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

* Projektteam
* Auftraggeber
* Management

## Zielgruppe

* Gelegenheitsspieler, im Alter zwischen zwanzig und vierzig Jahren

# Kontextdiagramm

