**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())
9. Health System

**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. Verbundene Walls
4. Fallen, Laser, Todes Blöcke, etc...
5. Fähigkeiten/ Gegenstände
   1. Schwert, Bogen etc...
   2. Köder für Gegner
   3. Springen (2 Blöcke weit)
6. Sound
7. neue Gegner
8. Sprechblasen mit Text
9. Interaktive Maps