Lastenheft: Dungeon Escape

Von: Rabie Hamdi

Hamdi, Mohamadrabie

[Firmenname]  [Firmenadresse]

Inhaltsverzeichnis

[1. Überblick 2](#_Toc192503158)

[2. Titel des Projekts 2](#_Toc192503159)

[3. Merkmale: 2](#_Toc192503160)

[3.1 Allgemeine Spielidee 2](#_Toc192503161)

[3.2 Muss-Anforderungen 2](#_Toc192503162)

[3.3 Kann-Anforderungen 2](#_Toc192503163)

[3.4 User Interface 2](#_Toc192503164)

[3.5 Spielelemente 3](#_Toc192503165)

[3.6 Abschlusspräsentation 3](#_Toc192503166)

[4. Zeitstrahl 3](#_Toc192503167)

[5. Grafiken 4](#_Toc192503168)

[5.1 Boden/Wände/Eingang/Ausgang 4](#_Toc192503169)

[Beispiel von Level 1 design: 4](#_Toc192503170)

[5.2 Design von Enemy: 5](#_Toc192503171)

[6.1 Soundeffekte: 5](#_Toc192503172)

[6.2 Schritte: 5](#_Toc192503173)

[6.3 Angriffs- und Kollisionsgeräusche: 5](#_Toc192503174)

[6.4 Umgebungsgeräusche 5](#_Toc192503175)

[6.5 Hintergrundmusik: 5](#_Toc192503176)

[6.6 Umsetzung: 5](#_Toc192503177)

[6.7 Formate/Quellen: 5](#_Toc192503178)

[7. Erweiterungsmöglichkeiten 6](#_Toc192503179)

[7. 1 Zusätzliche Level: 6](#_Toc192503180)

# 1. Überblick

Dieses Lastenheft beschreibt die Anforderungen und Merkmale des Spiels "Dungeon Escape". Es dient als Grundlage für die Entwicklung und Planung des Projekts.

# 2. Titel des Projekts

**Dungeon Escape**

# 3. Merkmale:

## 3.1 Allgemeine Spielidee

"Dungeon Escape" ist ein grafisches Abenteuerspiel, in dem der Spieler aus einem dunklen Verlies entkommen muss. In Level 1 gibt es nur wenige Fallen und Gegner, aber es wird weitere, schwierigere Levels geben

## 3.2 Muss-Anforderungen

* Grafische Darstellung der Spielwelt
* Steuerung durch Maus oder Tastatur
* Einfache Gegner und Fallen in Level 1
* Unterstützende Textausgabe für Spieler
* Kollisionserkennung mit Wänden, Fallen und Gegnern

## 3.3 Kann-Anforderungen

* Weitere Level mit zusätzlichen Gegnern und Fallen
* Dynamisch generierte Dungeons
* Verschiedene Charakterklassen mit individuellen Fähigkeiten
* Multiplayer-Modus mit rundenbasierten Kämpfen

## 3.4 User Interface

* Bildschirmaufteilung:
  + Spielbereich zur Anzeige der Umgebung
  + Interface-Elemente für Leben, Inventar und Nachrichten
* Steuerung:
  + Bewegung mit den Pfeiltasten oder WASD
  + Aktionen mit der Maus oder bestimmten Tasten (z. B. "E" für Interaktionen)
* Spielmenü:
  + Optionen zum Pausieren, Neustarten und Speichern

## 3.5 Spielelemente

* **Verwendete Grafiken:**
  + Ressourcen von "Kenney.nl"
* **Steuerung:**
  + Bewegung mit Tastatur, Interaktion über Mausklicks
* **Spielregeln:**
  + Kollision mit Fallen reduziert Lebenspunkte
  + Gegner verfolgen den Spieler, Angriffe reduzieren Lebenspunkte
  + Ziel ist es, den Ausgang lebend zu erreichen

## 3.6 Abschlusspräsentation

* PowerPoint-Präsentation oder Video-Demonstration

# 4. Zeitstrahl

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Phase** | **Zeitraum** | **Meilenstein** |
| Planung | 1-2 Wochen | Erstellung des Lastenhefts |
| Grundgerüst | 3-4 Wochen | Erste lauffähige Version |
| Gameplay-Logik | 4-6 Wochen | Gegner, Fallen, Steuerung |
| Grafik & Sound | 6-8 Wochen | Implementierung von Assets |
| Test & Debugging | 8-10 Wochen | Fehlerkorrekturen, Feintuning |
| Präsentation | Letzte Woche | Erstellung der Abschlusspräsentation |

# 5. Grafiken

5.1 Boden/Wände/Eingang/Ausgang  
Ein Bild, das Screenshot, Majorelle Blue enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Beispiel von Level 1 design:  
  
Ein Bild, das Screenshot, Pixel enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

5.2 Design von Enemy:  
Ein Bild, das Rechteck enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.  
  
  
6 Sound & Musik:

6.1 Soundeffekte:  
Um die Atmosphäre im Verlies zu unterstreichen, werden verschiedene Soundeffekte eingesetzt, wie:

6.2 Schritte: Zur Untermalung der Bewegung des Spielers.

6.3 Angriffs- und Kollisionsgeräusche: Für Begegnungen mit Gegnern oder beim Aktivieren von Fallen.

6.4 Umgebungsgeräusche**:** Leise Hintergrundgeräusche, die das Gefühl eines düsteren Kerkers verstärken.  
**Quellen:** Kostenlose Soundbibliotheken wie [Freesound](https://freesound.org/) oder [OpenGameArt](https://opengameart.org/).

6.5 Hintergrundmusik:  
Eine düstere, spannungsgeladene Musik soll die Spielatmosphäre verstärken.

* 1. Umsetzung: Die Musik wird über den pygame.mixer geladen und im Hintergrund abgespielt.
  2. Formate/Quellen: Formate wie OGG oder WAV, die von Pygame optimal unterstützt werden. Lizenzfreie Musik von Plattformen wie [Incompetech](https://incompetech.com/) oder [Free Music Archive](https://freemusicarchive.org/).

# 7. Erweiterungsmöglichkeiten

Obwohl die erste Version von *Dungeon Escape* bewusst einen reduzierten Funktionsumfang hat, sind folgende Erweiterungen für zukünftige Versionen denkbar:

## 7. 1 Zusätzliche Level:

* + Nach einem erfolgreichen Abschluss von Level 1 können weitere, komplexere Dungeons mit neuen Gegnern und Fallen implementiert werden.
  + Erweiterte Leveldesigns könnten auch unterschiedliche Themen (z. B. Eis- oder Lava Dungeons) umfassen.