**Allgemeine Übersicht**

# Ziele

## Hauptziel

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

## Zeilziele

|  |  |
| --- | --- |
| Nummer | Beschreibung |
| Q1 | Die Steuerung des Spiels ist sehr einfach und wird vom Benutzer ohne Handbuch verstanden. |
| F2 | Es ist möglich, das Spiel zwischenzuspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzunehmen. |
| U3 | Das Spiel ist unterhaltsam genug, sodass es von der mindestens der Hälfte der Spieler auch zuende gespielt wird. |
| Q4 | Neunzig Prozent der Spieler können das Spiel durchspielen, ohne dass das Programm abstürzt oder ungewollt neu gestartet werden muss. |
| U5 | Das Spiel ist andersartig genug, damit es der Mehrzahl der Spieler nicht als Abkupferung erscheint. |
| F6 | Die Applikation wird für Windows entwickelt und getestet. |
| Q7 | Auch Personen ohne Videospielerfahrung sollen in der Lage sein, das Spiel selbstständig zu starten und mindestens ein Level zu bestehen. |
| F8 | Ein neuer Level muss innerhalb von einem Personentag in das bestehende Spiel eingefügt werden können. |
|  | *Das Spiel wird im ersten Monat nach Veröffentlichung von mindestens zehn Personen gespielt.* |

# Betroffene Personen

## Akteure

Spieler, Projektteam (Entwicklung, Tester), Projektauftraggeber

## Stakeholder

Projektteam (Entwicklung, Tester), Projektauftraggeber, Spieler

# Kontextdiagramm



# Archiv

Das zu erstellende Einzelspieler Adventure-Game besteht aus einer statischen Geschichte mit mehr als zehn Leveln, die jeweils innerhalb von 15 Minuten gelöst werden können.

Das zu erstellende Einzelspieler Adventure-Game beschäftigt den Spieler mit seiner Geschichte und verschiedensten Rätseln mindestens zwei Stunden.

Mit einer grösstenteils einheitlichen Grafik, mehr als zehn Levels und einer klaren Geschichte beschäftigt das Spiel den erstmaligen Spieler mindestens eine Stunde.