**Featureliste Grand Theft Rogue**

*v. Antonio, Maximilian S., Pascal und Robert*

1 … am unwichtigsten/am leichtesten

…

10 … am wichtigsten/am aufwendigsten

Punkt Wichtigkt. Aufwand

Tastaturbelegung(en) 9 4

WASD-Steuerung 2 1

entw. Tastaturbelegung abhängig vom Bildschirm 4 6

ober überall gleich 4 2

Karten/Level/Menübildschirme:

Erstellen einer ersten Oberweltkarte 10 ≥ 2,5

Startbildschirm 10 1,5

Endbildschirm:

Spiel gewonnen 10 1,5

Spiel verloren 10 1,5

Erstellen anderer Karten/Level 5 ≥ 5

Erstellen der Menübildschirme:

Inventar 4 ≥ 5

Karte aus Textdatei laden 8 2

Wechsel von einer Karte in eine andere (z. B. bei

Betreten eines Hauses) 6 5

Handhabung der Darstellung der Karte, wenn sie 7 7

zu groß für den Spielbildschirm ist

Waffen:

Spezifizierung in YAML-Datei 6 2

Lesen von Waffen aus YAML-Datei 6 3

Aufrüsten der Waffen 3 5

Hauptfigur:

Attribute 6 3

NPCs:

Händler 5 6

Storyteller 5 5

Gegner

Spezifizierung in YAML-Datei 6 2

Lesen aus YAML-Datei 6 3

Wünsche:

Tag-Nacht-Zyklus mit Sichtweitenbeschränkung 1 8

Story 6 2

Kampfsystem:

Schießen

Animation bei Treffen des Gegners 5 3

Animation bei Danebenschießen 5 3

Auswirkungen:

Ändern der gegn. Statuswerte 6 3

Ändern der eigenen Statuswerte 6 3

Umgebungsschaden 2 3

Start der Kämpfe 6 3

Ablauf eines Kampfes 6 3

Beendigung eines Kampfes

positiver Ausgang 6 2

Tod 6 2