**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 Detektion (Solid)
5. Bilder (Simple, Funktional/ zur Unterscheidung der Objekte)
6. Goal (Teleport zu neuer Welt)
7. Maps
8. Gegner
   1. Gegner macht Schaden (stopp())
9. Anleitung

**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