**Funktionale Anforderungen:**

1. Grundstruktur:
   1. World
      1. World 1
   2. Aktor
      1. Solid / Hindernisse
         1. Wall
      2. Entity
         1. Player
         2. Enemy
      3. Goal
2. Entity Movement
3. Tastenbelegung (Player Movement)
4. Collision Detection (Solid)
5. Bilder (Simple, Funktional)
6. Goal (Teleport zu neuer Welt)
7. Maps
8. Gegner
   1. Gegner macht Schaden (stopp())

**Nicht Funktionale Anforderungen:**

1. Bilder Rework
2. Gegner Rework
   1. Pathfinding zu Player bei einer Bewegung (XY Gegner -> XY Player)
   2. Schaden mit Health System
   3. (Weg anzeigen mit Pfeilen)
3. Health System
4. Verbundene Walls
5. Fallen, Laser, Todes Blöcke, etc...
6. Fähigkeiten/ Gegenstände
   1. Schwert, Bogen etc...
   2. Köder für Gegner
   3. Springen (2 Blöcke weit)
7. Sound
8. neue Gegner
9. Sprechblasen mit Text
10. Interaktive Maps