

# Projektantrag für Text Adventure

von Michael Radawicz

## Ein Tag in Ankh-Morpork

Text Adventure über 3 Personen, die einen Tag in Ankh-Morpork erleben und am Ende entweder ein gutes oder ein schlechtes Ende erleben.

Der Spieler kann zwischen 3 Charakteren, die auch den Schwierigkeitsgrad (Leicht, Mittel, Schwer) darstellen, auswählen.

Jeder Charakter hat 3 verschiedene Eigenschaften in unterschiedlichen Ausprägungen und jeweils einen Lebensbalken.

Die Charaktere haben ein Inventar und können spezielle Items erhalten und tragen, die Auswirkungen auf den Kampf, die Gesundheit und auf ihren Status haben.

Die Charaktere bewegen sich durch die Stadt in verschiedenen Locations, die sich auch überschneiden können.

Die Charaktere treten einmal gegen einen regulären Gegner und einen Endboss an.

Spieler kann jederzeit den Spielstand speichern und laden.

## Ablaufplanung

09.05.2025 – Projektantrag und Planung des Projekts  
- Vorbereitung der Dokumentationsunterlagen

12.05.2025 - Einrichtung der Entwicklungsumgebung  
- Grobe Planung des Programmaufbaus und -ablaufs  
- Recherche

13.05.2025 – Erstellen der Charakterauswahl  
- Erstellen der Charaktere und deren Eigenschaften  
- Erstellen eines Händlers zum handeln

14.05.2025 – Erstellen der Locations (Grafiken sind nicht vorgesehen)  
- implementieren eines Item- und Inventar-Systems  
- Speichern und Laden implementieren

15.05.2025 – Erstellen von Gegnern und Endboss  
- Implementieren eines Interaktions-/Kampfsystems

16.05.2025 – Testläufe und Debugging  
- Texte erstellen  
- Dokumentation abschließen