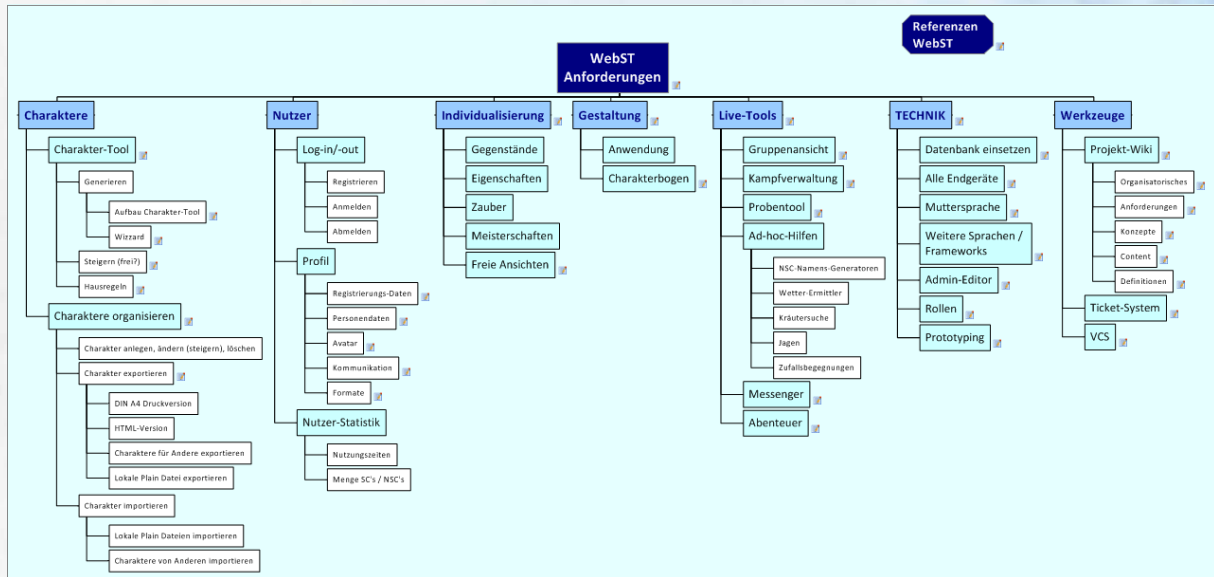


WebST Anforderungen

Version 1.00 vom 22.09.2013



GRUNDSÄTZE




- Das WebST soll das Rollenspiel ergänzen - aber nicht das Spiel am Tisch ersetzen.
- Das WebST soll Spieler und Spielleiter mit Regelkenntnis unterstützen - aber nicht die Regelkenntnis der Spieler überflüssig machen.
- Kernfunktion ist ein webbasierter Charakter-Generator, der schnell und einfach ist und einen ansehnlichen Charakterbogen generiert. Zum Ausdrucken natürlich, das Tool soll ja nicht Pen und Paper ablösen, sondern unterstützen.

WEITERE ZIELE

- Verlinkung ins SplitterWiki
- (maggus) Mich interessiert, ob sich hier ein Team zusammenfindet, dass in den kommenden Monaten mit gemeinsamem Spirit eine selbstgestellte Aufgabe anpackt und diese mit Elan und - gaaaaanz wichtig - mit viel Spass an der Sache gemeinsam bewältigt.

INHALTSVERZEICHNIS

1 Charaktere	4
1.1 Charakter-Tool	4
1.1.1 Generieren	4
1.1.2 Steigern (frei?)	6
1.1.3 Hausregeln	7
1.2 Charaktere organisieren	7
1.2.1 Charakter anlegen, ändern (steigern), löschen	7
1.2.2 Charakter exportieren	7
1.2.3 Charakter importieren	8
2 Nutzer	8
2.1 Log-in/-out	8
2.1.1 Registrieren	8
2.1.2 Anmelden	8
2.1.3 Abmelden	8
2.2 Profil	8
2.2.1 Registrierungs-Daten	8
2.2.2 Personendaten	8
2.2.3 Avatar	8
2.2.4 Kommunikation	8
2.2.5 Formate	9
2.3 Nutzer-Statistik	9
2.3.1 Nutzungszeiten	9
2.3.2 Menge SC's / NSC's	9
3 Individualisierung	9
3.1 Gegenstände	10
3.2 Eigenschaften	10
3.3 Zauber	10
3.4 Meisterschaften	10
3.5 Freie Ansichten	10
4 Gestaltung	10
4.1 Anwendung	11
4.2 Charakterbogen	11
5 Live-Tools	11
5.1 Gruppenansicht	11
5.2 Kampfverwaltung	11
5.3 Probentool	12
5.4 Ad-hoc-Hilfen	13
5.4.1 NSC-Namens-Generatoren	13
5.4.2 Wetter-Ermittler	13
5.4.3 Kräutersuche	13
5.4.4 Jagen	13
5.4.5 Zufallsbegegnungen	13
5.5 Messenger	13
5.6 Abenteuer	13



6 TECHNIK	13
6.1 Datenbank einsetzen	14
6.2 Alle Endgeräte	14
6.3 Muttersprache.....	14
6.4 Weitere Sprachen / Frameworks.....	15
6.5 Admin-Editor	15
6.6 Rollen	15
6.7 Prototyping	15
7 Werkzeuge	16
7.1 Projekt-Wiki	16
7.1.1 Organisatorisches	16
7.1.2 Anforderungen	16
7.1.3 Konzepte.....	16
7.1.4 Content	16
7.1.5 Definitionen	16
7.2 Ticket-System	16
7.3 VCS	16

1 Charaktere

1.1 Charakter-Tool

VORSCHLÄGE

- Im WebST soll nicht nur die Generierung sondern auch die Steigerung von Spielercharakteren (oder NSCs) möglich sein
- (!Dom!) Frei änderbar. Da ich als SL auch öfters mal sage:
Cool als Belohnung erhältst du von Deinem Gott eine Erhöhung deiner Ausdauer (Konsti +1)
- (Grimrokh) Einzelne Werte wie zB Konstitution oder auch ein "sonstiger" Bonus auf Verteidigung sollten geändert werden können, aber grundlegende Regelmechanismen wie die Anzahl der fertigkeitrelevanten Attribute oder wie sich die Geschwindigkeit berechnet, müssen mMn nicht unbedingt verändert werden können.
- (sindar) Aehm ... Leute, mal zur Klarstellung: Splittermond wird eine voellig freie Charaktergenerierung haben, irgendwelche "Pakete" sind allenfalls Vorschlaege.
- (Varana) Eine Undo-Funktion wäre mMn sehr wichtig.
- (koppelschoof) Und zur Steigerung usw. hatte ich auch schon mit den gedanken gespielt da eine Versionisierung einzubauen. Also, dass man Steigerungen rückgängig machen kann.
- (maggus) Eigene Charakterbilder
Upload eigener Bilder für den/die eigene/n Charakter/e. Gerne können die bestehenden Bilder, wie bei Dom's Token, auch als Basis-Bibliothek zur Verfügung gestellt werden (Verlagseinverständnis stets vorausgesetzt, aber darüber brauchen wir uns im moment noch keine Gedanken zu machen)

1.1.1 Generieren

1.1.1.1 Aufbau Charakter-Tool

VORSCHLÄGE

- (!Dom!) Aber wenn das so ist, habe ich da eine Sache die ich immer und immer wieder vermisste: Das ausfüllen am Blatt.
Soll heißen, es ist ja schön und gut, die Werte nach und nach in einem Wizzard einzugeben, doch oftmals kommen Ideen beim Bauen und dann stehe ich oft vor dem Problem, zurück zu müssen oder suche plötzlich Dinge in den Reitern und finde sie nicht, weil mir Irgendwo ein Unterpunkt abhanden gekommen ist. Wäre es da nicht schöner, das Generieren am eigentlichen Blatt zu machen und wenn ich da Magie auswähle, sagt er mir was ich wählen kann /muss? Das Charakterblatt kennt man meist besser.
- (Varana) Die Idee mit dem Charakterbogen als Grundlage für die Generierungsoberfläche finde ich großartig. Es muß ja keine 1:1-Wiedergabe sein, aber eine gewisse optische Wiedererkennbarkeit des Charakterbogens in den Wizardkomponenten kann viel ausmachen.
- (!Dom!) Mir geht es wirklich nur darum, Dinge zu verhindern die passieren, wenn ich nicht auch das große ganze sehe. Was ich noch gerne hätte ist ein immer Aktuelles Blatt, damit ich Auswirkungen sofort sehen kann.
- (koppelschoof) Ich denke, dass man, zugunsten der Übersicht, darauf verzichten sollte alles auf eine Seite zu packen. Viel besser wäre da eine Karteiansicht (in Tabs aufgeteilt) von wo man ohne Probleme von einer Karteikarte/einem Tab zur/zum nächsten wechseln kann. Dabei sollten implizierte Wertänderungen die nicht auf dem aktuellen Tab sichtbar sind, durch ein kleines Popup erkenntlich gemacht werden. Alternativ kann man auch im Reiterkopf ein Icon anzeigen was darauf hinweist.
- (!Dom!) Und genau so ein Generator hat mich veranlasst mich zu ärgern, das ich nicht fand, was ich suchte. In dem Fall war es ein SR Generator und ich wollte einen Drake bauen. Bis ich alle Vorteile und alle Voraussetzungen gefunden hatte, brauchte ich eine Weile und es war Frustrierend. Und so etwas hätte ich verhindern können, wenn ich ein Charblatt ähnlichen Bogen gehabt hätte, den da hätte ich

aus Erfahrung schon gewusst, wo ich was finde. Was wirklich schön wäre, wenn das mit dem Blatt nicht geht, das "wenn / dann" Situationen Automatisch gelöst werden ohne langes suchen.

- (Raffo) Ich persönlich bin auch eher der Meinung, dass man für den Generator im Web eher diese interaktiven Möglichkeiten nutzen sollte, die einem die Technologie bietet, aus verschiedenen Gründen:
 - 1) Man kann verschiedene Bereiche sauber thematisch sortieren. Wie das im Detail dann aussieht ist eine andere Frage (Magieschulen zu den Fertigkeiten, oder eher zu den Zaubern?), aber die Option an sich halte ich für sehr wichtig. Offensichtlich kann das auch falsch laufen, andererseits muss man auch sagen, dass Drakes in SR eher exotisch sind, denn ich bin mit dem Chummer (Ich würde wetten, dass du den meinst ^^) und seinen Tabs bisher immer sehr gut gefahren. Und schlimmstenfalls kann man komplexere Abhängigkeiten dann immer noch über einfache Hinweiskfelder erklären, das löst viele Usability- Probleme erstaunlich einfach.
 - 2) Man spart sich Platz. Jemand ohne Magie (hab den Schnellstarter grad nicht zur Hand, aber ich meine Cederion und der v1.0er Gnom waren so mundan) braucht keinen Kasten/kein Tab für Zauber, und wenn ich gerade Klettere, interessieren mich meine Waffenwerte nicht. Das mag auf einem Desktopbildschirm noch nicht sooo wichtig sein (ist es aber dennoch), aber auf Tablets und spätestens auf Smartphones wird das kritisch (und auch wenn wir noch kein Mobildesign am Anfang haben ist es ein Unterschied, ob man auf 50% oder 5% zoomen muss).
- (Raffo) Interessant wäre dann die Frage, wie man aufteilt. Rein nach Kategorie (Attribute & Punkte | Fertigkeiten | Meisterschaften | Zauber | Waffen & Rüstungen | Ausrüstung | Notizen | ...), oder vielleicht gar kontextabhängig (Übersicht | Magie | Kampf | Körperliche Proben | Geistige & soziale Proben | ...), oder unterschiedlich bei der Erstellung und später im "Karrieremodus"...?
- (koppelschoof) Wir sollten uns auch vll auch eher davon lösen den für den Druck gedachten Charakterbogen als Vorbild zu nehmen und uns nicht vll an Computer RPGs orientieren bzw. davon inspirieren lassen. So kann man nämlich dann hingehen und die Darstellung dazu optimieren, dass ich in einer Ansicht alles thematisch sortiert und relevantes direkt im Blick habe. Das geht zwar bereits über den Generierungsprozess hinaus, aber zum Beispiel kann man dann eine Kampfansicht haben, in der ich alle zum Kampf relevanten Werte und ggf. Ausrüstungsgegenstände habe. Und für Handwerker könnte man auch eine passende Ansicht erstellen usw.
- (koppelschoof) Vielleicht kann man ja auch soweit gehen und die Generierungsansicht dahingehend aufbaut was der User für einen Charakter erstellen will. Also, er muss dann ggf. am Anfang die Frage beantworten was für eine Art Charakter er spielen will. Und da könnte man stereotype Grundrichtungen zur Auswahl geben und demnach halt die Ansicht darstellen. Zum Beispiel die Klassiker Magier, Krieger & Schurke. Das hört sich zunächst vielleicht etwas flach an, aber es soll ja keine Charaktervorgabe sein sondern nur die Ansicht dementsprechend anpassen. Dabei sollte man aber beachten trotzdem alle Optionen offen zu lassen. Nur wenn du Krieger ausgewählt hast, sind die Magie-Sachen nicht redundant oder auf der ersten Seite vertreten usw.
- (Raffo) ...lässt sich vielleicht aufgreifen, und man kann die Vorteile von solchen Tabs mit der Grundidee von Spezial- Charakterbögen kombinieren: Der gewählte Magier hat ein Tab für jede seiner Zauberschulen, mit allen entsprechenden Sprüchen, den damit verbundenen Fertigkeiten, Meisterschaften, Attributen und Fokus, dann noch ein Kampffeld für die Momente, wenn ein Rattling durchbricht und der Magier zum Dolch greifen muss, und vielleicht ein Feld "Wissen" wo eben geistige Fähigkeiten abseits des Zauberns aufgelistet sind (wieder natürlich vollständig und gerne redundant), und dann letztlich noch ein "Rest"-Tab mit all diesen unnötigen Klettern und Fernkampf und anderen Skills, die ein zivilisierter Vollmagier nicht braucht. Entsprechend anders wäre das Krieger-Schema, das sicher ein Tab pro Waffenart (Klingen, Hieb Waffen, Fernkampf) mit passenden Werten und Waffen hat, dazu jeweils die Rüstungen, dann vielleicht ein Tab für körperliche Aktivitäten (Klettern, Laufen, Handwerk) und ein entsprechend anderes Rest-Feld.
Ich würde nicht soweit gehen, und das frei erstellbar machen... Ich glaube, wenn wir eine Handvoll derartiger Ansichten vorbereiten, sollte das im großen und ganzen passen, und wenn sich genügend Leute melden, die unbedingt diese eine Kombination brauchen, kann die ja dann immer noch

nachgereicht werden. Das erspart uns zumindest den Aufwand, diese Seite Benutzerfreundlich zu machen, und wir können die Definitionen über handgeschriebenes XML, harte DB-Einträge oder sonst was machen.

1.1.1.2 Wizzard

VORSCHLÄGE

- (flippah) Benutzerführung mit einem Wizard
- (maggus) Insbesondere die allgemeinen Charakterprägungen könnten durch einen Wizard gut abgebildet werden:
 1. Rasse - beeinflusst (mindestens) die Attribute und die Größe (und damit die Lebenspunkte sowie die GSW)
 2. Kultur - könnte (neben der Muttersprache) einzelne Fertigkeiten beeinflussen (z. B. Schwimmen +2 bei wassernahen Kulturen)
 3. Abstammung - da wissen wir noch gar nichts, wahrscheinlich wird mindestens der Geldbeutel beeinflusst
 4. Ausbildung - da sind Modifikatoren bei den Fertigkeiten sehr wahrscheinlich
 5. Phänotypisches - also Geschlecht, Größe, Haar- oder Hautfarbe etc., ist wertetechnisch wahrscheinlich unerheblich
- (Narlic) Ein Wizard, der einen an die Hand nimmt und nur das anbietet, wofür man die Bedingungen erfüllt, ist schön, aber ich wünsche mir ebenfalls die völlige Freiheit. Dass ich z.B. einen fertig generierten Abenteurer völlig gegen die Regeln auch mit Meisterschaften ausstatten kann, für die er nicht die Bedingungen erfüllt. Oder ihm Zauber geben kann, obwohl er keine Zauberschule aktiviert hat. Einfach zum Ausprobieren.
- (Raffo) Was den Assistenten zur Erstellung angeht bin ich zwar auch per se dafür, nur habe ich dazu inzwischen auch noch zwei Kommentare:
 - Er sollte nicht zur Erschaffung eines Charakters nötig sein. Ich will auch in der Lage sein, einen blanken Charakter einfach zu erstellen, und von 0 weg alles regulär zu verändern.
 - Vielleicht kann er eine Option "Vervollständigen und Fertig" haben, über die alle noch fehlenden Werte ausgewürfelt werden (in Abhängigkeit von bisherigen Werten, also keine Flammenherrschaft für jemanden ohne Feuermagie, und keinen Kometenwurf für jemanden ohne hohe Werte in Feuermagie und Wurf Waffen) und der Charakter danach fertig ist? So kann man schnell und einfach den Rahmen für einen NSC festlegen, und die Details den Schicksalsgöttinnen (if, then und else ^^) überlassen.
- (koppelschoof) Zum ersten Punkt stimme ich voll überein. Das sollte ja auch nicht gerade schwer sein, da dort halt alle Regelkomponenten außen vor gelassen werden.
Die Character-Autocomplete-Funktion finde ich ne coole Idee, ist aber meines Erachtens nach, eher ein Fall für spätere Features

1.1.2 Steigern (frei?)

VORSCHLÄGE

- Die einzelnen Werte sollten unabhängig von den Generierungsregeln frei veränderbar sein, wenn man etwas kreieren möchte, dass „stärker“ oder einfach anders als der normale humanoide (N)SC ist.
- (Noldorion) Für mich - und das ist nur meine persönliche Meinung! - ist es eine sehr wichtige Funktion, auch nach der Generierung jeden Wert nach Belieben verändern zu können. Ich hätte gerne vollen Zugriff auf alle Einträge, auch nach der Generierung, einfach, weil es immer mal wieder Hausregeln geben kann, oder falsche Berechnungen, oder man einfach nur gerne experimentiert. Das ist auch der Grund, warum ich nie mit der Helden-Software warm geworden bin. Die war mir einfach zu strikt, unsere Hausregeln waren dort nicht möglich (oder vielleicht doch, aber dann nur mit seeeeehr viel Mühe zu implementieren)

1.1.3 Hausregeln

VORSCHLÄGE

- (Varana) Wenn sich herausstellen sollte, daß eine Änderung von zwei auf drei Attribute eine häufige Hausregel wird, müßte man nochmal ran. Aber mit der Offenheit für alles würde ich es nicht übertreiben - v.a. wenn man auch noch ein Interface dafür bereitstellen will. Dann wird's wirklich kompliziert, v.a. weil man vorausahnen muß, auf was für seltsame Ideen die Leute kommen werden. Einfacher wird das, wenn man das irgendwo ohne GUI editierbar macht, also z.B. aus einer Datei einliest (...) Und wer da was ändern will, ändert das File.

1.2 Charaktere organisieren

VORSCHLÄGE

- Die Ergebnisse sollen verwaltbar sein, so dass ich als Spielleiter nicht jedesmal bei Null anfangen muss.
- Benutzerverwaltung (passt ja auch zum Web-basierten vorgehen), so dass ich meine Charaktere letztlich online "lagern" kann - mit der Option, sie entsprechend auch vom Bildschirm zu spielen. Dafür wäre dann idealerweise auch eine Darstellung vorhanden, die auf mobilen Endgeräten taugt - zumindest fürs Spielen, nicht zwingend für die Erstellung und Steigerung.

1.2.1 Charakter anlegen, ändern (steigern), löschen

1.2.2 Charakter exportieren

VORSCHLÄGE

- Typische Meisteraufgaben in der Vorbereitung eines eigenen Abenteuers: NSC's zusammenstellen und übersichtlich parat haben. Also z. B. Scorecards für "Schwertfutter" oder etwas detailliertere Steckbriefe für die wesentlichen Antagonisten der Spieler schnell erstellen und in einer Übersicht ausdrucken
- Die selbst erstellten (N)SC auch offline als pdf o. ä. abspeichern und anzeigen
- (maggus) Druckoptionen für das Charakterblatt wie beim Shadowrun-Chargen namens "Chummer"
 - Default
 - "Grouped by"-Option (Name, Werte)
 - HTML-File
 - "Vehicle Block" (auch für Tierbegleiter etc.)
 - eine Art Scorecard



1.2.2.1 DIN A4 Druckversion

1.2.2.2 HTML-Version

1.2.2.3 Charaktere für Andere exportieren

1.2.2.4 Lokale Plain Datei exportieren

1.2.3 Charakter importieren

1.2.3.1 Lokale Plain Dateien importieren

1.2.3.2 Charaktere von Anderen importieren

2 Nutzer

2.1 Log-in/-out

2.1.1 Registrieren

2.1.2 Anmelden

2.1.3 Abmelden

2.2 Profil

2.2.1 Registrierungs-Daten

- Nutzernamen ändern
- E-Mail-Adresse ändern
- Passwort ändern

2.2.2 Personendaten


- Name ändern
- Geschlecht ändern
- Geburtsdatum ändern
- Wohnort ändern

2.2.3 Avatar

Auswahl

- Kein Avatar
- Aus Galerie wählen
- Eigener Avatar
 1. via URL
 2. via Hochladen

2.2.4 Kommunikation

- E-Mail-Benachrichtigungen (Newsletter, Updates)
 - E-Mail-Kontakt andere Nutzer (erlauben/verbieten)
 - Online-Status (verbergen/anzeigen)
- 

Externe Kontaktdaten

- Eigene URL
- ICQ
- facebook
- google+
- Skype

2.2.5 Formate

- Zeitformat
- Zeitzone
- Anzahl Listeneinträge

2.3 Nutzer-Statistik

2.3.1 Nutzungszeiten

2.3.2 Menge SC's / NSC's

3 Individualisierung

Vorschläge

- Eigene Ausrüstung, magische Gegenstände, Zauber, Meisterschaften, usw. hinzuzufügen
- (Varana) Ob man ein direktes Interface für Hausregeln einbaut - zur Not kann man das auch über direkt editierbare Quell-Txt- Dateien oder so machen.
- (flippah) Das Problem bei einer solchen grundsätzlichen Hinterlegung der Regeln in einem File ist, dass sie das Tool merklich verkomplizieren. (...) Hier sehe ich offengestanden den Kosten-Nutzen-Vergleich deutlich richtung "sowas grundlegendes ist fix". (...) Daher halte ich sowas wie das Einführen, Weglassen oder Umbenennen von Fertigkeiten, Meisterschaften, Zaubern usw., sowie das Erstellen eigener Pakete und so für unproblematisch. Das Rütteln an den Grundmechanismen hingegen macht das Programm unnötig schwer zu entwickeln und zu warten - und ist mE ein Anwendungsfall, in dem die Leute dann halt einfach Pech haben und ohne unser Tool auskommen müssen.
- (Raffo) Dass wir uns möglichst nah an den Regeln orientieren sollten, sehe ich genauso. Wenn sich manche Hausregeln, die sich vielleicht irgendwann als beliebt herausstellen, im Nachhinein noch ergänzen lassen ist das nett, aber darauf würde ich das Design in diesem Fall nicht aufbauen.
- (Narlic) Das Editieren von Werten per Hand in der Heldensoftware ist möglich, was mir dort aber noch fehlt, sind zwei Dinge:
- Definieren von z.B. eigenen Vorteilen (Festlegung der GP-Kosten und Wählbarkeit beim Generieren muss dabei gar nicht unbedingt sein)
- Ignorieren der Bedingungen für z.B. Sonderfertigkeiten (Oder vielleicht ist das inzwischen möglich? Mich hatte damals gestört, dass ich einem Helden nachträglich per Freihand keine Liturgien zuweisen kann, wenn er nicht schon bei der Generierung den Vorteil "Geweihet" hat.)
- (maggus) Jetzt gibt es zwei Arten des Hausregelns:
- Regelkonforme Änderungen
Ich ändere den Namen der Fertigkeit oder ordne ihr ein anderes Attribut zu, ich lösche eine Fertigkeit, ich ergänze eine neue Fertigkeit. Bei all dem taste ich aber die Fertigkeitsregeln nicht an (FP, 2 Att, Boni/Mali).

- Regeländerungen
Ich ändere die Fertigungsregeln, indem ich z. B. drei Attribute oder zwei identische Attribute zulasse, die Fertigungspunkte doppelt werte, jeden Attributspunkt über 4 doppelt zähle etc.
- (Varana) Ich würde Änderungsmöglichkeit 2 für zu viel halten. Das läuft im Extremfall darauf hinaus, daß man das Tool nimmt und versucht, damit Kaffee zu kochen. Oder es zum DSA-Tool umzuschreiben. (...) Von daher ist es, glaube ich, sinnvoll, eine Reihe von Hausregelmöglichkeiten zu berücksichtigen (neue X, Zuordnungen, sowas), aber nicht mit dem Anspruch heranzugehen, daß gleich alles änderbar sein soll.
- (Grimrokh) Einzelne Werte wie zB Konstitution oder auch ein "sonstiger" Bonus auf Verteidigung sollten geändert werden können, aber grundlegende Regelmechanismen wie die Anzahl der fertigkeitrelevanten Attribute oder wie sich die Geschwindigkeit berechnet, müssen mMn nicht unbedingt verändert werden können.

3.1 Gegenstände

3.2 Eigenschaften

3.3 Zauber

3.4 Meisterschaften

3.5 Freie Ansichten

VORSCHLÄGE

- (koppelschoof) Und um ein wenig rumzuspinnen: vll können wir auch irgendwann einen Ansichts-Editor implementieren indem jeder seine eigenen Ansichten basteln kann. Oder wir geben ihm ein paar zur Auswahl und er pickt sich die raus, die er am ehesten braucht.

4 Gestaltung

VORSCHLÄGE

- Die Übersichtlichkeit sollte natürlich ein wichtiges Kriterium sein.
- (Eyb) Es sollte einen fixen oberen Bereich (siehe Anhang) im Tool geben. Nicht zu viele Spalten, max 3-4. Und egal ob ich scrolle oder nicht, dieser Bereich sollte immer oben stehen. Von dort aus, kann ich immer in sämtliche Menüs springen. Hat hier vielleicht jemand Erfahrung mit Apple und OS? Die machen das genau richtig. Somit kann man, egal wo auch immer man sich gerade befindet, schnell in ein anderes Menü (SC Erstellung, SC Verwaltung, SC wasweißich) springen.
- (Eyb) Das Layout (Farben etc.) sollte sich ebenfalls an dem Offiziellen orientieren, dass ist hier im Internet gar nicht sooo verkehrt und bietet keinen unnötigen Schnick- Schnack. Vulgo, gefällt mir.
- (maggus) Hinter dem so unheimlich modern klingenden Wort "UI-Design" verbirgt sich nicht mehr (und nicht weniger) als die Gestaltung einer guten Benutzeroberfläche. Und was man nicht verwechseln sollte: "Design" meint in diesem Zusammenhang nicht grafische Gestaltung (jedenfalls nicht zwingend) sondern eher konzeptionelle Gestaltung. Typische Darstellungsformen von UI-Design in frühen Projektphasen sind Flowcharts oder Wireframes.
- (maggus) Wie bewertet Ihr den Aufbau dieses Beispiel- Tools einerseits aus Sicht der Nutzerführung (Übersicht, Klickwege, schnelle Fokussierung der aktiven Elemente) und andererseits rein visuell (Anmutung, Wohlfühl- und Unwohlgefühl-Elemente)? Sind in dieser Gestaltung No-Go's enthalten? Seht Ihr vorbildliche Lösungen? Ist das Layout vielleicht zu "kalt" und Ihr erwartet mehr grafische Elemente im Stile des Fäntelalters? Bitte, je mehr Meinungen (und Beispiele), desto besser. (Ich bin übrigens nicht der Meinung, dass visuelle Vorgaben reine Geschmackssache und daher völlig beliebig sind.)
- (Noldorion) Klar und aufgeräumt. Finde ich gut.

- (Wolfhunter) Allerdings empfinde ich die Farben und durchgehend graden Kanten optisch als sehr "hart". Weichere Blautöne und - auch mal - runde "Ecken", ein bißchen Fluff im Header (einfach das Splittermond-Banner o.ä.)...
- (Wolfhunter) Ich find's übrigens immer gut, wenn Kategorieüberschriften auch als Schaltfläche dienen, um die zugehörigen Inhalte ein- und auszublenden.
- (Eyb) Dennoch benötige ich bei den administrativen Sachen eigentlich keinen Schnick-Schnak, sondern möchte diese als einfache Dateneinausverarbeitungsfläche nutzen. Das Teil soll ja auch mobil genutzt werden können und da ziehen grafische (schöne?) Spielereien die Übersichtlichkeit leider nach unten.

4.1 Anwendung

4.2 Charakterbogen

VORSCHLÄGE

- (Eyb) In der Ausgabe (PDF etc.) allerdings, sieht dass wiederum ganz anders aus. Hier sollte eine fette Brücke zu dem offiziellen Layout gebaut werden und dem ganzen recht ähnlich sein (klar mit dem Vermerk Fankrempel). Was ich beim (ich nenne es jetzt mal eben) Heldenbrief auch ganz gerne hätte, wäre ein kleiner Landkartenausschnitt, wo der Held geboren wurde. Vielleicht geht das irgendwann einmal in Verbindung zum SplitterGlobus (falls Thamos mal wieder zu viel Zeit hat).
- (Raffo) Die Druckansicht bleibt ja auch am Layout des Originalbogens orientiert, wobei man hier auch problemlos leere Kästen weglassen und volle erweitern kann (Um die Unsäglichkeiten von bspw. "Magierbögen" zu umgehen).

5 Live-Tools

Übersicht von Tools des WebST, die live, also zur Spielzeit am Tisch, angewendet werden können.

5.1 Gruppenansicht

VORSCHLÄGE

- Als SL die Spielercharaktere vorliegen haben (für verdeckte Würfe, zur Abenteuerplanung etc.). Außerdem gibt's einfachere NSCs, komplexere Meisterpersonen und simple Gegner, die erstellt, eventuell entwickelt und verwaltet werden wollen.
- (Raffo) Wollen wir eine Art Benutzer-/SL-/Gruppensystem machen? Klar, das bringt ein komplett neues technisches Kapitel mit ein (Benutzerverwaltung!), aber vielleicht findet es ja Anklang. Der Gedanke war, dass sich Benutzer registrieren können (ganz klar hier natürlich: rein optional und nur für diese Zusatzfunktionen), ihre Charaktere online speichern (die Macht der Cloud ^^), und vor allem auch Gruppen anlegen können, andere Spieler darin einladen können, manche als SL deklarieren, und eigene Charaktere dieser Gruppe zuweisen. Dann hat der SL alle Charaktere zur Verfügung, er könnte beispielsweise Steigerungen (oder solchen Sonderänderungen) zustimmen, direkt an den Charakter Erfahrung und Belohnungen geben etc. Außerdem haben die Leute, die vielleicht in mehreren Runden splitteln noch ganz nebenbei eine verbesserte Organisation ihrer Charaktere.

5.2 Kampfverwaltung

Ideen

- Tickvisualisierung
- (Grimrokh) Ich fände es gut, wenn die Fertigkeitssummenwerte mit einkalkulierten Verletzungsmali ersichtlich wären. Sonst muss der SL wieder bei allen NSC gesondert darauf achten welche Abzüge bei wem eintreten und gerade manche Spieler leiden was einzurechnende Mali betrifft, sowieso immer wieder mal an Vergesslichkeit... Und schließlich soll das Tool ja im Idealfall so viel Arbeit abnehmen wie möglich

- (maggus) Ohne technisch werden zu wollen bekommt die Anwendung dadurch eine neue, dritte Ebene:
 - Allgemeine Ebene
Hier sind die Basiswerte des Regelsystems hinterlegt
 - Individuelle Ebene
Hier sind die konkreten Werte von Charakteren (Waffen, Ausrüstung etc.) hinterlegt
 - Neu: Temporäre Ebene
Hier würden die gerade aktuellen Werte von Charakteren hinterlegt sein, also der IST-Stand der Lebenspunkte (der Fokuspunkte, der Splitterpunkte, der Ausrüstung und des Barbestandes etc.)
- (maggus) Könnte dann so funktionieren: Ich leite eine Splittermond-Runde und klicke mir vor dem Spielabend (oder am Tisch, während die Spieler gerade endlose Diskussionen über ihr Vorgehen führen) eine muntere Räuberbande zusammen, die ich den lieben Spielern auf den Hals hetzen möchte. Kurz darauf kommt es zum Kampf. Während die Spieler ihre Würfel zusammenklauben, bekomme ich mit einem Klick auf "Kampf starten" die komplette Räuberbande schon mit automatisch ermittelten Ini-Werten angezeigt. "So Leute, hier stehen die Räuber. Wieso habt Ihr denn Eure Ini noch nicht ausgewürfelt?" Dann geht's los, der erste SC trifft meinen Räuberhauptmann mit 9 Punkten. Ich scrolle zum Hauptmann, klicker 9 mal auf "Treffer", wobei die ersten beiden Klicks von der Rüstung abgefangen werden, und sehe bereits, dass der Kerl jetzt leicht verletzt ist (-1). Schwupp, alle relevanten Werte sinken um einen Punkt. "Nicht schlecht, der Schlag", sage ich zum Spieler, "aber Du hast nicht den Eindruck, dass das den Typen gleich von den Socken haut." Jetzt ist der Räuberhauptmann dran, ich klicke neben seiner Keule den Button "Angriff", wähle den Verteidigungswert des Gnomenmagiers aus und "Plopp" erscheint ein "Angriff Gnomenmagier: 22 (+3), 8 Schaden" auf meinem Bildschirm. "So, der Typ fackelt auch nicht lange und schlägt mit seiner gewaltigen Räuberkeule auf den Winzling neben ihm - hey, das bist Du ja, Gnom. Der Typ trifft Dich, 3 Punkte über Deinen Verteidigungswert. Steckste ein oder machste eine aktive Abwehr?" Usw. usf.
- (Feyamius) Aber ich stell mir grad vor, dass die Gruppe der Helden schon in der Verwaltung des des SL gespeichert ist. Dann klickt er sich die aktuelle Gegnergruppe zusammen. Und wenn er beim Rattling A mit dem Finger auf dessen grafisches Icon fährt (halt ein Rattlingkopf), öffnet sich ein Kontextmenü, unter anderem mit einem Angriffsbutton (ob jetzt eine Keule oder sogar angepasst an die Ausrüstung des NSCs). Verweilt man jetzt kurz über dem Angriffsbutton, erscheinen am Bildschirmrand die Icons der Helden (oder man befindet sich eh auf einer digitalen Battlemat und kann dort gleich platzieren - falls die Katze dann mal über den Tisch rennt, kann der SL rekonstruieren) und man kann so eine dünne Linie vom Rattling zum entsprechenden Helden ziehen. Dessen Verteidigungskram wird dann automatisch mit dem Angriffswurf des Rattlings verglichen und die Ergebnisse verrechnet.
- (Grimrokh) Ich stelle mir das generell am einfachsten so vor, dass man bei den einzelnen Werten ein Feld "Sonstiges" oder "Mod." hat, in das man Boni oder Mali frei eintragen kann und die dann eben den Gesamtwert modifizieren. Das würde die Grundregelung nicht beeinflussen und jeder kann - nach Absprache mit dem SL - nach belieben sagen, dass sein sein Alb +1 auf Geschwindigkeit bekommt oder sein geist. Widerstand um 2 höher ist obwohl das nicht durch die Regeln belegt wird. Auch temporäre Boni (durch Zauber, Meisterschaften) könnten auf diese Weise abgebildet werden. Einfach in das Feld neben Entschlossenheit +2 eintragen und der betroffene Wert ändert sich entsprechend. Nach Beendigung des Zaubers entferne ich die Zahl wieder und die Fertigkeit hat wieder ihren Ursprungswert (relevant wenn man das Tool auch am Spieltisch benutzen kann).

5.3 Probentool

Ein Probentool wäre dann auch recht leicht zu integrieren.

5.4 Ad-hoc-Hilfen

5.4.1 NSC-Namens-Generatoren

5.4.2 Wetter-Ermittler

5.4.3 Kräutersuche

5.4.4 Jagen

5.4.5 Zufallsbegegnungen

5.5 Messenger

VORSCHLÄGE

- (koppelschoof) Während der Spielrunde kann der SL allen oder einzelnen Spielern Nachrichten (a la "Du spürst einen Schatten in eurem Rücken") oder Handouts, die die Spieler auf dem Gerät ihrer Wahl angezeigt bekommen. So kann dann auf einem Tablet ein Stadtplan oder ähnliches gezeigt werden. Oder jmd schließt seinen PC an einen großen Fernseher an oder oder oder
- (flippah) Was ich persönlich auch erst ganz am Ende sehe, wäre die Funktion eines Nachrichtendienstes. Das scheint mir ein Feature zu sein, das man fürs erste nicht braucht.

5.6 Abenteuer

VORSCHLÄGE

- (maggus) Fan-Abenteuer supporten
Autoren von Fan-Abenteuern (wie etwa "Der Goldene Kompass") bekommen die Rolle "AA" (Abenteuer-Autor) und können ihre NSC's und weitere Materialien im Tool hinterlegen (Maps, Bilder, evt. auch das Abenteuer als Plaintext bzw. den Download-Link etc.). Nach Freischaltung stehen die NSC's und Materialien direkt allen Nutzern (Spielleitern) zur Verfügung
- (koppelschoof) Darüberhinaus fände ich es klasse, wenn der SL auch noch Handouts usw. in dem Tool verwalten könnte.

6 TECHNIK

ZIELE

- (koppelschoof) 1) Es wird niemand gezwungen Software zu kaufen
- 2) wir können uns auf Plattformunabhängigkeit spezialisieren, was FGII definitiv nicht hat (ja es ist möglich auf Linux und OSX zu spielen, aber man muss erstmal viel Aufwand reinstecken)
- 3) Unser Projekt hier soll eher das Spiel am Tisch unterstützen und nicht es ersetzen. Oder? FGII sieht aus wie ein Online Multiplayer Pen n Paper (was zweifelsohne cool ist!) Aber wirklich zusammenspielen am Tisch kann man damit nicht - da müsste dann da jeder mit seinem Laptop sitzen und alle starren auf ihre eigenen Bildschirme
- 4) Warum sollte man etwas nicht neu entwickeln, wenn man denkt man könnte es besser bzw. mehr nach seinen Bedürfnissen machen? Nur, weil es ein ähnliches Produkt schon gibt? Finde ich ehrlich gesagt ziemlich ambitionslos.

VORGEHEN

- wahrscheinlich ist es am besten, mit der Benutzerverwaltung anzufangen, denn die braucht man später eh - und die meisten Frameworks bringen sowas ja ohnehin mit
- (koppelschoof) Als Basis der Business-Logic würde ich eine Library vorschlagen. Diese Library soll sowohl von der WebApp als auch den mobilen Apps genutzt werden können. Außerdem könnten andere interessierte Projekte unsere Library nutzen und Plugins oder eigene Apps entwickeln (Community-Gedanke und so ;))

6.1 Datenbank einsetzen

ZIELE

- Der Einsatz einer Datenbank ist Pflicht.
- Wichtig ist aber auf jeden Fall, dass wir die Datenbank sauber designen
- Charakterverwaltung mit Nutzerzuordnung auf Datenbankbasis

VORSCHLÄGE

- (koppelschoof) Ich glaube fast man muss da evtl. von relationalen DBs weg und doch vll NoSQL-DBs oder ObjektDBs in Betracht ziehen.

6.2 Alle Endgeräte

VORSCHLÄGE

- konsequent von Anfang an für die Darstellung auf alle Geräte optimieren
- (koppelschoof) ein digitaler Charakterbogen in dem man schnell auf wichtige Werte und auch Ausrüstung zugreifen kann. Dies alles sollte auf dem Mobile prominenter präsentiert werden als die Generierungs-Optionen selbst. Klar, man sollte über einen Menüpunkt auch in der Lage sein, einen neuen Charakter zu generieren, aber der Fokus sollte auf dem Mobile eher in den Hilfsfunktionen liegen. (seht euch DsaTab für Android an - quasi genau so!)
- (koppelschoof) Sollten wir uns an oberste Stelle schreiben! Nichts ist frustrierender als ein Interface welches unübersichtlich, unintuitiv oder unlogisch ist. Dabei müssen wir quasi für 3 Screens entwickeln: Desktop, kleiner Touchscreen & großer Touchscreen.
- (koppelschoof) Ich habe nicht davon gesprochen, dass die Desktop und Mobile Apps unterschiedliche Funktionen haben, sondern, dass der Fokus der beiden Versionen unterschiedlich sein sollten. Komplexe Verwaltungsaufgaben will man nicht unbedingt auf dem kleinen Screen machen, deshalb sollte da nicht der direkte Fokus drauf liegen. Die Funktionen sollen natürlich Verfügbar bleiben.
- (koppelschoof) HTML5 ist ja alles klasse, aber wenn man eine interaktionsintensive App hat, dann macht es dem User keinen Spaß auf den Browser warten zu müssen.
- (Raffo) Wenn wir also anonymes Nutzen und offline- Funktionalität wollen brauchen wir eine dateibasierte Lösung, und dann halt einfach eine native App.
- (koppelschoof) Gerne können wir eine mobile Version für die WebSite machen. Dann setze ich die Android App auf eigene Verantwortung um. Aber ich habe selbst schon Erfahrung in dieser Art und kann echt nur für eine native App plädieren.
Edit: Außerdem können dann auch viele Funktionen offline genutzt werden.
- (Mustafa ben Ali) Was ist mit WP? Ich habe ein Nokia Lumia 820.

ABGRENZUNG

- (Belzhorash) Ich wiederhole mich nur ungern, aber wenn ihr wirklich Desktop- und mobiles Frontend trennen würdet, verliert ihr in mir einen User. Wir haben 2013 und in Zeiten von HTML5 und responsive CSS gibt es keinen Grund, das getrennt zu entwickeln. Ich will auf dem Tablet, Phone und PC gleichermaßen alle Funktionen nutzen können.

VORGEHEN

- Framework nutzen, dass die Mobildarstellung von Haus aus mitbringt

6.3 Muttersprache

DISKUSSIONSSTAND

- Java, PHP, Ruby on Rails

- siehe dazu flippahs gute Zusammenstellung des Diskussionstands im Splitterwiki: <http://splitterwiki.de/wiki/Charaktergenerator/Webanwendung>
- (koppelschoof) Wir sollten bei dem ganzen mit WebSockets arbeiten - das gibt uns einige Möglichkeiten Daten an den User zu schicken. Sowohl auf der Browser- als auch auf Mobilseite (damit ist nicht per se eine Website gemeint!)

6.4 Weitere Sprachen / Frameworks

VORSCHLÄGE

- (Raffo) IMHO reicht hier eine reine, skalierbare Webseite doch völlig aus (HTML5+CSS3 halt). Ich sehe nur genau 2 Gründe, warum man das nicht so machen sollte: 1) Um Charaktere zu "speichern" muss man sich einloggen, also registrieren, was manche vielleicht abschreckt und 2) um die "App" nutzen zu können, braucht man halt Netz (was in Kellern oder wie ich inzwischen weiß mit manchem Netzbetreiber auch an ganz anderen Orten leider nicht selbstverständlich ist). Wenn wir also anonymes Nutzen und offline-Funktionalität wollen brauchen wir eine dateibasierte Lösung, und dann halt einfach eine native App.
- (Harlekin78) Nur mal so als Hinweis: <http://diveintohtml5.info/offline.html>

6.5 Admin-Editor

VORSCHLÄGE

- (maggus) Ich fände es wichtig, dass es einen (ich nenne ihn mal) Admin-Editor gibt, über den Werte und ggf. auch Regeln editiert werden können. Wenn alle Werte (Regeln) ausschließlich im Programmcode und/oder der Datenbank hinterlegt sind, müsste ja jede Erweiterung, jeder Bug und zu Anfang sogar "einfach alles" durch die Entwickler mit irgendwelchen Entwickler-Werkzeugen eingetragen werden (IDE, SQL-Editor etc.). Ein Admin-Editor würde es ermöglichen, dass auch Nicht-Entwickler den eigentlichen Content für das Tool hegen und pflegen können. Das entlastet - langfristig - nicht nur die Entwicklung sondern macht die Anwendung auch zukunftsfähiger, weil man keine programmiertechnischen Kenntnisse und Ahnung von der Umsetzung zu haben braucht, um das Tool am Laufen zu halten.
- (flippah) Das sehe ich tatsächlich weniger problematisch. Hier würde sich mE die Nutzung von phpMyAdmin anbieten. Man kann ja einen zusätzlichen User einrichten, der eingeschränkte Schreibrechte hat, so dass hierüber die Pflege der Steuertabellen erfolgen kann. Der Aufwand, hier eine Wartungsgui zu schreiben, ist mE zu hoch im Vergleich zum Mehrwert gegenüber einer Pflege mittels phpMyAdmin.

6.6 Rollen

VORSCHLÄGE

- Anonymer Nutzer
- Spieler (registriert)
- Spielleiter (registriert)
- Admin

6.7 Prototyping

VORSCHLÄGE

- (flippah) Anschließend würde ich vorschlagen, erstmal einen Prototypen zu erstellen - was insbesondere auch dazu dienen würde, das technologische KnowHow zu stärken. Prototyp nicht als Weg zum Endprodukt, sondern wirklich als Lernhilfe für die Technologie

7 Werkzeuge

7.1 Projekt-Wiki

(maggus) Aus meiner bisherigen Projekt-Erfahrung plädiere ich für ein separates Projekt-Wiki, in dem alle fachlichen und auch die grundlegenden technischen Vorhaben zentral dokumentiert werden.

7.1.1 Organisatorisches

AUFBAU

- Team & Ansprechpartner (z. B. vom Uhrwerk-Verlag bzw. Splittermond-Autoren)
- Termine (on- und offline)
- Projektpläne

7.1.2 Anforderungen

Zentraler Bereich zur Dokumentation der Anforderungen, ggf. in fachliche und technische Aspekte differenziert

7.1.3 Konzepte

Zentraler Bereich zur Dokumentation der fachlichen Konzepte (Wireframes, Gestaltungsvorlagen etc.) und der technischen Konzepte (DB-Design, Klassenstrukturen, Systemarchitektur etc.); dieser Bereich wird erst nach Abschluss der Anforderungen relevant

7.1.4 Content

Zentraler Bereich zur Hinterlegung von Content (Text und Bild), ggf. gegliedert nach Kern- und Zusatz-Content; dieser Bereich füllt sich erst in der zweiten Projekthälfte; hier wäre es möglich, auch Personen außerhalb des Kernteams zur Mitarbeit zu gewinnen (indem sie texten bzw. Bildmaterial ablegen)

7.1.5 Definitionen

Um eine "babylonische Sprachverwirrung" im Projekt zu vermeiden, sollen fachliche Projekt-Begriffe in einer zentralen Liste definiert werden. Die Definition von technischen Projekt-Begriffen ist ggf. in einem anderen Medium sinnvoller.

ERSTE VORSCHLÄGE

- Haupt-Charakter
Ein Haupt-Charakter verfügt über die vollumfänglichen Werte eines generierten Charakters und ist in der Regel ein Spieler-Charakter (SC). Es können aber auch wichtige Protagonisten der Abenteuerer als Haupt-Charaktere angelegt werden.
- Neben-Charakter
Ein Neben-Charakter verfügt nur über ein Subset an Spielwerten, die z. B. in einer ScoreCard angezeigt werden können. In der Regel werden Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) als Neben-Charakter angelegt, es können aber auch Begleiter der Charakter (z. B. Tiere) als Neben-Charakter fungieren.

7.2 Ticket-System

Ein Ticket-System zunächst zur Erfassung und Verwaltung der Aufgaben während Konzeptions- und Umsetzungs-Phase (=Taskmanagement); mit Start der Tests werden hier Testfälle und Fehlermeldungen erfasst (=Bugreporting)

7.3 VCS

Ein Version Control System, um paralleles Arbeiten von Entwicklern zu ermöglichen; nicht CVS sondern eher GIT