Projekt Adera Lastenheft

[Begrifflichkeiten: 1](#_Toc1309439489)

[Merkmale 1](#_Toc184111111)

[Kurze Beschreibung: 1](#_Toc1070008263)

[User Interface: 1](#_Toc1636641418)

[Spielelemente: 1](#_Toc1745814541)

# Begrifflichkeiten:

1. MUSS ist alles, was kein KANN davor hat.

2. 2 Playstation-Controller sind die Eingabegeräte.

# Merkmale:

## Kurze Beschreibung

Ein Menü wird verwendet, um eine Karte auszuwählen. Nach der Auswahl befinden sich ein Charakter links und ein Charakter rechts, beide mit einer Pistole, in einer Karte, die wie ein Labyrinth aussieht. Beide Charaktere versuchen, Munition für ihre Waffe zu finden (man startet mit 0 Kugeln), um sich gegenseitig auszuschalten.

## User Interface

Ganz unten links soll ein HP- und Munitionsstand im Format (15 / 100 HP oder Schüsse) sein. Pausieren soll durch den Ringknopf aufgerufen werden. Die Optionen sind Lautstärkeoptionen und ein Knopf zum Schließen des Spiels.

## Spielelemente

Es liegen an spezifischen Stellen Waffen herum, die man aufheben kann, aber die Kugeln sind verstreut, und man bekommt nicht genügend Kugeln pro Fund, um den Gegner auszuschalten (3 Kugeln). Nachdem man eine Waffe + Munition gefunden hat, kann man den Gegner ausschalten oder man verfehlt und muss schnell neue Munition finden.