Grundlegendes Konzept:  
-Text-basiertes Android Spiel  
-Entscheidungsmöglichkeiten, wodurch aktiv der Spielablauf beeinflusst werden kann  
  
Kurze Erklärung:"Tickets" mit der endziffer "0" sind übertickets,die selbst keine eigentliche Implementierung enthalten. Diese Tickets geben einen kurzen Überblick  
 über die Untertickets.  
 Die erste Ziffer beschreibt eine "Kategorie" in der sich mehrere "Tickets" sammeln. Beispielsweise "0" = Gerüst, "1" = Charaktersystem  
DONE:  
0000: Gerüst  
0001: Einfügen einer Text-Datei, um die Geschichte auf den Bildschirm zu bringen  
0002: Einfügen einer Button-Struktur, um Eingaben durch den Nutzer zu ermöglichen  
0003: Hinzufügen eines Hauptmenüs  
0004: Speichern Button, sowie die Möglichkeit, ein neues Spiel zu starten  
0100: Einstellungsmenü  
 0102: Ein-/Ausschalten der Musik  
 0103: Landscape-Modus  
0201: Hinzufügen einer History  
3001: Einfügen von Musik  
8000: Refactoring  
  
  
  
  
TODOS:  
1000: Charaktersystem  
1001: Spielstand bezieht sich auf einen ausgewählten Charakter  
1002: Item-System, welches Auswirkungen auf die Handlungsmäglichkeiten des Spielers hat, Bsp: fehlende Waffe ermöglicht es nicht, sich zu verteidigen  
1003: Item-Datenbank anlegen  
  
2000: Grafiken und farbliche Untermalung:  
 2001: Logo für das Spiel: Hauptlogo  
 2002: Hintergrundbild für das Hauptmenü  
 2003: Grafiken für Buttons  
 2004: Intro-Animation  
  
3002: Einfügen von Button-Geräuschen evtl. signifikante Geräusche bei wiederkehrenden Buttons (Bsp. Kampf oder horchen)  
3003: Einfügen von Geräuschen für Reaktionen  
  
4000: Animationen  
4002: Button-Animation  
4003: Start-Animation  
  
5000: Plattform zur Erstellung  
  
6000: (Komplex) Implementierung eines Multiplayer Feature (Komplex)  
  
7000: Vertonung des Abenteuers  
0101: Das aktuell ausgewählte Abenteuer soll im Hauptmenü angezeigt werden (Layout unklar)  
  
  
Aktuelle TODOS:  
0005: Anzeige des aktuellen Menüs in der derzeitigen View