

Designgrundlagen und Anforderungen von Rogue Inc.

Clemens Tiedt, Felix Bachstein, Jonas Tresper

15-01-2018

1 Grundlagen

Rogue Inc. ist ein Roguelike, das sich in Grundzügen an Genregren wie Nethack orientiert.

2 Erster Sprint

Ziel des ersten Sprints ist eine lauffähige Version, die in einer rudimentären Fassung die Charakter-Klasse, die Laufzeitumgebung sowie den Mapgenerator demonstriert. Zu diesem Zweck wird das Mapformat spezifiziert und implementiert sowie die Generierung von Karten mit Pfad von Anfang bis Ende anhand von Templates implementiert. Der Charakter kann durch Bewegungstasten gesteuert werden und kann sich korrekt auf der Karte bewegen. Die Laufzeitumgebung kann den Charakter korrekt bewegen sowie seine Position und die Karte im aktuellen Zustand speichern und laden.