**Orte (Rahmenbedingungen: Eine Art Halle) :**

Selber zu realisieren:

- Pyramide

- Höhle  
  
Ansonsten vorgefertigte Models verwenden.

**Spielziel/Idee:**

In einem Level stehen eine Anzahl Kisten – teils etwas versteckt.

Kisten sind umso schwerer zu öffnen, je wertvoller der Inhalt ist.  
Gegner bewachen Kisten und werden nach einer bestimmten Zeit aufmerksam – respektive haben einen bestimmten Sichtradius. Nähert sich ein Gegner, sollte man sich hinter der Kiste ducken.

Mit verschiedenen Werkzeugen hat man unterschiedlich lange, die Kiste zu öffnen.  
Langsame Werkzeuge machen zwar keinen Lärm, man riskiert aber von „patrouillierenden“ Gegnern entdeckt zu werden (ausser man versteckt sich). Schnelle Werkzeuge verursachen ihrerseits viel Lärm, was die Gegner auch aus Winkeln anlockt, die nicht im Sichtradius waren. Dafür hat man die Möglichkeit schnell an den Schatz zu kommen.

Eine Progress-Bar zeigt den Fortschritt während des Öffnungsvorgangs auf. Kommt man an den Inhalt der Kiste und hat man eine bestimmte Anzahl (Gold?) oder was auch immer gesammelt, wechselt das Level.

Wenn man von den Gegnern attackiert wird, erscheint ein Optionenmenu und fragt nach, was man tun möchte:

- Gegner mit gesammeltem Gold bestechen

ODER

- Kämpfen (-> Wie?)

Anreiz um die schwierigen Kisten zu öffnen:  
- In schwierigen Kisten können auch Waffen / andere Werkzeuge sein

-

**Idee#2:**

Ein Portal (in der Mitte?) der Halle:

Besitzt ein Zahlenschloss.

Um die Kombination zu kennen, müssen 1-2 Dinge erledigt werden, wie bsp. an eine Wand ein Rätsel lösen, irgendwelche Hinweise richtig deuten etc.

Kennt man die Kombination, schleicht man zur Kiste – ohne gesehen zu werden und kann so das Level verlassen.

Man kann auch auf „gut Glück“ versuchen, die Kombination einzugeben.  
Gibt man sie falsch ein, wird Alarm ausgelöst und die Gegner kommen auf einem zu.

Dann hat man noch 2,3 Versuche, bis die Gegner einen erreichen.

-> Kampf oder instant death.