

Anforderungsanalyse zu Adventure

TOC

| No | Ziel | Status |
|----|-------------------------------|---------------------|
| 1 | Gesamt | nicht erreicht |
| 2 | unabdingbare Pflichten | erreicht |
| 3 | Erweiterungen | nicht erreicht |
| 4 | Zusatzfeatures (nice-to-have) | nicht implementiert |

Ziel

Schaffen eines in der Konsole laufenden ("Text-") Adventures mithilfe von Java. Das Setting soll halbwegs modern und einfach zu verstehen sein.

unabdingbare Pflichten / Anforderungen

- Spiel muss funktionales Ziel haben (Win Condition) (done)
- eine funktionale Progression muss existieren (überarbeitbar)
 - verknüpfte Orte
 - Quests
- Spiel muss intuitiv erschließbar sein (yeah no)
 - einfach nicht zu kompliziert machen

Erweiterungen

- content aus datei lesen + Savegames
- Parser
- commands (as in man; help; \$)
- ingame-Dokumentation

nice-to-have

(Wird wahrscheinlich nicht passieren, ist aber bemerkenswert)

- UI in Textinterface (Grafikoutput über basically Ascii-Art)
- gute Story 🤪
- minimap

- intel & inventory system