**Anforderungsanalyse**

**Funktionale Anforderungen**

**2.1 Use Cases**

* **Spiel managment**
  + Der Benutzer muss das Spiel starten können.
  + Der Benutzer muss das Spiel verlassen können.
  + Der Benutzer muss den aktuellen Spielstand speichern können.
  + Der Benutzer muss ein zuvor gespeichertes Spiel laden können.
  + Der Benutzer muss ein Spielstand neuerstellen können.
  + Der Benutzer muss ein Spielstand löschen können.
  + Der Benutzer muss Spieloptionen[Sound, Steuerung, Grafik] ändern können.
* **Spielerinteraktionen** 
  + Der Benutzer muss den Spieler im Spiel bewegen[Springen, Dashen, Doppelsprung, Rechts/Links-Bewegung] können.
  + Der Benutzer muss in der Lage kämpfen zu können [Leichte und schwere Attacke].
  + Der Benutzer muss sich heilen können.
  + Der Benutzer muss sterben können.
  + Der Benutzer muss in der Lage sein die Storyline zu beenden.
  + Der Benutzer muss Items einsammeln können.
  + Der Benutzer muss Kisten öffnen können.
  + Der Benutzer muss Respawnpoints aktivieren/verwenden können.
  + Der Benutzer muss zwischen Räume laufen können.
  + Der Benutzer muss seine Healthbar sehen können.
  + Der Benutzer muss seine Stamina sehen können.
  + Der Benutzer muss seine Sünden sehen können.
* **Gegnerinteraktionen** 
  + Ein Gegner muss in der Lage sein sich in seinem Raum frei zu bewegen.
  + Ein Gegner muss den Spieler verfolgen können.
  + Ein Gegner muss den Spieler angreifen können.
  + Ein Gegner muss Sünden droppen.
  + Ein Gegner muss respawnen können.
  + Der Gegner muss eine Healthbar haben.

**Nicht-funktionale Anforderungen**

* **Leistung**
  + Das Spiel muss flüssig laufen mit mindestens 30FPS.
  + Das Spiel muss Absturzfrei laufen.
* **Benutzerfreundlichkeit**
  + Die Benutzeroberfläche muss intuitiv und einfach zu bedienen sein.
* **Skalierbarkeit**
  + Das System sollte erweiterbar sein, um neue Funktionen oder Inhalte hinzuzufügen.