**Bei jedem Text nach einer Interaktion mit Umwelt oder Charakter, kommt unter den Text assets\Gui\Text\Bubble\_Base.png (Außer bei der Endszene)**

**Wenn mehrere Nummern angegeben sind, ist das die Volle Sprite, du kannst dir dann eine Aussuchen.**

1. **Apfelbaum** (*assets\spriteSheets\all.png Nr.29,30,39,40*) -> *assets\Gui\Text\Quests\Apfel.png* + Apfel Icon (*assets\spriteSheets\Items Nr.2*)
2. **Kartons (Axt enthalten)** (*assets\spriteSheets\all.png Nr. 3,4*) -> *assets\Gui\Text\Quests\Axt.png* + Axt Icon (*assets\spriteSheets\Items Nr. 3*)
3. **Blumenfeld** (*assets\spriteSheets\all.png Nr. 58*) -> *assets\Gui\Text\Quests\Blume.png* + Blumen Icon (*assets\spriteSheets\Items Nr. 1*)
4. **Zauntor** (*assets\spriteSheets\all.png Nr. 74,75*) -> Zauntor Animation (*assets\spriteSheets\Zauntor-Sheet.png*)
5. **Amelia** (*assets\spriteSheets\all.png Nr. 67*) -> Text 1 *assets\Gui\Text\Quests\Amelia\Amelia\_Paket.png* ; dann Endzene *assets\Gui\Text\Brief\Brief.png* als Hintergrund + *assets\Gui\Text\Quests\Amelia\Endszene.png*
6. **Eric** (*assets\spriteSheets\all Nr. 68*) -> Text 1 *assets\Gui\Text\Quests\Eric\Erstes.png*Wenn man Apfel und Blume abgegeben hat -> *assets\Gui\Text\Quests\Eric\Zweites.png*
7. **Tür** **von Pats Haus** (*assets\spriteSheets\all Nr. 44* ) -> Animation der Tür *assets\spriteSheets\Tuer.png* -> Man kommt in Holzhaus
8. **Baumstamm** (*assets\spriteSheets\all Nr. 9,10,19,20*) -> Baumstamm verschwindet