

Vorderseite

1	(1) Spiel Elemente anzeigen	5
Als Spieler möchte ich das Spielfeld, Spielfiguren, Karten und Plättchen grafisch dargestellt sehen, so dass ich den Spiel Aufbau und das Gameplay verstehen kann		
0		

1	(2) 2-4 Spieler unterstützen	3
Als Spieler möchte ich das Spiel mit 2 bis 4 Spielern spielen können, so dass ich das Spiel mit Freunden oder Familie genießen kann.		
0		

1	(3) Menschliche und KI-Spieler unterstützen	5
Als Spieler möchte ich das Spiel gegen menschliche Spieler oder KI-Spieler oder eine Kombination aus beidem spielen können, so dass ich mein bevorzugtes Spielerlebnis wählen kann.		
2		

1	(4) Spielregeln durchsetzen	8
Als Spieler möchte ich, dass das Spiel die Regeln durchsetzt, damit das Spiel fair und konsistent gespielt wird.		
0		

Rückseite

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none"> Das Spielfeld wird in einer Draufsicht angezeigt. Spielfiguren, Karten und Plättchen werden durch eindeutige und passende Symbole oder Grafiken dargestellt. Die Darstellung ist stimmig mit dem Spielthema. 		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel ermöglicht die Auswahl von 2, 3 oder 4 Spielern am Spielbeginn. Die Spieloberfläche kann die gewählte Anzahl von Spielern berücksichtigen. Die Spielregeln und Mechaniken werden entsprechend der Anzahl der Spieler angepasst. 		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel ermöglicht Auswahl von menschlichen oder KI-Spielern am Spielbeginn. Die Spieloberfläche zeigt die Art des Spielers (Mensch oder KI) für jede Spielposition an. KI ist in der Lage, strategische Entscheidungen basierend auf dem 		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none"> Ungültige Züge werden verhindert, auch wenn ein Spieler versucht, sie zu machen. Das Spiel wendet alle Spielregeln korrekt an, einschließlich Bewegungsregeln, Aktionsregeln und Sonderkarten-Effekten. Das Spiel endet, wenn die richtige 		

Vorderseite

1	(5) Punkte berechnen und anzeigen	5
Als Spieler möchte ich, dass das Spiel am Ende des Spiels die Endpunktzahlen für jeden Spieler berechnet und anzeigt, so dass ich den Gewinner bestimmen kann.		
0		

1	(6) KI implementieren	8
Als Spieler möchte ich, dass der KI-Spieler intelligente Entscheidungen basierend auf dem aktuellen Spielstand trifft, so dass ich ein herausforderndes und spannendes Spielerlebnis habe.		
3		

1	(7) Hot-Seat Modus implementieren	5
Als Spieler möchte ich das Spiel mit menschlichen Spielern auf einem einzigen Gerät spielen können, indem ich mich am Computer abwechsele, so dass ich das Spiel mit Freunden oder Familie genießen kann, ohne mehrere Geräte zu benötigen.		
0		

1	(8) Thematisch passende GUI implementieren	5
Als Spieler möchte ich eine grafische UI sehen, die zum Zombie-/horror-Thema des Spiels passt, so dass ich in die Spielwelt eintauchen und das Spielthema genießen kann		
10		

Rückseite

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel berechnet die Goldpunkte für jeden Spieler korrekt basierend auf seinen Aktionen und Leistungen. Die Endpunktzahlen werden klar und prominent auf dem Bildschirm angezeigt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl wird zum Gewinner erklärt. 		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none"> Der KI-Spieler bewertet alle möglichen Züge und wählt denjenigen aus, der in der aktuellen Spielsituation am vorteilhaftesten erscheint. Der KI-Spieler berücksichtigt Faktoren wie Ressourcenmanagement, strategische Positionierung und potenzielle Bedrohungen. 		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel zeigt deutlich an, wer gerade dran ist. Die Spieloberfläche passt sich an die Anzahl der Spieler am Gerät an. Spieler können ihre Züge bequem nacheinander ausführen, ohne das Gerät wechseln zu müssen. 		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none"> Die Farbpalette, die Grafiken und die allgemeine Ästhetik der GUI stimmen mit dem Zombie-/Horror-Thema des Spiels überein. Die GUI ist visuell ansprechend und erzeugt eine Atmosphäre von Spannung und Gefahr. Die GUI ist intuitiv zu bedienen und 		

Vorderseite

1	(9) Spielfeld mit Draufsicht anzeigen	5
Als Spieler möchte ich das Spielfeld aus der Vogelperspektive sehen, so dass ich den Spielverlauf leicht überblicken und meine Strategie planen kann.		
0		

1	(10) Spielsymbole und Grafiken verwenden	4
Als Spieler möchte ich Spielsymbole und Grafiken sehen, die die Spielerelemente klar und eindeutig darstellen, so dass ich sie leicht erkennen und verstehen kann.		
1		

1	(11) Maussteuerung implementieren	3
Als Spieler möchte ich das Spiel vollständig mit der Maus steuern können, so dass ich die Spieloberfläche intuitiv bedienen und meine Aktionen ausführen kann.		
0		

1	(12) Aktiven Spieler hervorheben	3
Als Spieler möchte, dass der aktive Spieler und seine Spielsteine deutlich hervorgehoben werden, so dass ich immer weiß, wer gerade an der Reihe ist und welche Aktionen er ausführen kann.		
0		

Rückseite

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none">• Das Spielfeld wird aus einer Top-Down-Perspektive angezeigt, die alle Bereiche des Spielfelds umfasst.• Die verschiedenen Bereiche des Spielfelds (z.B. Burgfelder, Ressourcenfelder, Aktionsfelder) sind klar erkennbar.• Die Anordnung der Spielerelemente		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none">• Die Spielsymbole und Grafiken sind klar und passen zum Thema des Spiels.• Die Symbole und Grafiken für verschiedene Spielerelemente sind eindeutig unterscheidbar.• Die Symbole und Grafiken lenken den Spieler nicht von der Spielaction ab.		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none">• Alle Spielaktionen (z. B. Bewegung, Auswahl, Interaktion) können mit der Maus durchgeführt werden.• Die Maussteuerung ist präzise und reaktionsschnell.• Die Maussteuerung ist intuitiv und leicht zu erlernen.		

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none">• Der aktive Spieler wird visuell hervorgehoben (z.B. durch eine andere Farbe, einen Rahmen oder eine Markierung).• Die Spielsteine des aktiven Spielers sind ebenfalls deutlich erkennbar.• Die Hervorhebung des aktiven Spielers lenkt den Spieler nicht von		

Vorderseite

1	(13) Implementiere angepasste Spielregeln	2
Als Spieler möchte ich die angepassten Spielregeln gemäß der Anleitung spielen können, so dass das Spielerlebnis sowohl vertraut als auch neuartig ist.		
0		

Rückseite

Die User Story ist fertig, wenn:		
<ul style="list-style-type: none">• Das Spielfeld besteht aus einem einzigen Spielfeld.• Ortsplättchen sind optional und werden nicht im Spiel verwendet.• Goldene Burgfelder werden als normale (silberne) Burgfelder gezählt.• Nur die folgenden Kindom-Builder (KB)-Karten sind im Spiel enthalten: Fischer, Bergleute, Arbeiter, Einsiedler.		