**1000 Charaktersystem:**

**Um eine breitere Individualisierung der Abenteuer und auch im Bezug auf den Spieler zu erreichen, soll ein Charaktersystem eingeführt werden. Zum einen soll ein weiterer Menüpunkt "Charakter" erstellt werden. in diesem Menü soll ein neuer Charakter angelegt werden können und alle anderen vorhandenen Charaktere aufrufbar sein. Die in diesem Menü hinterlegten Werte werden stark in das Abenteuer mit einbezogen und sollen dort ausgewertet werden. Dafür müssen Abfragen im Abenteuer erstellt werden, die diese Werte prüfen.**

**1. Der Charakter muss mit dem Abenteuer verbunden werden, sodass es nicht möglich ist, den Charakter mitten in einem Abenteuer zu wechseln.**

**2. Es soll ein Steigerungssystem eingeführt werden, wodurch man manuell verteilbare Punkte nach einem abgeschlossenen Abenteuer erhält.**

**?3. Es soll eine Unterscheidung in Klassen geben, die ebenfalls die Möglichkeiten des Spielers erweitern ?**

**4. Charaktere enthalten folgende unabhängige Werte: Stärke, Intelligenz, Ausdauer, Geschick, Mut, Stufe,**

**5. Charaktere enthalten folgende abhängige Werte, die sich aus anderen ergeben:**

**-Lebenspunkte: Ausdauer + Stärke ?-Idee: Intelligenz?**

**(Komplex) 6. Bei der Erstellung werden Parameter erfasst wie: !Geschlecht wichtig für die Texte!, eine Auswahl aus Erscheinungen, Auftreten, grundlegende Charakterzüge (Komplex)**

**7. Im Hauptmenü soll sofort ersichtlich sein, welcher Charakter gerade ausgewählt ist. Genaues Layout-Aussehen ist noch unklar.**