**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

# Anforderungen

## Risikobewertung

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Kurzbezeichnung** | **Typ** | **Status** | **Priorität** | **Stabilität** | **Komplexität** | **Risiko** | **Quelle** | **Datum** | **Ziele** |
| 1 | Spiel speichern | FA | Pendent |  |  |  |  | Projekt-Startupmeeting | 05.10.2016 | Z-4 |
| 2 | Spiel laden | FA | Pendent |  |  |  |  | Projekt-Startupmeeting | 05.10.2016 | Z-4 |
| 3 | Level-Übersicht | FA | Pendent |  |  |  |  | Brainstorming "Anforderungen" | 02.11.2016 | Z-5 |
| 4 | Spieler-Bewertung berechnen | FA | Pendent |  |  |  |  | Brainstorming "Anforderungen" | 02.11.2016 | Z-4, Z-5 |
| 5 | Variables Spielende | FA | Pendent |  |  |  |  | Brainstorming "Anforderungen" | 02.11.2016 | Z-4, Z-5 |
| 6 | Einfache Steuerung | FA | Pendent |  |  |  |  | Besprechung Ziele (mit Herr Gasenzer) | 19.10.2016 | Z-6, Z-7 |
| 7 | Eingabegeräte | NFA | Pendent |  |  |  |  | Besprechung Ziele (mit Herr Gasenzer) | 19.10.2016 | Z-6, Z-7 |
| 8 | Plattform | RB | Pendent |  |  |  |  | Besprechung Ziele (mit Herr Gasenzer) | 19.10.2016 | Z-7 |
| 9 | Performance | NFA | Pendent |  |  |  |  | Brainstorming "Anforderungen" | 02.11.2016 | Z-2, Z-3, Z-7 |
| 10 | Stabilität | NFA | Pendent |  |  |  |  | Besprechung Ziele (mit Herr Gasenzer) | 19.10.2016 | Z-3 |
| 11 | Spieler-Bewertung sichtbar | FA | Pendent |  |  |  |  | Brainstorming "Anforderungen" | 04.11.2016 | Z-4, Z-6 |
| 12 | Mauszeiger Hover | FA | Pendent |  |  |  |  | Brainstorming "Anforderungen" | 04.11.2016 | Z-4, Z-6 |
| 13 | Klick-Animation | FA | Pendent |  |  |  |  | Brainstorming "Anforderungen" | 04.11.2016 | Z-4, Z-6 |

## Detailbeschrieb

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr. | Kurzbezeichnung | Beschreibung |
| 1 | Spiel speichern | Das System muss dem Benutzer in der Level-Übersicht die Möglichkeit bieten,  den Spielstand lokal zu speichern. |
| 2 | Spiel laden | Beim Starten muss das Spiel: - bei lokal vorhandenem Spielstand den bestehenden Spielstand laden. - bei nicht lokal vorhandenem oder nicht auffindbaren Spielstand einen neuen Spielstand erstellen. Das System präsentiert anschliessend in jedem Fall den Spielstand. |
| 3 | Level-Übersicht | Das System soll dem Benutzer eine Übersicht für die Navigation zwischen den verschiedenen Levels bieten. Diese zeigt, welche Levels bereits zugänglich sind und ermöglicht es dem Benutzer, eines per Mausklick auszuwählen. Das System soll nicht zugängliche Levels mit einem Schloss-Symbol kennzeichnen und die Navigation zu ihnen verunmöglichen. |
| 4 | Spieler-Bewertung berechnen | Nach Abschluss jedes Levels soll das System die aktuelle Gesamtpunktzahl des Benutzers basierend auf der Formel <Gesamtpunktzahl> = (<bisherige Gesamtpunktzahl> + <Punktzahl des abgeschlossenen Levels>) / 2 berechnen und im Spielstand eintragen. |
| 5 | Variables Spielende | Sobald der Spieler das finale Level geschafft hat, soll das System das leistungsabhängige Ende der Geschichte gemäss der Gesamtpunktzahl anzeigen. - Ganzahlig gerundete Gesamtpunktzahl 0%-49%: Negatives Ende. - Ganzahlig gerundete Gesamtpunktzahl 50%-84%: Neutrales Ende. - Ganzahlig gerundete Gesamtpunktzahl 85%-100%: Positives Ende. |
| 6 | Einfache Steuerung | Das System muss es dem Benutzer erlauben, sich innerhalb eines Levels mit Mausklicks fortzubewegen. Die Spielfigur muss anschliessend in der Unity-Simulation zum angeklickten Ort innerhalb des Spielbereichs bewegt werden. |
| 7 | Eingabegeräte | Für das Spiel wird kein zusätzliches Eingabegerät  benötigt, sondern es kann mit bereits vorhandenen Geräten wie Maus und Tastatur gespielt werden. |
| 8 | Plattform | Die Applikation wird für Windows entwickelt und getestet. |
| 9 | Performance | Das Spiel ist soll von Endgeräten mit folgenden Mindestspezifikationen gespielt werden können. RAM: 2 GB Festplattenspeicher: 16 GB Grafikkarte: DirectX 9 oder höher mit WDDM 1.0 Treiber CPU: ähnlich Intel® Core™ 2 Duo E8500 oder AMD Phenom™ II X3 720 |
| 10 | Stabilität | Das System soll stabil laufen und nur in absoluten Ausnahmefällen (10% der Spielversuche) abstürzen. |
| 11 | Spieler-Bewertung Sichtbar | Das System zeigt in der Level-Übersicht (siehe Anforderung 3) die aktuelle Bewertung des Spielers  (siehe Anforderung 4) oben rechts in der View in der Form „Aktuelle Bewertung: <Gesamtpunktzahl>“ |
| 12 | Mauszeiger Hover | Solange der Mauszeiger des Benutzers sich auf einem interagierbaren Objekt im Spiel befindet, soll das System als Rückmeldung den bestehenden Mauszeiger durch einen andersartigen ersetzen. |
| 13 | Navigation-Klick-Animation | Sobald der Spieler innerhalb eines Levels auf einen navigierbaren Punkt klickt,  soll das System am geklickten Punkt eine kurze Animation starten. |

# Glossar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Begriff | Definition | Herkunft / Quelle | Synonym |
| AI | Siehe «KI» | Brainstorming «Anforderungen» | KI |
| Benutzer | Jede Person, die das Spiel spielt | Brainstorming «Anforderungen» | Spieler |
| KI | Der Charakter in dessen Rolle der Spieler in der Spielwelt schlüpft | Brainstorming «Anforderungen» | AI |
| Level | Ein Abschnitt aus denen die Spielwelt besteht und die vom Spieler mit einer bestimmten Punktzahl abgeschlossen wird | Brainstorming «Anforderungen» | Raum |
| Performance | Die Leistungsfähigkeit der Plattform, um das Spiel ausführen zu können | Brainstorming «Anforderungen» | - |
| Plattform | Die Kombination von Computer und Betriebssystem auf der das Spiel ausgeführt werden soll | Brainstorming «Anforderungen» | - |
| Punktzahl | Die vom Spieler in einem Level erreichte Bewertung, dargestellt als prozentualer Wert | Brainstorming «Anforderungen» | - |
| Raum | Siehe «Level» | Brainstorming «Anforderungen» | Level |
| Spiel | Das gesamte zu erstellende Softwareprodukt | Brainstorming «Anforderungen» | System |
| Spieler | Siehe «Benutzer» | Brainstorming «Anforderungen» | Benutzer |
| Spielstand | Eine Datei, die alle nötigen Informationen enthält, damit das Spiel einen früheren Zustand der Spielwelt wiederherstellen kann | Brainstorming «Anforderungen» | - |
| Spielwelt | Die vom Spiel erzeugte virtuelle Welt mit der der Spieler interagieren kann | Brainstorming «Anforderungen» | - |
| System | Siehe «Spiel» | Brainstorming «Anforderungen» | Spiel |