**Project Escape**

# Ziele

## Hauptziel

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

## Teilziele

|  |  |
| --- | --- |
| Nr | Beschreibung |
| Z-1 | Am Schluss des Projekts stehen die Daten zur Verfügung, welcher Prozentsatz der Spieler Interesse am Kauf einer erweiterten Version des Spiels hat. |
| Z-2 | Das Spiel kann im Internet gratis heruntergeladen werden und wird einen Monat nach der Veröffentlichung von mindestens tausend Personen der Zielgruppe gespielt. |
| Z-3 | Das Spiel läuft stabil – mindestens neunzig Prozent der Spieler können das Spiel durchspielen, ohne dass das Programm abstürzt oder ungewollt neu gestartet werden muss. |
| Z-4 | Das Spiel ist unterhaltsam genug, sodass es von der mindestens der Hälfte der Spieler auch zu Ende gespielt wird. |
| Z-5 | Das Spiel ist innovativ und neuartig genug, damit es der Mehrzahl der Spieler nicht als Plagiat erscheint. |
| Z-6 | Es entstehen keine Kosten für die Anwenderschulung, da das Spiel kein Handbuch oder Tutorial benötigt, sondern selbsterklärend ist. |
| Z-7 | Um Kosten zu sparen, soll das Spiel nur für die am weitesten verbreitete Plattform entwickelt werden. |

# Betroffene Personen

## Akteure

* Spieler
* Support-Team „Customer Care“ (müssen eventuelle Fragen zum Spiel beantworten können)

## Stakeholder

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

## Zielgruppe

* Gelegenheitsspieler, im Alter zwischen zwanzig und vierzig Jahren

# Kontextdiagramm

scopediagram.png

Dokument ab hier nicht beachten (noch in Arbeit ☺)

# 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. |