**RTS-Spiel**

**Lastenheft**

**Inhaltsverzeichnis**

**1 Zielbestimmung**

**2 Produkteinsatz**

**3 Produktübersicht**

**4 Produktfunktionen**

4.1 Neues Spiel

4.2 Spiel laden

4.3 Pause

4.4 Einstellungen

4.5 Spiel speichern

4.6 Runden-Ergebnisse

4.7 Achievement-liste

**5 Produktdaten**

**6 Produktleistungen**

**7 Qualitätsanforderungen**

**8 Ergänzungen**

**9 Glossar**

**1 Zielbestimmung**

Es soll eine Desktop-Anwendung entwickelt werden, die dem Nutzer ermöglicht an strategischen und taktischen Gefechten mit einer oder mehreren KI(1)s Teil zu nehmen.

Im Verlauf des Spiels müssen der Spieler und die komputergesteuerte KIs Gebäude(7) errichten, Rohstoffe(8) sammeln und Einheiten(9) ausbilden und gegnerische Einheiten und Gebäde zu bekämpfen um den Sieg zu erlangen.

Der Spiel-Prozess soll im Gegensatz zu rundenbasierten Spielen in Echtzeit flüssig verlaufen.

Folgende Spielmodi(2) müssen dem Spieler zunächts zur Verfügung stehen:

* + **Belagerung**(3)
  + **Last-Man-Standing**(4)
  + **King of the Hill**(5)

Weitere Spielmodi wie ***Payload***(6) müssen integrierbar sein.

Gameplay-Design:

Folgende Rohstoffe werden für das Erbauen von Gebäuden, Ausbildung von Einheiten und Erschaffen von Gegenständen benötigt:

* + Gold
  + Holz
  + Stein
  + Eisen

Kampf System:

* + Eine Einheit besitzt:
  1. Struckturpunkte. Wenn diese unter 1 fallen, stirbt die Einheit.
  2. Intervall von Angriffspunkten. Dieser wird bei der Berechnung von dem verursachtem Schaden berücksichtigt.
  3. Angriffstyp. Wird ebenfalls bei der Schadens-Bestimmung berücksichtigt. Folgende Angriffstypen sollen imlementiert werden:
  + Stumpf
  + Spitz
  + Klinge
  + Magie. Magische angriffe sind ausserdem einem der folgenden Elemente immer zugeordnet:
    - Feuer
    - Wasser
    - Luft
    - Erde
    - Licht
    - Leere
  1. Verteidigungstyp. Wird ebenfalls bei der Schadens-Bestimmung berücksichtigt.
  + Unvertedigt
  + Leicht
  + Schwer
  + Magisch. Ähnlich wie magische Angriffe, gehört eine magische Verteidigung auch immer zu einem der 6 Elemente.
  1. Vertedigungswert (zwischen 0 und 2150). Wird ebenfalls bei der Schadens-Bestimmung berücksichtigt.

Schadensformel: Hp -= (random()\*(Atkmax-Atkmin) + Atkmin)\*(-1.0005^-Def+1)\*Deftypebuff