

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

- content aus datei lesen + savegames
- 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