

Charaktereingabedaten <=> Eingabedate: vielleicht besser „Steuerungsbefehle“
Spieldaten, Spielinformationen: Was ist das? Warum geht das an 2 zurück?
Charakteranpassungsdaten sind zwei mal vorhanden: von 1 nach Charakter und von 3 nach Charakter
Muss nicht auch von Spieler oder zumindest 2 zu 4 ein Pfeil gehen? Warum nur von Spieldaten? Spieler entscheidet doch aktiv, ob er verbessern will oder nicht. Siehe auch Truheöffnungsdaten

MiniSpecs

2. Erhält Daten, und dann?
3. Unklar. Wer passt den Charakter in den Moment an? Spieler oder System/Charakter selbst, weil er durch irgendwas durchläuft?
4. Wer verbessert den Charakter? System oder Spieler?

DD

Charakteranpassungsdaten: Nur ein Item? Später im Spiel immer noch?
Charakterinformation: Charaktername in Klammern bei Charaktereingabedaten jedoch nicht, Erfahrungspunkte und SonderfähigkeitenID genauso
Spielinformation: Nur Spielstandne und sonst nichts? Zu Spielstandne auch keine Erklärung

Kampfrückgabedaten liefert direkt Sieg/Niederlage. Reicht es also, nur einmal anzugreifen? Muss man nicht mehrere Attacken machen? Wo werden die behandelt? Laut DFD sind mehrere ja möglich.

Truhenöffnungseingabeaten warum schon Item und Währung? Sehe ich das nicht nach dem Öffnen der Truhe?

Charaktereigenschaften: Erfahrungspunkte in Klammern?

Gegnereigenschaften: Unterschied Stärke und Schwierigkeit? Schwierigkeit in Klammern?

ItemID Mindestzahl runtersetzen für zB Axt

Stärke: Ziffer, nicht Ziffern