**Umstrukturierung der Abenteuer-Datei**

**Es soll ein Tool entwickelt werden, mit dem die Erstellung und Gestaltung der Abenteuer erleichtert wird. Momentan werden Abenteuer direkt in einer Text-Datei geschrieben, welche jedoch viel zu unübersichtlich und komplex ist. Daher folgende Überlegungen:**

**1. Als Grundlage soll eine XML-Datei dienen**

**2. Ein Tool soll entwickelt werden um eine bessere Übersicht und Visualisierung zu erreichen**

**3. Es soll eine Aus-/Einklapplogik erstellt werden**

**4. Es soll ein Tag-System entwickelt werden, durch das (evtl. per Drag and Drop) Tags an Buttons oder Texte gehangen werden können.**

**5. Diese Tags sollen auf Implementierungsebene if-Abfragen darstellen. Also soll z.B. bei angehängten "Ernst"-Tag das Feld nur angezeigt werden, wenn der Charakter den Zug "Ernst" besitzt**

**6. Es soll folgende Tags geben, die mit dem Charakter verbunden sind:**

**-Erstes Abenteuer, Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Geschick, Mut Bei diesen Tags muss eine Einstellungsmöglichkeit existieren, die idealerweise einen bestimmten Bereich eingrenzt, Bsp: Mut zwischen 10 und 15**

**?- Eine Abfrage, ob ein vorangegangenes Ereignis eingetreten ist.?**

**7. Außerdem soll es Tags geben, die mit dem Inventar verbunden sind, dabei ist aber die genaue Umsetzung noch unklar, da das weite Spektrum an Items auf die Texte zugeschnitten sein muss**

**8.(Prinzipiell unwichtig) Zudem muss eine Anpassung gemacht werden, sodass männlich und weiblich unterschieden wird (Prinzipiell unwichtig)**

**Ergänzung vom 04.08.2017:**

**9. Es soll die Möglichkeit geben, bestimmte vorher gewählte Pfade als Bedingung zu wählen, Bsp: Wenn vorher eine Person getötet wurde, kann man später nicht mehr mit ihr reden**

**10. Beim erstellen eines Abenteuers soll eingestellt werden, in welchem Szenario gespielt wird (daran geknüpft wird ein direkter Verweis auf die getroffene Auswahl, die beim Charakter identisch sein muss). Es soll nur ein Szenario zu Anfang implementiert werden, Absprache mit dem [Storytellern] folgt.**