weitesten verbreitete Plattform entwickelt. |
| 3 | Es soll abgeklärt werden, welcher Prozentsatz der Spieler Interesse am Kauf einer erweiterten Version des Spiels haben. |
| 4 | Das Spiel läuft stabil - neunzig Prozent der Spieler können das Spiel durchspielen, ohne dass das Programm abstürzt oder ungewollt neu gestartet werden muss. |
| 5 | Das im Internet gratis herunterladbare Spiel wird ein Monat nach Veröffentlichung von tausend Personen der Zielgruppe gespielt. |
| 6 | Das Spiel ist unterhaltsam genug, sodass es von der mindestens der Hälfte der Spieler auch zu Ende gespielt wird. |
| 7 | Das Spiel ist innovativ und neuartig, damit es der Mehrzahl der Spieler nicht als Plagiat erscheint. |

# Betroffene Personen

## Akteure

Spieler, Team „Customer Care“

## Stakeholder

Projektteam (Entwicklung, Tester), Projektauftraggeber, Spieler

|  |  |
| --- | --- |
| Gruppe | Beschreibung |
| Projektteam | Interesse am Erfolg besteht, da das Team in diesem Fall an der Entwicklung des Grossprojektes beteiligt wird. |
| Auftraggeber | Die Frage „Soll ein neues Produkt lanciert werden?“ wird beantwortet. |
| Management | Portfolio-Erweiterung im Erfolgsfall, neue Einnahmequelle und mögliche Erschliessung eines zusätzlichen Kundensegments. |

## Zielgruppe

Personen zwischen zwanzig und vierzig Jahren. Gelegenheitsspieler.

# Kontextdiagramm



# Anforderungen

## Funktional

Im zu erstellenden Spiel mit einer abgeschlossenen Geschichte übernimmt ein Einzelspieler die Rolle eines Protagonisten und löst unterschiedliche Puzzles.

|  |  |
| --- | --- |
| 6 | Das Spiel kann pausiert und wieder aufgenommen werden. Dazu wird die Möglichkeit angeboten, das Spiel zu speichern. |

## Nicht Funktional

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Die Steuerung des Spiels ist sehr einfach und wird vom Benutzer ohne Handbuch verstanden. |
| 3 | Für das Spiel wird kein zusätzliches Eingabegerät benötigt, sondern es kann mit bereits vorhandenen Geräten wie Maus und Tastatur gespielt werden. |
| 4 | Die Applikation wird für Windows entwickelt und getestet. |