

# 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)
- eine funktionale Progression muss existieren
  - verknüpfte Orte
  - Quests
- Spiel muss intuitiv erschließbar sein
  - einfach nicht zu kompliziert machen

## Erweiterungen

- Parser
- commands (as in man; help; \$)
- ingame-Dokumentation

## nice-to-have

*(Wird wahrscheinlich nicht passieren, ist aber anmerkwenswert)*

- UI in textinterface (Grafikoutput über basically Ascii-Art)
- gute Story 🤔
- minimap
- intel- & inventarsystem