Die Idee ist die Angriffs- und Kritischen-Tabellen des pen & paper mittelerde rollenspiel (MERS) zu digitalisieren und den Vorgang mit dem Nachschauen in den Tabellen durch eine App zu vereinfachen.

Ziel:

Eine App, mit der Spieler im Mittelerde-Rollenspiel (MERP/MERS) ihre Angriffswerte und kritische Treffer schnell abrufen können, indem sie

1. Die Waffenart des Angreifers auswählen

2. Die Rüstungsklasse des Gegners auswählen

3. Den Angriffswert würfeln (von Hand) und in der App eingeben.

4. Falls der Angriffswert genug hoch war: einen kritischen Schaden würfeln (von Hand) und in der App eingeben.

Geplanter Ablauf in der App:

Erster Würfelwurf (manuell mit echten Würfeln) und Berechnung des Angriffswertes.

1. Eingabe:
   1. Waffenart auswählen (z. B. Dolch, Handaxt usw.).
   2. Falls Waffe Nebentreffer erzielt: Auswahl von Nebentreffern: Hitze, Kälte, Elektrizität, Schlag
   3. Auswahl der Rüstungsklasse des Gegners (1-20 als Schaltflächen)
   4. Berechneten Angriffswert eingeben (OB + WW – DB des Gegners).
2. Automatische Verarbeitung:
   1. App sucht in der Angriffstabelle des entsprechenden Waffenart den Eintrag für den Angriffswert.
   2. Gibt Trefferpunkte und - falls der Angriffswert genug hoch war - Kritische-Tabelle (P, S oder K) und Kategorie (A–E) als Text aus.

Falls der Angriffswert genug hoch war: Zweiter Würfelwurf (manuell mit echtem Würfel):

1. Eingabe des Wurfergebnisses in ein zweites Feld für Haupttreffer.
   1. App sucht in der entsprechenden Kritischen Tabelle (Stich/Hieb/Stoss/Streich, Kategorie A–E) den passenden Text.

Falls Waffe Nebentreffer erzielt: Dritter Würfelwurf (manuell mit echtem Würfel):

1. Eingabe des Wurfergebnisses in ein drittes Feld für Nebentreffer und Auswahl der Schadenskategorie (A-E)
   1. App sucht in der entsprechenden Kritischen Tabelle (Hitze/Kälte/Elektrizität/Schlag, Kategorie A–E) den passenden Text.

Ausgabe:

Von Angriffstabelle: Trefferpunkte und - falls der Angriffswert genug hoch war - Kritische-Tabelle (P, S oder K) und Kategorie (A–E) als Text auf dem Bildschirm.

Von Kritischentabelle:

* Text wird in Kurzform auf dem Bildschirm angezeigt.
* Audioausgabe des Textes per Text-to-Speech bzw. mit vorbereiteter Audio-Datei.

Damit entfällt komplett das manuelle Blättern in Tabellen – sowohl bei den Angriffswerten als auch bei den kritischen Treffern.

Hier ist die Struktur & Logik für deine App, so wie ich sie mir grob vorstelle:

1. Datenbasis

Es gibt zwei Haupt-Datensätze in der App:

1. Angriffstabellen
   * Schlüssel: Waffenart, Angriffswert, Rüstungsklasse RK (1–20)
   * Werte: Trefferpunkte (int), Krit-Typ (P=Stich/S=Streich/K=Hieb oder leer), Krit-Kategorie (A–E oder leer)
   * Beispiel (vereinfacht):   
     Waffe Angriffswert RK Treffer Krit-Typ Krit-Kat   
     Dolch 130 3 11 S C  
     Handaxt 95 5 6 K B
2. Kritische Tabellen
   * Schlüssel: Krit-Typ (P/S/K), Krit-Kategorie (A–E), Wurfwert (1–100)
   * Werte: Text-Ausgabe, Audio-Ausgabe (TTS-optimiert)
   * Beispiel:   
     Typ Kat Wurf\_Min Wurf\_Max Text\_kurz Text\_audio  
     S C 67 75 Arm nutzlos, 3 Ben 2T/Rd Treffer an Schulter, Sehnen durchtrennt…

2. Logikfluss in der App

Schritt 1: Angriffseingabe

App-Logik:

* Suche in der Angriffstabelle:
* Finde Zeile mit passendem oder nächstniedrigerem Angriffswert.
* Lese Trefferpunkte + Krit-Typ + Krit-Kategorie aus.
* Ausgabe: Trefferpunkte und - falls genügend hoher Angriffswert - Kritischer Typ + Kategorie

Schritt 2: Kritischer Wurf Haupttreffer (falls genügend hoher Angriffswert in Schritt 1)

User: Würfelt (1–100) und gibt den Wert ein.

App-Logik:

* Suche in Kritischer Tabelle nach Typ + Kategorie + Wurfbereich.
* Gebe Text\_kurz als Bildschirmtext aus.
* Gebe Text\_audio als Sprachausgabe wieder.

Schritt 3: Kritischer Wurf Nebentreffer (falls Waffe mit Nebentreffern ausgewählt wurde und Kritischer Haupttreffer erzielt wurde)

User: Würfelt (1–100) und gibt den Wert ein.

App-Logik:

* Suche in Kritischer Tabelle nach Typ + Kategorie + Wurfbereich.
* Gebe Text\_kurz als Bildschirmtext aus.
* Gebe Text\_audio als Sprachausgabe wieder.

🛠 Hauptfunktionen

1. Tabellenauswahl

* Schadensarten als Buttons (z. B. Hieb, Stich, Streich… usw.)
* Waffentyp als Dropdown (z.B. Dolch, Handaxt… usw.)
* Falls Waffe Nebentreffer erzielt: Auswahl der Tabelle für Nebentreffer (Hitze, Kälte, Elektrizität… usw.)

1. Eingabe der Würfelzahl für Angriff

* Textfeld oder Zahleneingabe (1–n)

1. Ausgabe für Angriffswert

* Text: Treffer (int) und Angabe des erzielten Kritischen Schadens und der Schadenkategorie (sowie deren automatische Auswahl für nächsten Schritt)

1. Für ausgewählte Kritsichen Schaden und Schadenskategorie: Eingabe der Würfelzahl für Kritischen Haupttreffer

* Textfeld oder Zahleneingabe (1–100)

1. Ausgabe für Kritischen Haupttreffer:

* Audio: Text-to-Speech für Trefferbeschreibung
* Leise epische Kampfmusik im Hintergrund für entsprechende Kritischen Tabellen
* Text: Kurzform der Trefferbeschreibung

1. (Falls Waffe mit Nebentreffern und kritischer Haupttreffer erzielt wurde): Eingabe der Würfelzahl für Kritischen Nebentreffer

* Textfeld oder Zahleneingabe (1–100)

1. Ausgabe für Kritischen Nebentreffer:

* Audio: Text-to-Speech für Trefferbeschreibung
* Leise epische Kampfmusik im Hintergrund für entsprechende Kritischen Tabellen
* Text: Kurzform der Trefferbeschreibung

📱 Umsetzung auf iPhone

• Technologie: Progressive Web App (PWA) (Die beigefügte Datei index.html stellt einen komplette GitHub-kompatible Grundgerüst des Prototypen dar)

• Läuft direkt im Safari-Browser

• Installation über „Zum Home-Bildschirm hinzufügen“ (kein App Store nötig)

• Muss nicht Offline-fähig sein (Tabellen und Audio-Dateien werden im asset Ordner im GitHub Projekt gespeichert)

🎧 Audio-Integration

•Vorlesen der Trefferbeschreibung 🡪 für jeden Text wurde eine entsprechende Audiodatei generiert und im asset Ordner auf GitHub abgelegt

• Hintergrundmusik:

• Leise epische Musik im Hintergrund (Loop) 🡪 für jede Kritische Trefferart eigene Musik

• Lautstärke für Hintergrundmusik regelbar (an/aus)

• Tabellen für Kritische Treffer (Feuer, Hieb, Stich etc.) in JSON: tables.json

• Tabellen für Waffenart Angriffswerte (Dolch, Handaxt, Breitschwert etc.) in JSON: treffer\_tabellen\_strukturiert.json

🚀 Vorteile

• Schneller Zugriff auf Angriffswerte und kritische Treffer ohne Blättern im Buch

• Immersive Audioausgabe mit epischer Musik

• Einfach auf iPhone installierbar ohne App Store

• Erweiterbar (neue Tabellen, Musik, Sprachen)