**/F0001/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Klasse auswählen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Spieler kann aus 3 Verschiedenen Klassen auswählen |
| **Aktor** | Spieler |
| **Vorbedingungen** | Programm muss gestartet sein |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Der Spieler startet das Spiel |
| **Auswirkung** | Eine Klasse wird ausgewählt |
| **Anmerkung** | - |

**/F0002/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Kampf ausführen |
| **Kurzbeschreibung** | Das Menu Kampf wird ausgewählt |
| **Aktor** | Spieler, Begleiter |
| **Vorbedingungen** | Ein Benutzer muss ausgewählt sein |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Der Kampfmodus wird angeschaltet |
| **Auswirkung** | Der Aktor kann einen Skill wählen |
| **Anmerkung** | - |

**/F0003/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Skill wählen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Benutzer kann aus 4 verschiedenen Skills auswählen um den Gegner schaden zu zufügen |
| **Aktor** | Spieler, Begleiter |
| **Vorbedingungen** | Ein Aktor muss ausgewählt sein |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Der Aktor wählt einen Skill und fügt dem Gegner schaden zu |
| **Auswirkung** | Eine Skill wird ausgeführt |
| **Anmerkung** | - |

**/F0004/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Gegnerzustand überprüfen |
| **Kurzbeschreibung** | Das System schaut, ob der Gegner besiegt wurde oder nicht |
| **Aktor** | System |
| **Vorbedingungen** | Der Benutzer muss einen Skill ausgewählt haben |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Das System überprüft den Status des Gegners |
| **Auswirkung** | Der Gegner wird überprüft |
| **Anmerkung** | - |

**/F0005/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Kampf fortfahren |
| **Kurzbeschreibung** | Wenn der Gegner nicht besiegt wurde geht der Kampf weiter |
| **Aktor** | Spieler, Begleiter |
| **Vorbedingungen** | Der Benutzer muss im Kampf sein |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Das System checkt, ob der Gegner Besiegt wurde |
| **Auswirkung** | Der Gegner wird überprüft |
| **Anmerkung** | - |

**/F0006/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Belohnung ausgeben |
| **Kurzbeschreibung** | Das System schaut, ob der Gegner besiegt wurde und wenn dann wird die dementsprechende Belohnung ausgegeben. |
| **Aktor** | System |
| **Vorbedingungen** | Der Benutzer muss im Kampf sein |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Das System schaut welche Belohnung gerecht für den Benutzer ist. |
| **Auswirkung** | Die Belohnung wird dem Spieler bei Besiegung des Gegners übergeben. |
| **Anmerkung** | - |

**/F0007/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Begleiter auswählen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Benutzer kann Zwischen 3 Verschiedenen Begleitern auswählen. |
| **Aktor** | Begleiter |
| **Vorbedingungen** | Der Spieler muss Level 10 erreicht haben |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Der Benutzer wählt einen Begleiter aus. |
| **Auswirkung** | Der Benutzer hat einen Begleiter |
| **Anmerkung** | - |

**/F0008/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Upgrade ausführen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Benutzer wird in das Upgrade Menu weitergeleitet |
| **Aktor** | Spieler, Begleiter |
| **Vorbedingungen** | Der Benutzer muss ein Level erreicht haben |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Der Benutzer wird in das Upgrade Menu weitergeleitet |
| **Auswirkung** | Der Benutzer ist im Upgrade Menu |
| **Anmerkung** | - |

**/F0009/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Attributpunkte überprüfen |
| **Kurzbeschreibung** | Das System überprüft ob der Benutzer berechtigt ist ein Level aufzusteigen. |
| **Aktor** | Spieler, Begleiter |
| **Vorbedingungen** | Der Benutzer muss ein Level erreicht haben |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Das System überprüft, ob der Benutzer berechtigt ist oder nicht. |
| **Auswirkung** | Der Benutzer bekommt ein LevelUp |
| **Anmerkung** | - |

**/F0010/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Attribut erhöhen |
| **Kurzbeschreibung** | Das System gibt dir im Tausch mit einem Attributen Punkt ein Extraattribut. |
| **Aktor** | Spieler, Begleiter |
| **Vorbedingungen** | Der Benutzer muss berechtigt sein ein LevelUp zu steigen |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Das System überprüft, ob der Benutzer berechtigt ist oder nicht. |
| **Auswirkung** | Der Benutzer bekommt ein Attribut |
| **Anmerkung** | - |

**/F0011/**

|  |  |
| --- | --- |
| **Titel** | Fehlermeldung ausgeben |
| **Kurzbeschreibung** | Das System gibt eine Fehlermeldung aus falls der Benutzer keine Berechtigung bekommen hat |
| **Aktor** | Spieler, Begleiter |
| **Vorbedingungen** | Der Benutzer darf nicht berechtigt sein |
| **Beschreibung des Ablaufs** | Das System gibt eine Fehlermeldung aus |
| **Auswirkung** | Der Benutzer bekommt eine Fehlermeldung |
| **Anmerkung** | - |