# Anforderungen

Ziel:

* lauffähiges Computer-Minispiel
* Präsentation des Projektverlaufs

Spielvision:

* Pyramiden-Dungeon, Labyrinth mit Rätselelementen

Zur Präsentation:

* Projektzwischenstände
* Projektrollen
* Projektplanung/-kontrolle, Risiken

Dokumentation der ersten Anforderungsanalyse:

* Spielsprache ist Englisch
* Highscores sind nicht notwendig
* Es wird ein 2D-Spiel entwickelt
* Verwendung eines Java-Frameworks (libgdx)
* Spiel muss pausierbar/abbrechbar sein
* Spielrunde soll „kurz“ sein
* Verschiedene Schwierigkeitsfaktoren sind wünschenswert

Must-have:

* Labyrinth-Struktur in jedem Level
* Mehrere Level mit Spielfortschritt (Level freischalten)
* Steuerbare Figur mit korrekter Bewegung/Kollision
* Animationen

Nice-to-have:

* Zeitlimit und Zeitmessung
* (verschiedene) Gegner/Hindernisse
* (verschiedene) Rätsel/Items
* Begrenzte Sicht
* Lebensanzeige + Verlieren von Leben bei Gegnerberührung   
  oder Zurücksetzen zum Start bei Gegnerberührung
* Textboxen, Interaktion mit Gegenständen
* Darstellung des Zeitlimits als abbrennende Kerze