# Lastenheft

## Zielbestimmung

Fertigstellung eines Textabenteuers mit Java.

## Produkteinsatz

* Das Spiel dient der Unterhaltung
* Zielgruppe ist der deutschsprachigen Spielemarkt

## Produktfunktionen

### Held

1. Erstellen, speichern, laden
2. Bewegt sich durch Koordinatensystem in 4 Richtungen

### Rundenbasierte Ereignisse

1. Händler
   * Proviant auffüllen
   * Wasser auffüllen
   * Fell verkaufen
   * Heilkräuter kaufen
   * Reden (Dungeon-Karten kaufen)
2. Gasthof
   * Proviant auffüllen
   * Wasser auffüllen
   * Übernachten (Heilung)
   * Minispiele
3. Gegner
   * Kämpfen
   * Belohnung (Fell, Geld, XP)
4. Wasser finden
   * Wasser auffüllen
5. Reisende treffen
   * Minispiele
   * Diebstahl
   * Reden
6. „Es passiert nichts“-Ereignisse
   * Verschiedene witzige Ereignisse, bei denen nichts passiert (Handlungsunentscheidend – z.B. das Pornomonster)

### Allgemein

1. Missionsziele
2. Hauptstory
3. Spieleratgeber erklärt das Spiel

## Produktdaten

### Held

1. Persönliche Attribute
   * Stärke
   * Widerstand
   * Geschicklichkeit
   * Stufe
   * Max. Gesundheit
   * Akt. Gesundheit
   * Name
   * Alter
   * Geld
   * Erfahrungspunkte
   * Charakterklasse
2. Sammelobjekte
   * Fell, Proviant, Wasser, Heilkräuter, Rucksack-Kapazität
3. Karten-Position (Zeile, Spalte)

### Karte

1. Landschaftsparameter speichern

## Produktleistungen

1. Spiel im JavaFX Fenster darstellen
2. Spiel basiert auf Java
3. Spieleanweisungen mittels Buttons ausführen
4. ASCII-Grafiken zur Story-Beschreibung
5. Kampfsystem ähnlich wie Warhammer Fantasy Tabletop

## Gewünschte Qualität

* Funktionalität: Gut (Wird die Funktion(en) erfüllt)
* Zuverlässigkeit: Sehr gut (wie oft stürzt das Spiel ab)
* Benutzbarkeit: Sehr gut (Handling)
* Effizienz: irrelevant
* Änderbarkeit: normal (Änderungen am Programm)
* Portierbarkeit: normal (andere Konsolen, Betriebssysteme)