

## 1h-Sword &amp; Axe

## Attacks

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
1SA00	t_Run_2_1h	s_1h	T0 Waffe ziehen (untalentiert)	1hSword
	s_1h	s_1h		
	t_1h_2_1hRun	s_1hRun		
	t_1hRun_2_1h	s_1h		
	t_1h_2_Run	s_Run		
1SA01	s_1hRun	s_1hRun	T0 Kampfhaltung (Pünkte)	✓
1SA02	t_1hAttacks	s_1hRun	T0 Attacke-Kür, Pariert (zwei Schläge)	✓
1SA03	t_1hParades	s_1hRun	T0 Paraden passend	✓
1SA04	t_1hAttacksC	s_1hRun	T0 Attacke-Kür, durchgezogen	✓
1SA05	<del>t_1hParadeC</del>	s_1hRun	T0 Parade, kurz angetäuscht ohne Attacke	
1SA06	t_1hAttackL	s_1hRun	T0 Drehschlag nach Links, 90° Treffer	
1SA07	<del>t_1hAttackL</del>	s_1hRun	T0 Drehschlag nach Links, 360° durchgehend	✓
1SA08	<del>t_1hAttackR</del>	s_1hRun	T0 Drehschlag nach Rechts, 90° Treffer	
1SA09	<del>t_1hAttackR</del>	s_1hRun	T0 Drehschlag nach Rechts, 360°	✓
1SA10	t_Run_2_1h	s_1h	T1 Waffe ziehen (talentiert)	✓
	s_1h	s_1h		
	t_1h_2_1hRun	s_1hRun		
	t_1hRun_2_1h	s_1h		
	t_1h_2_Run	s_Run		
1SA11	s_1hRun	s_1hRun	T1 Kampfhaltung (Talentierte)	✓
1SA12	t_1hAttacks	s_1hRun	T1 Attacke-Kür, Pariert (vier Schläge von oben)	✓
1SA13	t_1hParades	s_1hRun	T1 Paraden passend	✓
1SA14	t_1hAttacksC	s_1hRun	T1 Attacke-Kür, durchgezogen	✓
1SA15	<del>t_1hParadeC</del>	s_1hRun	T1 Parade, kurz angetäuscht ohne Attacke	
1SA16	<del>t_1hAttackL</del>	s_1hRun	T1 Drehschlag nach Links, 90° Treffer	
1SA17	t_1hAttackL	s_1hRun	T1 Drehschlag nach Links, 360°	✓
1SA18	<del>t_1hAttackR</del>	s_1hRun	T1 Drehschlag nach Rechts, 90° Treffer	
1SA19	<del>t_1hAttackR</del>	s_1hRun	T1 Drehschlag nach Rechts, 360°	✓
1SA20	t_Run_2_1h	s_1h	T2 Waffe ziehen	✓
	s_1h	s_1h		
	t_1h_2_1hRun	s_1hRun		
	t_1hRun_2_1h	s_1h		
	t_1h_2_Run	s_Run		
1SA21	s_1hRun	s_1hRun	T2 Kampfhaltung (Champion)	✓
1SA22	t_1hAttacks	s_1hRun	T2 Attacke-Kür, Pariert (sechs Schläge)	✓
1SA23	t_1hParades	s_1hRun	T2 Paraden passend	✓
1SA24	t_1hAttacksC	s_1hRun	T2 Attacke-Kür, durchgezogen	
1SA25	<del>t_1hParadeC</del>	s_1hRun	T2 Parade, kurz angetäuscht ohne Attacke	
1SA26	t_1hAttackL	s_1hRun	T2 gezielte Attacke nach Links, 90°	
1SA27	t_1hAttackL	s_1hRun	T2 gezielte Attacke nach Links, 180°	
1SA28	t_1hAttackR	s_1hRun	T2 gezielte Attacke nach Rechts, 90°	
1SA29	t_1hAttackR	s_1hRun	T2 gezielte Attacke nach Rechts, 180°	✓
1SA30	t_Stumble		Treffer von hinten, stolpern	
1SA31	t_StumbleB		Treffer von vorn, zurückstolpern	
1SA32	t_Threaten		Am Boden liegenden Gegner zur Aufgabe zwingen	✓
1SA33	<del>t_Kill</del>		Am Boden liegenden Gegner elegant töten	
1SA34	t_Kill01		360° „Kopf-Ab“-Schlag	
1SA35	T_Rest		Von Kampfhaltung – Ruhepose wenn keine Gegner	

## 1h-Sword &amp; Axe

## Movement

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
1SM00	s_1hRun	s_1hRun		1h-Sword
	t_1hRun_2_1hRunL	s_1hRunL		
	s_1hRunL	s_1hRunL		
	t_1hRunL_2_1hRun	s_1hRun		
1SM01	<del>t_1hRunR_2_1hRun</del>	<del>s_1hRun</del>		
1SM02	<del>t_1hJumpB</del>	<del>s_1hRun</del>		
1SM03	<del>t_1hRunTurnL</del>	<del>t_1hRunTurnL</del>		
1SM04	<del>t_1hRunTurnR</del>	<del>t_1hRunTurnR</del>		
1SM05	<del>t_1hRunStrafeL</del>	<del>s_JumpStand</del>		
1SM06	<del>t_1hRunStrafeR</del>	<del>s_JumpStand</del>		
1SM07	s_1hWalk	s_1hWalk		
	t_1hWalk_2_1hWalkL	s_1hWalkL		
	s_1hWalkL	s_1hWalkL		
	t_1hWalkL_2_1hWalk	s_1hWalk		
1SM08	<del>t_1hWalkR_2_1hWalk</del>	<del>s_1hWalk</del>		
1SM09	<del>t_1hWalk_2_1hWalkBL</del>	<del>s_1hWalkBL</del>		
	<del>s_1hWalkBL</del>	<del>s_1hWalkBL</del>		
	<del>t_1hWalkBL_2_1hWalk</del>	<del>s_1hWalk</del>		
1SM10	<del>t_1hWalkBR_2_1hWalk</del>	<del>s_1hWalk</del>		
1SM11	<del>t_1hWalkTurnL</del>	<del>t_1hWalkTurnL</del>		
1SM12	<del>t_1hWalkTurnR</del>	<del>t_1hWalkTurnR</del>		
1SM13	<del>t_1hWalkStrafeL</del>	<del>s_JumpStand</del>		
1SM14	<del>t_1hWalkStrafeR</del>	<del>s_JumpStand</del>		
1SM15	s_1hSneak	s_1hSneak		
	<del>t_1hSneak_2_1hSneakL</del>	<del>s_1hSneakL</del>		
	<del>s_1hSneakL</del>	<del>s_1hSneakL</del>		
	<del>t_1hSneakL_2_1hSneak</del>	<del>s_1hSneak</del>		
1SM16	<del>t_1hSneakR_2_1hSneak</del>	<del>s_1hSneak</del>		
1SM17	<del>t_1hSneak_2_1hSneakBL</del>	<del>s_1hSneakBL</del>		
	<del>s_1hSneakBL</del>	<del>s_1hSneakBL</del>		
	<del>t_1hSneakBL_2_1hSneak</del>	<del>s_1hSneak</del>		
1SM18	<del>t_1hSneakBR_2_1hSneak</del>	<del>s_1hSneak</del>		
1SM19	<del>t_1hSneakTurnL</del>	<del>t_1hSneakTurnL</del>		
1SM20	<del>t_1hSneakTurnR</del>	<del>t_1hSneakTurnR</del>		
1SM21	<del>t_1hSneakStrafeL</del>	<del>s_JumpStand</del>		
1SM22	<del>t_1hSneakStrafeR</del>	<del>s_JumpStand</del>		
1SM23	t_1hRunL_2_Jump	s_Jump		
1SM24	t_1hRunR_2_Jump	s_Jump		
1SM25	t_Jump_2_1hRunL	s_1hRunL		

## 2h-Axe Attacks

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
2AA00	t_Run_2_2hA	s_2hA	T0 Waffe ziehen (zu schwach)	2hSword
	s_2hA	s_2hA		
	t_2hA_2_2hARun	s_2hARun		
	t_2hARun_2_2hA	s_2hA		
	t_2hA_2_Run	s_Run		
2AA01	s_2hARun	s_2hARun	T0 Kampfhaltung (zu schwach, Axt auf Boden)	
2AA02	t_2hAAttacks	s_2hARun	T0 Attacke (mühsam hochheben und runterkrachen lassen)	
2AA03	t_2hAParades	s_2hARun	T0 Parade (am Schwert zerren und zurückzucken)	
2AA04	t_2hAAttackL	s_2hARun	T0 Drehschlag nach Links (kurz anheben, plumpst runter!)	
2AA05	t_2hAAttackR	s_2hARun	T0 Drehschlag nach Rechts (kurz anheben, plumpst runter!)	
2AA10	t_Run_2_2hA	s_2hA	T1 Waffe ziehen (talentierte)	✓
	s_2hA	s_2hA		
	t_2hA_2_2hARun	s_2hARun		
	t_2hARun_2_2hA	s_2hA		
	t_2hA_2_Run	s_Run		
2AA11	s_2hARun	s_2hARun	T1 Kampfhaltung (Talentierte)	✓
2AA12	t_2hAAttacks	s_2hARun	T1 Attacke-Kür, Pariert (zwei Schläge von oben)	✓
2AA13	t_2hAParades	s_2hARun	T1 Paraden passend	✓
2AA14	t_2hAAttacksC	s_2hARun	T1 Attacke-Kür, durchgezogen	
2AA15	t_2hAParadeC	s_2hARun	T1 Parade, kurz angetäuscht ohne Attacke	
2AA16	t_2hAAttackL	s_2hARun	T1 Drehschlag nach Links, 90° Treffer	
2AA17	t_2hAAttackL	s_2hARun	T1 Drehschlag nach Links, 360°, Probleme beim Abfangen	
2AA18	t_2hAAttackR	s_2hARun	T1 Drehschlag nach Rechts, 90° Treffer	
2AA19	t_2hAAttackR	s_2hARun	T1 Drehschlag nach Rechts, 360°, Probl. beim Abfangen	
2AA20	t_Run_2_2hA	s_2hA	T2 Waffe ziehen (coolere Haltung möglich?)	
	s_2hA	s_2hA		
	t_2hA_2_2hARun	s_2hARun		
	t_2hARun_2_2hA	s_2hA		
	t_2hA_2_Run	s_Run		
2AA21	s_2hARun	s_2hARun	T2 Kampfhaltung (Champion)	
2AA22	t_2hAAttacks	s_2hARun	T2 Attacke-Kür, Pariert (vier Schläge von oben und unten)	
2AA23	t_2hAParades	s_2hARun	T2 Paraden passend	
2AA24	t_2hAAttacksC	s_2hARun	T2 Attacke-Kür, durchgezogen	
2AA25	t_2hAParadeC	s_2hARun	T2 Parade, kurz angetäuscht ohne Attacke	
2AA26	t_2hAAttackL	s_2hARun	T2 gezielte Attacke nach Links, 90°	
2AA27	t_2hAAttackL	s_2hARun	T2 gezielte Attacke nach Links, 180°	
2AA28	t_2hAAttackR	s_2hARun	T2 gezielte Attacke nach Rechts, 90°	
2AA29	t_2hAAttackR	s_2hARun	T2 gezielte Attacke nach Rechts, 180°	
2AA30	t_Stumble		Treffer von hinten, stolpern	
2AA31	t_StumbleB		Treffer von vorn, zurückstolpern	
2AA32	t_Threaten		Am Boden liegenden Gegner zur Aufgabe zwingen	
2AA33	t_Kill		Am Boden liegenden Gegner elegant töten	
2AA34	T_Kill01		360° „Kopf-Ab“-Schlag	
2AA35	T_Rest		Von Kampfhaltung – Ruhepose wenn keine Gegner	

## 2h-Axe Movement

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
2AM00	s_2hARun	s_2hARun		2h-Axe
	t_2hARun_2_2hARunL	s_2hARunL		
	s_2hARunL	s_2hARunL		
	t_2hARunL_2_2hARun	s_2hARun		
2AM01	t_2hARunR_2_2hARun	s_2hARun		
2AM02	t_2hAJumpB	s_2hARun		
2AM03	t_2hARunTurnL	t_2hARunTurnL		
2AM04	t_2hARunTurnR	t_2hARunTurnR		
2AM05	t_2hARunStrafeL	s_JumpStand		
2AM06	t_2hARunStrafeR	s_JumpStand		
2AM07	s_2hAWalk	s_2hAWalk		
	t_2hAWalk_2_2hAWalkL	s_2hAWalkL		
	s_2hAWalkL	s_2hAWalkL		
	t_2hAWalkL_2_2hAWalk	s_2hAWalk		
2AM08	t_2hAWalkR_2_2hAWalk	s_2hAWalk		
2AM09	t_2hAWalk_2_2hAWalkBL	s_2hAWalkBL		
	s_2hAWalkBL	s_2hAWalkBL		
	t_2hAWalkBL_2_2hAWalk	s_2hAWalk		
2AM10	t_2hAWalkBR_2_2hAWalk	s_2hAWalk		
2AM11	t_2hAWalkTurnL	t_2hAWalkTurnL		
2AM12	t_2hAWalkTurnR	t_2hAWalkTurnR		
2AM13	t_2hAWalkStrafeL	s_JumpStand		
2AM14	t_2hAWalkStrafeR	s_JumpStand		
2AM15	s_2hASneak	s_2hASneak		
	t_2hASneak_2_2hASneakL	s_2hASneakL		
	s_2hASneakL	s_2hASneakL		
	t_2hASneakL_2_2hASneak	s_2hASneak		
2AM16	t_2hASneakR_2_2hASneak	s_2hASneak		
2AM17	t_2hASneak_2_2hASneakBL	s_2hASneakBL		
	s_2hASneakBL	s_2hASneakBL		
	t_2hASneakBL_2_2hASneak	s_2hASneak		
2AM18	t_2hASneakBR_2_2hASneak	s_2hASneak		
2AM19	t_2hASneakTurnL	t_2hASneakTurnL		
2AM20	t_2hASneakTurnR	t_2hASneakTurnR		
2AM21	t_2hASneakStrafeL	s_JumpStand		
2AM22	t_2hASneakStrafeR	s_JumpStand		
2AM23	t_2hARunL_2_Jump	s_Jump		
2AM24	t_2hARunR_2_Jump	s_Jump		
2AM25	t_Jump_2_2hARunL	s_2hARunL		

## 2h-Sword

## Attacks

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
2SA00	t_Run_2_2hS	s_2hS	T0 Waffe ziehen (zu schwach) <i>evtl. neu Was schweres besorge...</i>	2hSword
	s_2hS	s_2hS		
	t_2hS_2_2hSRun	s_2hSRun		
	t_2hSRun_2_2hS	s_2hS		
	t_2hS_2_Run	s_Run		
2SA01	s_2hSRun	s_2hSRun	T0 Kampfhaltung (zu schwach, Schwert auf Boden)	✓
2SA02	t_2hSAttacks	s_2hSRun	T0 Attacke (mühsam hochheben und runterkrachen lassen)	✓
2SA03	t_2hSParades	s_2hSRun	T0 Parade (am Schwert zerren und zurückzucken)	
2SA04	t_2hSAttackL	s_2hSRun	T0 Drehschlag nach Links (kurz anheben, plumpst runter!)	✓
2SA05	t_2hSAttackR	s_2hSRun	T0 Drehschlag nach Rechts (kurz anheben, plumpst runter!)	✓
2SA10	t_Run_2_2hS	s_2hS	T1 Waffe ziehen (talentierte)	✓
	s_2hS	s_2hS		
	t_2hS_2_2hSRun	s_2hSRun		
	t_2hSRun_2_2hS	s_2hS		
	t_2hS_2_Run	s_Run		
2SA11	s_2hSRun	s_2hSRun	T1 Kampfhaltung (Talentierte)	✓
2SA12	t_2hSAttacks	s_2hSRun	T1 Attacke-Kür, Pariert (zwei Schläge von oben)	✓
2SA13	t_2hSParades	s_2hSRun	T1 Paraden passend	✓
2SA14	t_2hSAttacksC	s_2hSRun	T1 Attacke-Kür, durchgezogen	✓
2SA15	t_2hSParadeC	s_2hSRun	T1 Parade, kurz angetäuscht ohne Attacke	
2SA16	t_2hSAttackL	s_2hSRun	T1 Drehschlag nach Links, 90° Treffer	
2SA17	t_2hSAttackL	s_2hSRun	T1 Drehschlag nach Links, 360°, Probleme beim Abfangen	✓
2SA18	t_2hSAttackR	s_2hSRun	T1 Drehschlag nach Rechts, 90° Treffer	
2SA19	t_2hSAttackR	s_2hSRun	T1 Drehschlag nach Rechts, 360°, Probl. beim Abfangen	✓
2SA20	t_Run_2_2hS	s_2hS	T2 Waffe ziehen ( <del>coolere Haltung möglich?</del> )	✓
	s_2hS	s_2hS		
	t_2hS_2_2hSRun	s_2hSRun		
	t_2hSRun_2_2hS	s_2hS		
	t_2hS_2_Run	s_Run		
2SA21	s_2hSRun	s_2hSRun	T2 Kampfhaltung (Champion)	✓
2SA22	t_2hSAttacks	s_2hSRun	T2 Attacke-Kür, Pariert (vier Schläge von oben und unten)	✓
2SA23	t_2hSParades	s_2hSRun	T2 Paraden passend	✓
2SA24	t_2hSAttacksC	s_2hSRun	T2 Attacke-Kür, durchgezogen	✓
2SA25	t_2hSParadeC	s_2hSRun	T2 Parade, kurz angetäuscht ohne Attacke	
2SA26	t_2hSAttackL	s_2hSRun	T2 gezielte Attacke nach Links, 90°	✓
2SA27	t_2hSAttackL	s_2hSRun	T2 gezielte Attacke nach Links, 180°	✓
2SA28	t_2hSAttackR	s_2hSRun	T2 gezielte Attacke nach Rechts, 90°	✓
2SA29	t_2hSAttackR	s_2hSRun	T2 gezielte Attacke nach Rechts, 180°	✓
2SA30	t_Stumble		Treffer von hinten, stolpern	
2SA31	t_StumbleB		Treffer von vorn, zurückstolpern	
2SA32	t_Threaten		Am Boden liegenden Gegner zur Aufgabe zwingen	✓
2SA33	t_Kill		Am Boden liegenden Gegner elegant töten	✓
2SA34	T_Kill01		360° „Kopf-Ab“-Schlag	
2SA35	T_Rest		Von Kampfhaltung – Ruhepose wenn keine Gegner	✓

## 2h-Sword Movement

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
2SM00	s_2hSRun	s_2hSRun		2h-Sword
	t_2hSRun_2_2hSRunL	s_2hSRunL		
	s_2hSRunL	s_2hSRunL		
	t_2hSRunL_2_2hSRun	s_2hSRun		
2SM01	<del>t_2hSRunR_2_2hSRun</del>	<del>s_2hSRun</del>		
2SM02	t_2hSJumpB	s_2hSRun		
2SM03	t_2hSRunTurnL	t_2hSRunTurnL		
2SM04	t_2hSRunTurnR	t_2hSRunTurnR		
2SM05	t_2hSRunStrafeL	s_JumpStand		
2SM06	t_2hSRunStrafeR	s_JumpStand		
2SM07	s_2hSWalk	s_2hSWalk		
	t_2hSWalk_2_2hSWalkL	s_2hSWalkL		
	s_2hSWalkL	s_2hSWalkL		
	t_2hSWalkL_2_2hSWalk	s_2hSWalk		
2SM08	<del>t_2hSWalkR_2_2hSWalk</del>	<del>s_2hSWalk</del>		
2SM09	t_2hSWalk_2_2hSWalkBL	s_2hSWalkBL		
	s_2hSWalkBL	s_2hSWalkBL		
	t_2hSWalkBL_2_2hSWalk	s_2hSWalk		
2SM10	t_2hSWalkBR_2_2hSWalk	s_2hSWalk		
2SM11	t_2hSWalkTurnL	t_2hSWalkTurnL		
2SM12	t_2hSWalkTurnR	t_2hSWalkTurnR		
2SM13	t_2hSWalkStrafeL	s_JumpStand		
2SM14	t_2hSWalkStrafeR	s_JumpStand		
2SM15	s_2hSSneak	s_2hSSneak		
	t_2hSSneak_2_2hSSneakL	s_2hSSneakL		
	s_2hSSneakL	s_2hSSneakL		
	t_2hSSneakL_2_2hSSneak	s_2hSSneak		
2SM16	<del>t_2hSSneakR_2_2hSSneak</del>	<del>s_2hSSneak</del>		
2SM17	t_2hSSneak_2_2hSSneakBL	s_2hSSneakBL		
	s_2hSSneakBL	s_2hSSneakBL		
	t_2hSSneakBL_2_2hSSneak	s_2hSSneak		
2SM18	<del>t_2hSSneakBR_2_2hSSneak</del>	<del>s_2hSSneak</del>		
2SM19	t_2hSSneakTurnL	t_2hSSneakTurnL		
2SM20	t_2hSSneakTurnR	t_2hSSneakTurnR		
2SM21	t_2hSSneakStrafeL	s_JumpStand		
2SM22	t_2hSSneakStrafeR	s_JumpStand		
2SM23	t_2hSRunL_2_Jump	s_Jump		
2SM24	t_2hSRunR_2_Jump	s_Jump		
2SM25	t_Jump_2_2hSRunL	s_2hSRunL		

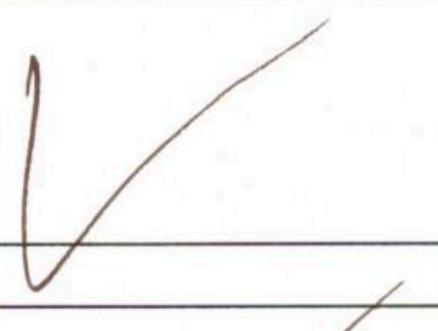
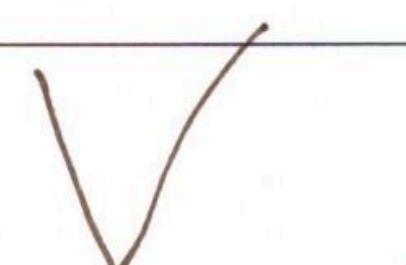
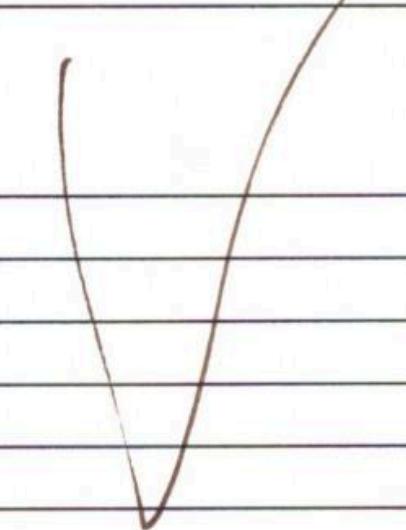
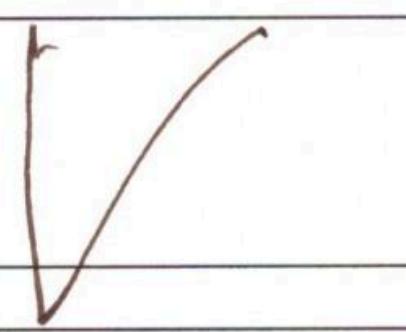
## Bow / Crossbow Attacks

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
BA00	t_Run_2_Bow	s_Bow		Bow
	s_Bow	s_Bow		
	t_Bow_2_BowRun	s_BowRun		
	t_BowRun_2_Bow	s_Bow		
	t_Bow_2_Run	s_Run		
BA01	t_BowRun_2_BowAim	s_BowAim	Zielen und Schießen untalentiert	V
	t_BowAim_2_BowShoot	s_bowShoot		
	s_BowShoot	s_BowShoot		
	t_BowReload	s_BowAim	Nachladen und Spannen untalentiert	
BA02	s_BowAim (c_Bow_1 – 9)	s_BowAim	Zielen in 9 Richtungen	
BA03	t_BowAim_2_BowRun	s_BowRun	Bogen entspannen	
BA04	t_BowRun_2_BowAim	s_BowAim	Zielen und Schießen talentiert	V
	t_BowAim_2_BowShoot	s_bowShoot		
	s_BowShoot	s_BowShoot		
	t_BowReload	s_BowAim	Nachladen und Spannen talentiert	
BA05	s_BowAim (c_Bow_1 – 9)	s_BowAim	Zielen in 9 Richtungen Talentiert	
BA06	t_BowAim_2_BowRun	s_BowRun	Bogen entspannen	
CA00	t_Run_2_CBow	s_CBow		Crossbow
	s_CBow	s_CBow		
	t_CBow_2_CBowRun	s_CBowRun		
	t_CBowRun_2_CBow	s_CBow		
	t_CBow_2_Run	s_Run		
CA01	t_CBowRun_2_CBowAim	s_CBowAim	Zielen und Schießen untalentiert	V
	t_CBowAim_2_CBowShoot	s_CBowShoot		
	s_CBowShoot	s_CBowShoot		
	t_CBowReload	s_CBowAim	Nachladen und Spannen untalentiert	
CA02	s_CBowAim (c_CBow_1 – 9)	s_CBowAim	Zielen in 9 Richtungen	
CA03	t_CBowAim_2_CBowRun	s_CBowRun	Armbrust entspannen	
CA04	t_CBowRun_2_CBowAim	s_CBowAim	Zielen und Schießen talentiert	V
	t_CBowAim_2_CBowShoot	s_CBowShoot		
	s_CBowShoot	s_CBowShoot		
	t_CBowReload	s_CBowAim	Nachladen und Spannen talentiert	
CA05	s_CBowAim (c_CBow_1 – 9)	s_CBowAim	Zielen in 9 Richtungen Talentiert	
CA06	t_CBowAim_2_CBowRun	s_CBowRun	Armbrust entspannen	

## Bow Movement

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
BM00	s_BowRun	s_BowRun		Bow
	t_BowRun_2_BowRunL	s_BowRunL		
	s_BowRunL	s_BowRunL		
	t_BowRunL_2_BowRun	s_BowRun		
BM01	t_BowRunR_2_BowRun	s_BowRun		
BM02	t_BowJumpB	s_BowRun		
BM03	t_BowRunTurnL	t_BowRunTurnL		
BM04	t_BowRunTurnR	t_BowRunTurnR		
BM05	t_BowRunStrafeL	s_JumpStand		
BM06	t_BowRunStrafeR	s_JumpStand		
BM07	s_BowWalk	s_BowWalk		
	t_BowWalk_2_BowWalkL	s_BowWalkL		
	s_BowWalkL	s_BowWalkL		
	t_BowWalkL_2_BowWalk	s_BowWalk		
BM08	t_BowWalkR_2_BowWalk	s_BowWalk		
BM09	t_BowWalk_2_BowWalkBL	s_BowWalkBL		
	s_BowWalkBL	s_BowWalkBL		
	t_BowWalkBL_2_BowWalk	s_BowWalk		
BM10	t_BowWalkBR_2_BowWalk	s_BowWalk		
BM11	t_BowWalkTurnL	t_BowWalkTurnL		
BM12	t_BowWalkTurnR	t_BowWalkTurnR		
BM13	t_BowWalkStrafeL	s_JumpStand		
BM14	t_BowWalkStrafeR	s_JumpStand		
BM15	s_BowSneak	s_BowSneak		
	t_BowSneak_2_BowSneakL	s_BowSneakL		
	s_BowSneakL	s_BowSneakL		
	t_BowSneakL_2_BowSneak	s_BowSneak		
BM16	t_BowSneakR_2_BowSneak	s_BowSneak		
BM17	t_BowSneak_2_BowSneakBL	s_BowSneakBL		
	s_BowSneakBL	s_BowSneakBL		
	t_BowSneakBL_2_BowSneak	s_BowSneak		
BM18	t_BowSneakBR_2_BowSneak	s_BowSneak		
BM19	t_BowSneakTurnL	t_BowSneakTurnL		
BM20	t_BowSneakTurnR	t_BowSneakTurnR		
BM21	t_BowSneakStrafeL	s_JumpStand		
BM22	t_BowSneakStrafeR	s_JumpStand		

## Crossbow Movement

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
CM00	s_CBowRun	s_CBowRun		Crossbow
	t_CBowRun_2_CBowRunL	s_CBowRunL		
	s_CBowRunL	s_CBowRunL		
	t_CBowRunL_2_CBowRun	s_CBowRun		
CM01	t_CBowRunR_2_CBowRun	s_CBowRun		
CM02	t_CBowJumpB	s_CBowRun		
CM03	t_CBowRunTurnL	t_CBowRunTurnL		
CM04	t_CBowRunTurnR	t_CBowRunTurnR		
CM05	t_CBowRunStrafeL	s_JumpStand		
CM06	t_CBowRunStrafeR	s_JumpStand		
CM07	s_CBowWalk	s_CBowWalk		
	t_CBowWalk_2_CBowWalkL	s_CBowWalkL		
	s_CBowWalkL	s_CBowWalkL		
	t_CBowWalkL_2_CBowWalk	s_CBowWalk		
CM08	t_CBowWalkR_2_CBowWalk	s_CBowWalk		
CM09	t_CBowWalk_2_CBowWalkBL	s_CBowWalkBL		
	s_CBowWalkBL	s_CBowWalkBL		
	t_CBowWalkBL_2_CBowWalk	s_CBowWalk		
CM10	t_CBowWalkBR_2_CBowWalk	s_CBowWalk		
CM11	t_CBowWalkTurnL	t_CBowWalkTurnL		
CM12	t_CBowWalkTurnR	t_CBowWalkTurnR		
CM13	t_CBowWalkStrafeL	s_JumpStand		
CM14	t_CBowWalkStrafeR	s_JumpStand		
CM15	s_CBowSneak	s_CBowSneak		
	t_CBowSneak_2_CBowSneakL	s_CBowSneakL		
	s_CBowSneakL	s_CBowSneakL		
	t_CBowSneakL_2_CBowSneak	s_CBowSneak		
CM16	t_CBowSneakR_2_CBowSneak	s_CBowSneak		
CM17	t_CBowSneak_2_CBowSneakBL	s_CBowSneakBL		
	s_CBowSneakBL	s_CBowSneakBL		
	t_CBowSneakBL_2_CBowSneak	s_CBowSneak		
CM18	t_CBowSneakBR_2_CBowSneak	s_CBowSneak		
CM19	t_CBowSneakTurnL	t_CBowSneakTurnL		
CM20	t_CBowSneakTurnR	t_CBowSneakTurnR		
CM21	t_CBowSneakStrafeL	s_JumpStand		
CM22	t_CBowSneakStrafeR	s_JumpStand		

## Dialoggesten, Random-Anis

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
	s_YouDie			
	s_IGetYou			
	s_1stView			
	s_Greet_Grd			
	s_Greet_Nov			
	s_Yes			
	s_No			
	s_ForgetIt			
	s_DontKnow			
	s_Give			
	s_Searching			
	s_Pee			
	s_PlayDice			
	s_Annoyed			
	s_Stand_HandOnWeapon			
	R_1hInspect			
	R_1hTricky			
	s_Stand_HandsOnBack			
	s_Stand_ArmsCrossed			
	R_CrossArms			
	R_ScratchHead			
	R_ScratchAss			
	R_ScratchEgg			
	R_Yawn			
	R_Sneeze			

## Dialoggesten, Random-Anis

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
1	s_YouDie			
2	s_IGetYou			
3	s_1stView			
4	s_Greet_Grd			
5	s_Greet_Nov			
6	s_Yes			
7	s_No			
8	s_ForgetIt			
9	s_DontKnow			
10	s_Give			
11	s_Searching			
12	s_Pee			
13	s_PlayDice			
14	s_Annoyed			
15	s_Stand_HandOnWeapon			
16	R_1hInspect			
17	R_1hTricky			
18				
19	s_Stand_HandsOnBack			
20	s_Stand_ArmsCrossed			
21	R_CrossArms			
22	R_ScratchHead			
23	R_ScratchAss			
24	R_ScratchEgg			
25	R_Yawn			
26	R_Sneeze			

S\_Preach

Predigen

S\_Speech

Rede halten

S\_Listen/Agora

Zuhören / Zustimmen

S\_Teaching

Handeln

S\_Trade

~~Craft~~

S\_Begging

Leicht ausräumen / Monster fleddern

S\_Plunder

S\_Eating

S\_SharpBlade

Aufessen

S\_Cheerio

Abgrübeln

S\_Think

S\_Wash

~~S\_Drink~~

## Dialoggesten, Random-Anis

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
S01	s_YouDie			
S02	s_IGetYou			
S03	s_1stView			
S04	s_Greet_Grd			
S05	s_Greet_Nov			
S06	s_Yes			
S07	s_No			
S08	s_ForgetIt			
S09	s_DontKnow			
S10	s_Give			
S11	s_Searching			
S12	s_Fee			
S13	s_PlayDice			
S14	s_Annoyed			
S15	s_Stand_HandOnWeapon			
S16	R_ThInspect			
S18	s_Stand_HandsOnBack			
S19	s_Stand_ArmsCrossed			
S20	R_CrossArms			
S21	R_ScratchHead			
S22	R_ScratchAss			
S23	R_ScratchEgg			
S24	R_Yawn			
S25	R_Sneeze			
S26	S_Preach		Predigen	
S27	S_Speech		Rede halten, Teaching	
S28	S_Listen/Agree		Zuhören, Zustimmung	
S29	S_Trade		Handeln	
S30	S_Begging		Betteln	
S31	S_Plunder		Leichen fleddern, Monster ausweiden	
S32	S_Eating			
S33	S_SharpenBlade			
S34	S_LaOla		Anfeuern (Arena)	
S35	S_Think		grübeln	
S36	S_Wash		sich waschen	

## Fist Attacks & Movement

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
FA01	s_FistRun	s_FistRun	T0 Kampfhaltung mit erhobenen Fäusten	
FA02	t_FistAttacks	s_FistRun		
FA03	t_FistParades	s_FistRun		
FA04	t_FistAttacksC	s_FistRun	Schwinger, ins Leere	
FA05	t_FistParadeC	s_FistRun	Kurze angetäuschte Deckung	
FA06	t_FistAttackL	s_FistRun	Gezielter Schlag, 90° nach Links	
FA07	t_FistAttackR	s_FistRun	Gezielter Schlag, 90° nach Rechts	
FA08	T_Rest		Von Kampfhaltung – Ruhepose wenn keine Gegner	
FM15	s_FistSneak	s_FistSneak		
FM16	t_FistSneak_2_FistSneakL	s_FistSneakL		
	s_FistSneakL	s_FistSneakL		
	t_FistSneakL_2_FistSneak	s_FistSneak		
	t_FistSneakR_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM17	t_FistSneak_2_FistSneakBL	s_FistSneakBL		
	s_FistSneakBL	s_FistSneakBL		
	t_FistSneakBL_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM18	t_FistSneakBR_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM19	t_FistSneakTurnL	t_FistSneakTurnL		
FM20	t_FistSneakTurnR	t_FistSneakTurnR		
FM21	t_FistSneakStrafeL	s_JumpStand		
FM22	t_FistSneakStrafeR	s_JumpStand		

## Objects

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
OB01	t_Stand_2_IGet	s_IGet		
	s_IGet	s_IGet		
	t_IGet_2_Stand			
	t_Stand_2_IAim	s_IAim		
	s_IAim	s_IAim		
	t_IAim_2_IThrow	s_IThrow		
	s_IThrow	s_IThrow		
	t_IThrow_2_Stand			
OB03	t_IAim_2_IDrop	s_IDrop		
	s_IDrop	s_IDrop		
	t_IDrop_2_Stand			
	t_Stand_2_Torch	s_Torch		
	s_Torch	s_Torch		
	t_Torch_2_Stand			
OB04	t_DrinkPotion		Trank aus dem Gürtel ziehen, öffnen, trinken, Flasche wegstecken (Variationen)	Flasche
OB05	t_Stand_2_OGet	s_OGet		
	s_OGet	s_OGet		
	t_OGet_2_OStand	s_OStand		
	t_OStand_2_OAim	s_OAim		
	s_OAim	s_OAim		
	t_OAim_2_OThrow	s_OThrow		
	s_OThrow	s_OThrow		
	t_OThrow_2_Stand	S_Run		
OB06	t_OAim_2_ODrop	s_ODrop		
	s_ODrop	s_ODrop		
	t_ODrop_2_Stand			
	s_OStand	s_OStand	Grundstellung, leichte Atmung	
	t_OStand_2_OWalkL	s_OWalkL		
	s_OWalkL	s_OWalkL		
	t_OWalkL_2_OStand	s_OStand		

## Fist Attacks & Movement

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
FA00	t_Run_2_Fist	s_Fist	T0 Fäuste heben, in Kampfhaltung gehen	--
	s_Fist	s_Fist		
	t_Fist_2_FistRun	s_FistRun		
	t_FistRun_2_Fist	s_Fist		
	t_Fist_2_Run	s_Run		
FA01	s_FistRun	s_FistRun	T0 Kampfhaltung mit erhobenen Fäusten	
FA02	t_FistAttacks	s_FistRun		
FA03	t_FistParades	s_FistRun		
FA04	t_FistAttacksC	s_FistRun	Schwinger, ins Leere	
FA05	t_FistParadeC	s_FistRun	Kurze angetäuschte Deckung	
FA06	t_FistAttackL	s_FistRun	Gezielter Schlag, 90° nach Links	
FA07	t_FistAttackR	s_FistRun	Gezielter Schlag, 90° nach Rechts	
FA08	T_Rest		Von Kampfhaltung – Ruhepose wenn keine Gegner	
FM00	s_FistRun	s_FistRun		
	t_FistRun_2_FistRunL	s_FistRunL		
	s_FistRunL	s_FistRunL		
	t_FistRunL_2_FistRun	s_FistRun		
FM01	t_FistRunR_2_FistRun	s_FistRun		
FM02	t_FistJumpB	s_FistRun		
FM03	t_FistRunTurnL	t_FistRunTurnL		
FM04	t_FistRunTurnR	t_FistRunTurnR		
FM05	t_FistRunStrafeL	s_JumpStand		
FM06	t_FistRunStrafeR	s_JumpStand		
FM07	s_FistWalk	s_FistWalk		
	t_FistWalk_2_FistWalkL	s_FistWalkL		
	s_FistWalkL	s_FistWalkL		
	t_FistWalkL_2_FistWalk	s_FistWalk		
FM08	t_FistWalkR_2_FistWalk	s_FistWalk		
FM09	t_FistWalk_2_FistWalkBL	s_FistWalkBL		
	s_FistWalkBL	s_FistWalkBL		
	t_FistWalkBL_2_FistWalk	s_FistWalk		
FM10	t_FistWalkBR_2_FistWalk	s_FistWalk		
FM11	t_FistWalkTurnL	t_FistWalkTurnL		
FM12	t_FistWalkTurnR	t_FistWalkTurnR		
FM13	t_FistWalkStrafeL	s_JumpStand		
FM14	t_FistWalkStrafeR	s_JumpStand		
FM15	s_FistSneak	s_FistSneak		
	t_FistSneak_2_FistSneakL	s_FistSneakL		
	s_FistSneakL	s_FistSneakL		
	t_FistSneakL_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM16	t_FistSneakR_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM17	t_FistSneak_2_FistSneakBL	s_FistSneakBL		
	s_FistSneakBL	s_FistSneakBL		
	t_FistSneakBL_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM18	t_FistSneakBR_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM19	t_FistSneakTurnL	t_FistSneakTurnL		
FM20	t_FistSneakTurnR	t_FistSneakTurnR		
FM21	t_FistSneakStrafeL	s_JumpStand		
FM22	t_FistSneakStrafeR	s_JumpStand		

## Fist Attacks & Movement

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
FA00	t_Run_2_Fist	s_Fist	T0 Fäuste heben, in Kampfhaltung gehen	--
	s_Fist	s_Fist		
	t_Fist_2_FistRun	s_FistRun		
	t_FistRun_2_Fist	s_Fist		
	t_Fist_2_Run	s_Run		
FA01	s_FistRun	s_FistRun	T0 Kampfhaltung mit erhobenen Fäusten	
FA02	t_FistAttacks	s_FistRun		
FA03	t_FistParades	s_FistRun		
FA04	t_FistAttacksC	s_FistRun	Schwinger, ins Leere	
FA05	t_FistParadeC	s_FistRun	Kurze angetäuschte Deckung	
FA06	t_FistAttackL	s_FistRun	Gezielter Schlag, 90° nach Links	
FA07	t_FistAttackR	s_FistRun	Gezielter Schlag, 90° nach Rechts	
FA08	T_Rest		Von Kampfhaltung – Ruhepose wenn keine Gegner	
FM00	s_FistRun	s_FistRun		
	t_FistRun_2_FistRunL	s_FistRunL		
	s_FistRunL	s_FistRunL		
	t_FistRunL_2_FistRun	s_FistRun		
FM01	t_FistRunR_2_FistRun	s_FistRun		
FM02	t_FistJumpB	s_FistRun		
FM03	t_FistRunTurnL	t_FistRunTurnL		
FM04	t_FistRunTurnR	t_FistRunTurnR		
FM05	t_FistRunStrafeL	s_JumpStand		
FM06	t_FistRunStrafeR	s_JumpStand		
FM07	s_FistWalk	s_FistWalk		
	t_FistWalk_2_FistWalkL	s_FistWalkL		
	s_FistWalkL	s_FistWalkL		
	t_FistWalkL_2_FistWalk	s_FistWalk		
FM08	t_FistWalkR_2_FistWalk	s_FistWalk		
FM09	t_FistWalk_2_FistWalkBL	s_FistWalkBL		
	s_FistWalkBL	s_FistWalkBL		
	t_FistWalkBL_2_FistWalk	s_FistWalk		
FM10	t_FistWalkBR_2_FistWalk	s_FistWalk		
FM11	t_FistWalkTurnL	t_FistWalkTurnL		
FM12	t_FistWalkTurnR	t_FistWalkTurnR		
FM13	t_FistWalkStrafeL	s_JumpStand		
FM14	t_FistWalkStrafeR	s_JumpStand		
FM15	s_FistSneak	s_FistSneak		
	t_FistSneak_2_FistSneakL	s_FistSneakL		
	s_FistSneakL	s_FistSneakL		
	t_FistSneakL_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM16	t_FistSneakR_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM17	t_FistSneak_2_FistSneakBL	s_FistSneakBL		
	s_FistSneakBL	s_FistSneakBL		
	t_FistSneakBL_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM18	t_FistSneakBR_2_FistSneak	s_FistSneak		
FM19	t_FistSneakTurnL	t_FistSneakTurnL		
FM20	t_FistSneakTurnR	t_FistSneakTurnR		
FM21	t_FistSneakStrafeL	s_JumpStand		
FM22	t_FistSneakStrafeR	s_JumpStand		

## MAGIE

## Magic / Psionic Movement

May (PSI)  
17

## Magic / Psionic Attacks

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
MA00	t_Run_2_Mag	s_Mag	Spruch "ziehen" In Kampfstellung gehen Spruch wieder wegstecken	--
	s_Mag	s_Mag		
	t_Mag_2_MagRun	s_MagRun		
	t_MagRun_2_Mag	s_Mag		
	t_Mag_2_Run	s_Run		
MA01	t_MagWalk_2_LightCast	s_LightCast		
	s_LightCast	s_LightCast		
	t_LightCast_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA02	t_MagWalk_2_FbCast	s_FbCast		
	s_FbCast	s_FbCast		
	t_FbCast_2_FbShoot	s_FbShoot		
	s_FbShoot	s_FbShoot		
	t_FbShoot_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA03	t_MagAim_2_STCast	s_STCast		
	s_STCast	s_STCast		
	t_STCast_2_MagAim	s_MagAim		
MA04	t_MagWalk_2_MagHeal	s_MagHeal		
	s_MagHeal	s_MagHeal		
	t_MagHeal_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA05	t_MagWalk_2_MagTransform	s_MagTransform		
	s_MagTransform	s_MagTransform		
	t_MagTransform_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA06	t_MagWalk_2_LightningCast	s_LightningCast		
	s_LightningCast	s_LightningCast		
	t_LightningCast_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA07	s_LightningVictim	s_LightningVictim		
PA00	t_Run_2_Psi	s_Psi	Spruch "ziehen" In Kampfstellung gehen Spruch wieder wegstecken	--
	s_Psi	s_Psi		
	t_Psi_2_PsiRun	s_PsiRun		
	t_PsiRun_2_Psi	s_Psi		
	t_Psi_2_Run	s_Run		
PA01	t_PsiWalk_2_CoCast	s_CoCast	Kontrollspruch	
	s_CoCast	s_CoCast		
	t_CoCast_2_CoSucc	s_CoSucc		
	s_CoSucc	s_CoSucc		
	t_CoSucc_2_Run	s_Run		
PA02	t_CoCast_2_PsiWalk	s_PsiWalk	Control wird abgebrochen, Caster zuckt zurück!	
PA03	s_CoVictim	s_CoVictim	Opfer steht auf der Stelle, greift sich an den Kopf	
PA04	t_PsiWalk_2_Forget	s_Forget		
	s_Forget	s_Forget		
	t_Forget_2_PsiWalk	s_PsiWalk		
PA05	t_PsiAim_2_WICast	s_WICast		
	s_WICast	s_WICast		
	t_WICast_2_FBShoot	s_WIShoot		
	s_WIShoot	s_WIShoot		

- Zaubersprüche vervollständigen
- Allgemeineres System für Zaubersprüche (Wie für Objekt-Interaktion), nach Bedienschema benannt. Name des Animationssatzes in Magiescripten angeben?
- **Autoaiming über AniComb für alle Zielgerichteten Sprüche (Casting-Anis für min. 4 Richtungen!)**

## Magic / Psionic Attacks

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
MA00	t_Run_2_Mag	s_Mag	Spruch "ziehen" In Kampfstellung gehen Spruch wieder wegstecken	--
	s_Mag	s_Mag		
	t_Mag_2_MagRun	s_MagRun		
	t_MagRun_2_Mag	s_Mag		
	t_Mag_2_Run	s_Run		
MA01	t_MagWalk_2_LightCast	s_LightCast		
	s_LightCast	s_LightCast		
	t_LightCast_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA02	t_MagWalk_2_FbCast	s_FbCast		
	s_FbCast	s_FbCast		
	t_FbCast_2_FbShoot	s_FbShoot		
	s_FbShoot	s_FbShoot		
	t_FbShoot_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA03	t_MagAim_2_STCast	s_STCast		
	s_STCast	s_STCast		
	t_STCast_2_MagAim	s_MagAim		
MA04	t_MagWalk_2_MagHeal	s_MagHeal		
	s_MagHeal	s_MagHeal		
	t_MagHeal_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA05	t_MagWalk_2_MagTransform	s_MagTransform		
	s_MagTransform	s_MagTransform		
	t_MagTransform_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA06	t_MagWalk_2_LightningCast	s_LightningCast		
	s_LightningCast	s_LightningCast		
	t_LightningCast_2_MagWalk	s_MagWalk		
MA07	s_LightningVictim	s_LightningVictim		
PA00	t_Run_2_Psi	s_Psi	Spruch "ziehen" In Kampfstellung gehen Spruch wieder wegstecken	--
	s_Psi	s_Psi		
	t_Psi_2_PsiRun	s_PsiRun		
	t_PsiRun_2_Psi	s_Psi		
	t_Psi_2_Run	s_Run		
PA01	t_PsiWalk_2_CoCast	s_CoCast	Kontrollspruch	
	s_CoCast	s_CoCast		
	t_CoCast_2_CoSucc	s_CoSucc		
	s_CoSucc	s_CoSucc		
	t_CoSucc_2_Run	s_Run		
PA02	t_CoCast_2_PsiWalk	s_PsiWalk	Control wird abgebrochen, Caster zuckt zurück!	
PA03	s_CoVictim	s_CoVictim	Opfer steht auf der Stelle, greift sich an den Kopf	
PA04	t_PsiWalk_2_Forget	s_Forget		
	s_Forget	s_Forget		
	t_Forget_2_PsiWalk	s_PsiWalk		
PA05	t_PsiAim_2_WICast	s_WICast		
	s_WICast	s_WICast		
	t_WICast_2_FBShoot	s_WIShoot		
	s_WIShoot	s_WIShoot		

- Zaubersprüche vervollständigen
- Allgemeineres System für Zaubersprüche (Wie für Objekt-Interaktion), nach Bedienschema benannt. Name des Animationssatzes in Magiescripten angeben?
- **Autoaiming über AniComb für alle Zielgerichteten Sprüche (Casting-Anis für min. 4 Richtungen!)**

## Movement Run, Walk, Sneak

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
M00	s_Run	s_Run	Grundstellung, leichte Atmung Run-Loop (Links, Rechts, Links)	
	t_Run_2_RunL	s_RunL		
	s_RunL	s_RunL		
	t_RunL_2_Run	s_Run		
M01	t_RunR_2_Run	s_Run		
M02	t_JumpB	s_Run	Satz nach hinten	
M03	t_RunTurnL	t_RunTurnL	Schnelles Herumwirbeln, 180°	
M04	t_RunTurnR	t_RunTurnR	„	
M05	t_RunStrafeL	s_JumpStand	Schneller Satz zur Seite	
M06	t_RunStrafeR	s_JumpStand	„	
M07	s_Walk	s_Walk	Grundstellung, leichte Atmung	
	t_Walk_2_WalkL	s_WalkL		
	s_WalkL	s_WalkL		
	t_WalkL_2_Walk	s_Walk		
M08	t_WalkR_2_Walk	s_Walk		
M09	t_Walk_2_WalkBL	s_WalkBL		
	s_WalkBL	s_WalkBL		
	t_WalkBL_2_Walk	s_Walk		
M10	t_WalkBR_2_Walk	s_Walk		
M11	t_WalkTurnL	t_WalkTurnL	Drehung, 180°	
M12	t_WalkTurnR	t_WalkTurnR	“	
M13	t_WalkStrafeL	s_JumpStand	Schritt zur Seite	
M14	t_WalkStrafeR	s_JumpStand	“	
M15	s_Sneak	s_Sneak	Grundstellung, leichte Atmung	
	t_Sneak_2_SneakL	s_SneakL		
	s_SneakL	s_SneakL		
	t_SneakL_2_Sneak	s_Sneak		
M16	t_SneakR_2_Sneak	s_Sneak		
M17	t_Sneak_2_SneakBL	s_SneakBL		
	s_SneakBL	s_SneakBL		
	t_SneakBL_2_Sneak	s_Sneak		
M18	t_SneakBR_2_Sneak	s_Sneak		
M19	t_SneakTurnL	t_SneakTurnL	Drehung, 180°	
M20	t_SneakTurnR	t_SneakTurnR	“	
M21	t_SneakStrafeL	s_JumpStand	Vorsichtiger, leiser Schritt zur Seite	
M22	t_SneakStrafeR	s_JumpStand	“	
M23	t_JumpStand_2_Kneel	s_Kneel		
	s_Kneel	s_Kneel		
	t_Kneel_2_Stand			
M24	t_KneelTurnL	t_KneelTurnL		
M25	t_KneelTurnR	t_KneelTurnR		
M26	s_look (c_look_1 – 9)	s_look		
M27	s_point (c_point_1 – 9)	s_point		
M28	t_Stand_2_JumpStand	s_JumpStand	Gruindstellung Sprung aus dem Stand	
	s_JumpStand	s_JumpStand		
	t_JumpStand_2_Jump	s_Jump		
	s_Jump	s_Jump		
	t_Jump_2_Stand			
M29	t_RunL_2_Jump	s_Jump	Rennen, Springen, Weiterrennen	
	t_Jump_2_RunL	s_RunL		
M30	t_RunR_2_Jump	s_Jump		
M31	t_Stand_2_Lean	s_Lean	Anlehnen, Stehen, in Grundstellung	
	s_Lean	s_Lean		
	t_Lean_2_Stand			

## Movement Run, Walk, Sneak

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
M00	s_Run	s_Run	Grundstellung, leichte Atmung Run-Loop (Links, Rechts, Links)	
	t_Run_2_RunL	s_RunL		
	s_RunL	s_RunL		
	t_RunL_2_Run	s_Run		
M01	t_RunR_2_Run	s_Run		
M02	t_JumpB	s_Run	Satz nach hinten	
M03	t_RunTurnL	t_RunTurnL	Schnelles Herumwirbeln, 180°	
M04	t_RunTurnR	t_RunTurnR	„	
M05	t_RunStrafeL	s_JumpStand	Schneller Satz zur Seite	
M06	t_RunStrafeR	s_JumpStand	„	
M07	s_Walk	s_Walk	Grundstellung, leichte Atmung	
	t_Walk_2_WalkL	s_WalkL		
	s_WalkL	s_WalkL		
	t_WalkL_2_Walk	s_Walk		
M08	t_WalkR_2_Walk	s_Walk		
M09	t_Walk_2_WalkBL	s_WalkBL		
	s_WalkBL	s_WalkBL		
	t_WalkBL_2_Walk	s_Walk		
M10	t_WalkBR_2_Walk	s_Walk		
M11	t_WalkTurnL	t_WalkTurnL	Drehung, 180°	
M12	t_WalkTurnR	t_WalkTurnR	“	
M13	t_WalkStrafeL	s_JumpStand	Schritt zur Seite	
M14	t_WalkStrafeR	s_JumpStand	“	
M15	s_Sneak	s_Sneak	Grundstellung, leichte Atmung	
	t_Sneak_2_SneakL	s_SneakL		
	s_SneakL	s_SneakL		
	t_SneakL_2_Sneak	s_Sneak		
M16	t_SneakR_2_Sneak	s_Sneak		
M17	t_Sneak_2_SneakBL	s_SneakBL		
	s_SneakBL	s_SneakBL		
	t_SneakBL_2_Sneak	s_Sneak		
M18	t_SneakBR_2_Sneak	s_Sneak		
M19	t_SneakTurnL	t_SneakTurnL	Drehung, 180°	
M20	t_SneakTurnR	t_SneakTurnR	“	
M21	t_SneakStrafeL	s_JumpStand	Vorsichtiger, leiser Schritt zur Seite	
M22	t_SneakStrafeR	s_JumpStand	“	
M23	t_JumpStand_2_Kneel	s_Kneel		
	s_Kneel	s_Kneel		
	t_Kneel_2_Stand			
M24	t_KneelTurnL	t_KneelTurnL		
M25	t_KneelTurnR	t_KneelTurnR		
M26	s_look (c_look 1 - 9)	s_look		
M27	s_point (c_point 1 - 9)	s_point		
M28	t_Stand_2_JumpStand	s_JumpStand	Gruindstellung Sprung aus dem Stand	
	s_JumpStand	s_JumpStand		
	t_JumpStand_2_Jump	s_Jump		
	s_Jump	s_Jump		
	t_Jump_2_Stand			
M29	t_RunL_2_Jump	s_Jump	Rennen, Springen, Weiterrennen	
	t_Jump_2_RunL	s_RunL		
M30	t_RunR_2_Jump	s_Jump		
M31	t_Stand_2_Lean	s_Lean	Anlehnen, Stehen, in Grundstellung	
	s_Lean	s_Lean		
	t_Lean_2_Stand			

## Climb, Fall, Die

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
	t_JumpStand_2_JumpUpLow	s_JumpUpLow		Plattform, 1m hoch
	s_JumpUpLow	t_JumpUpLow_2_Stand		
	t_JumpUpLow_2_Stand			
	t_RunL_2_JumpUpLow	t_JumpUpLow_2_Stand		
	t_RunR_2_JumpUpLow	t_JumpUpLow_2_Stand		
	t_JumpStand_2_JumpUpMid	s_JumpUpMid		Plattform, 1,50m hoch
	s_JumpUpMid	t_JumpUpMid_2_Stand		
	t_JumpUpMid_2_Stand			
	t_RunL_2_JumpUpMid	t_JumpUpMid_2_Stand		
	t_RunR_2_JumpUpMid	t_JumpUpMid_2_Stand		
	t_Jump_2_Hang	s_Hang		
	t_FallDn_2_Hang	s_Hang		
	t_RunL_2_JumpUp	s_JumpUp		
	t_RunR_2_JumpUp	s_JumpUp		
	t_JumpStand_2_JumpUp	s_JumpUp		
	s_JumpUp	s_JumpUp		
	t_JumpUp_2_Hang	s_Hang		
	t_JumpUp_2_Hang	s_Hang		
	s_Hang	s_Hang		
	t_Hang_2_Stand			
	t_JumpStand_2_Hang	s_Hang		
	t_Hang_2_FallDn	s_FallDn		
	t_JumpUp_2_FallDn	s_FallDn		
	t_Jump_2_FallDn	s_FallDn		
	s_FallDn	s_FallDn		
	t_FallDn_2_Stand			
	t_FallDn_2_RunL	s_RunL		
	t_FallDn_2_Fall	s_Fall		
	t_FallDn_2_FallB	s_FallB		
	s_Fall	s_Fall		
	t_Fall_2_Fallen	s_Fallen		
	s_Fallen	s_Fallen		
	t_Fallen_2_Stand			
	s_FallB	s_FallB		
	t_FallB_2_FallenB	s_FallenB		
	s_FallenB	s_FallenB		
	t_FallenB_2_Stand			
	t_Dead	s_Dead		
	s_Dead	s_Dead		
	t_DeadB	s_DeadB		
	s_DeadB	s_DeadB		

BABE

## Objects

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props
Ob01	t_Stand_2_IGet	s_IGet		Kleines Objekt
	s_IGet	s_IGet		
	t_IGet_2_Stand			
Ob02	t_Stand_2_IAim	s_IAim	IAim: Item leicht anheben.	
	s_IAim	s_IAim		
	t_IAim_2_IThrow	s_IThrow		
	s_IThrow	s_IThrow		
	t_IThrow_2_Stand			
Ob03	t_IAim_2_IDrop	s_IDrop		
	s_IDrop	s_IDrop		
	t_IDrop_2_Stand			
Ob04	t_Stand_2_Torch	s_Torch		
	s_Torch	s_Torch		
	t_Torch_2_Stand			
Ob05	t_DrinkPotion		Trank aus dem Gürtel ziehen, öffnen, trinken, Flasche wegstecken (Variationen)	Flasche
Ob06	t_Stand_2_OGet	s_OGet	Objekt aufheben und in Grundstellung	50cm breites, schweres Objekt
	s_OGet	s_OGet		
	t_OGet_2_OStand	s_OStand		
Ob07	t_OStand_2_OAim	s_OAim	Haltung leicht ändern (Oaim) Objekt werfen In Ausgangsstellung zurück	
	s_OAim	s_OAim		
	t_OAim_2_OThrow	s_OThrow		
	s_OThrow	s_OThrow		
	t_OThrow_2_Stand	S_Run		
Ob08	t_OAim_2_ODrop	s_ODrop	Haltung leicht ändern (Oaim) Objekt fallenlassen	
	s_ODrop	s_ODrop		
	t_ODrop_2_Stand			
Ob09	s_OStand	s_OStand	Grundstellung, leichte Atmung	
	t_OStand_2_OWalkL	s_OWalkL		
	s_OWalkL	s_OWalkL		
	t_OWalkL_2_OStand	s_OStand		
Ob10	t_OWalkR_2_OStand	s_OStand		
Ob11	t_OStand_2_OWalkBL	s_OWalkBL		
	s_OWalkBL	s_OWalkBL		
	t_OWalkBL_2_OStand	s_OStand		
Ob12	t_OWalkBR_2_OStand	s_OStand		
Ob13	t_OTurnL	t_OTurnL		
Ob14	t_OTurnR	t_OTurnR		
Ob15	t_OStrafeL	s_OStand		
Ob16	t_OStrafeR	s_OStand		
Ob17	t_Stand_2_PlayMusic	s_PlayMusic		Laute (Besenstiel)
	s_PlayMusic	s_PlayMusic		
	t_PlayMusic_2_Stand			
Ob18	t_Stand_2_Cook	s_Cook		Besenstiel
	s_Cook	s_Cook		
	t_Cook_2_Stand			
Ob19	R_Cook_Sweat	s_Cook		
Ob20	t_Stand_2_RepairHut	s_RepairHut		Hammer
	s_RepairHut	s_RepairHut		
	t_RepairHut_2_Stand			
Ob21	R_RepairHut_Check	s_RepairHut		
Ob22	t_CHESTBIG_Stand_2_S0	s_CHESTBIG_S0		Kiste
	s_CHESTBIG_S0	s_CHESTBIG_S0		
	t_CHESTBIG_S0_2_Stand			
	t_CHESTBIG_S0_2_S1	s_CHESTBIG_S1		
	s_CHESTBIG_S1	s_CHESTBIG_S1		
	t_CHESTBIG_S1_2_S0	s_CHESTBIG_S0		
	t_CHESTBIG_S0_Unlock	s_CHESTBIG_S0		
	t_CHESTBIG_S0_Lock	s_CHESTBIG_S0		
	t_CHESTBIG_S0_Try			
Ob23	t_Door_Stand_2_S0	s_Door_S0		Tür

## Objects

Nr.	Logischer Animationsname	Follow-Animation	Beschreibung	Props	
Ob01	t_Stand_2_IGet	s_IGet		Kleines Objekt	
	s_IGet	s_IGet			
	t_IGet_2_Stand				
Ob02	t_Stand_2_IAim	s_IAim	IAim: Item leicht anheben.		
	s_IAim	s_IAim			
	t_IAim_2_IThrow	s_IThrow			
	s_IThrow	s_IThrow			
	t_IThrow_2_Stand				
Ob03	t_IAim_2_IDrop	s_IDrop			
	s_IDrop	s_IDrop			
	t_IDrop_2_Stand				
Ob04	t_Stand_2_Torch	s_Torch			
	s_Torch	s_Torch			
	t_Torch_2_Stand				
Ob05	t_DrinkPotion		Trank aus dem Gürtel ziehen, öffnen, trinken, Flasche wegstecken (Variationen)	Flasche	
Ob06	t_Stand_2_OGet	s_OGet	Objekt aufheben und in Grundstellung	50cm breites, schweres Objekt	
	s_OGet	s_OGet			
	t_OGet_2_OStand	s_OStand			
Ob07	t_OStand_2_OAim	s_OAim	Haltung leicht ändern (Oaim) Objekt werfen In Ausgangsstellung zurück		
	s_OAim	s_OAim			
	t_OAim_2_OThrow	s_OThrow			
	s_OThrow	s_OThrow			
	t_OThrow_2_Stand	S_Run			
Ob08	t_OAim_2_ODrop	s_ODrop	Haltung leicht ändern (Oaim) Objekt fallenlassen		
	s_ODrop	s_ODrop			
	t_ODrop_2_Stand				
Ob09	s_OStand	s_OStand	Grundstellung, leichte Atmung	Laute (Besenstiel)	
	t_OStand_2_OWalkL	s_OWalkL			
	s_OWalkL	s_OWalkL			
	t_OWalkL_2_OStand	s_OStand			
Ob10	t_OWalkR_2_OStand	s_OStand			
Ob11	t_OStand_2_OWalkBL	s_OWalkBL			
	s_OWalkBL	s_OWalkBL			
	t_OWalkBL_2_OStand	s_OStand			
Ob12	t_OWalkBR_2_OStand	s_OStand			
Ob13	t_OTurnL	t_OTurnL			
Ob14	t_OTurnR	t_OTurnR			
Ob15	t_OStrafeL	s_OStand			
Ob16	t_OStrafeR	s_OStand			
Ob17	t_Stand_2_PlayMusic	s_PlayMusic			
	s_PlayMusic	s_PlayMusic			
	t_PlayMusic_2_Stand				
Ob18	t_Stand_2_Cook	s_Cook		Besenstiel	
	s_Cook	s_Cook			
	t_Cook_2_Stand				
Ob19	R_Cook_Sweat	s_Cook		Hammer	
Ob20	t_Stand_2_RepairHut	s_RepairHut			
	s_RepairHut	s_RepairHut			
	t_RepairHut_2_Stand				
Ob21	R_RepairHut_Check	s_RepairHut		Kiste	
Ob22	t_CHESTBIG_Stand_2_S0	s_CHESTBIG_S0			
	s_CHESTBIG_S0	s_CHESTBIG_S0			
	t_CHESTBIG_S0_2_Stand				
	t_CHESTBIG_S0_2_S1	s_CHESTBIG_S1			
	s_CHESTBIG_S1	s_CHESTBIG_S1			
	t_CHESTBIG_S1_2_S0	s_CHESTBIG_S0			
	t_CHESTBIG_S0_Unlock	s_CHESTBIG_S0			
	t_CHESTBIG_S0_Lock	s_CHESTBIG_S0			
	t_CHESTBIG_S0_Try				
Ob23	t_Door_Stand_2_S0	s_Door_S0		Tür	

	s_Door_S0	s_Door_S0		
	t_Door_S0_2_Stand			
	t_Door_S0_2_S1	s_Door_S1		
	s_Door_S1	s_Door_S1		
	t_Door_S1_2_S0	s_Door_S0		
	t_Door_S1_2_Stand			
	t_Door_Stand_2_S1	s_Door_S1		
	t_Door_S0_Unlock	s_Door_S0		
	t_Door_S0_Lock	s_Door_S0		
Ob24	t_BedHigh_Stand_2_S0	s_BedHigh_S0		Bett, 50cm hoch
	s_BedHigh_S0	s_BedHigh_S0		
	t_BedHigh_S0_2_Stand			
	t_BedHigh_S0_2_S1	s_BedHigh_S1		
	s_BedHigh_S1	s_BedHigh_S1		
	t_BedHigh_S1_2_S0	s_BedHigh_S0		
Ob25	t_BedLow_Stand_2_S0	s_BedLow_S0	Hinlegen auf Boden, Aufstehen	--
	s_BedLow_S0	s_BedLow_S0		
	t_BedLow_S0_2_Stand			
	t_BedLow_S0_2_S1	s_BedLow_S1		
	s_BedLow_S1	s_BedLow_S1		
	t_BedLow_S1_2_S0	s_BedLow_S0		
Ob26	t_Chair_Stand_2_S0	s_Chair_S0	Hinsetzen, Aufstehen	Stuhl, 50cm hoch
	s_Chair_S0	s_Chair_S0		
	t_Chair_S0_2_Stand			
	t_Chair_S0_2_S1	s_Chair_S1		
	s_Chair_S1	s_Chair_S1		
	t_Chair_S1_2_S0	s_Chair_S0		
Ob27	t_Ladder4M_Stand_2_S0	s_Ladder4M_S0	Leiter klettern	Leiter
	s_Ladder4M_S0	s_Ladder4M_S0		
	t_Ladder4M_S0_2_Stand			
	t_Ladder4M_S0_2_S1	s_Ladder4M_S1		
	s_Ladder4M_S1	s_Ladder4M_S1		
	t_Ladder4M_S1_2_Stand			
	t_Ladder4M_S1_2_S0	s_Ladder4M_S0		
Ob28	t_Idol_Stand_2_S0	s_Idol_S0	Auf Boden Knien, Statue anbeten	--
	s_Idol_S0	s_Idol_S0		
	t_Idol_S0_2_Stand			
	t_Idol_S0_2_S1	s_Idol_S1		
	s_Idol_S1	s_Idol_S1		
	t_Idol_S1_2_S0	s_Idol_S0		
Ob29	t_BarrelO_Stand_2_S0	s_BarrelO_S0		Fuß
	s_BarrelO_S0	s_BarrelO_S0		
	t_BarrelO_S0_2_Stand			
	t_BarrelO_S0_2_S1	s_BarrelO_S1		
	s_BarrelO_S1	s_BarrelO_S1		
	t_BarrelO_S1_2_S0	s_BarrelO_S0		

Auf Boden Setzen (Schneidersitz, etc.)

	s Door S0	s Door S0		
	t Door S0 2 Stand			
	t Door S0 2 S1	s Door S1		
	s Door S1	s Door S1		
	t Door S1 2 S0	s Door S0		
	t Door S1 2 Stand			
	t Door Stand 2 S1	s Door S1		
	t Door S0 Unlock	s Door S0		
	t Door S0 Lock	s Door S0		
Ob24	t BedHigh Stand 2 S0	s BedHigh S0		Bett, 50cm hoch
	s BedHigh S0	s BedHigh S0		
	t BedHigh S0 2 Stand			
	t BedHigh S0 2 S1	s BedHigh S1		
	s BedHigh S1	s BedHigh S1		
	t BedHigh S1 2 S0	s BedHigh S0		
Ob25	t BedLow Stand 2 S0	s BedLow S0	Hinlegen auf Boden, Aufstehen	--
	s BedLow S0	s BedLow S0		
	t BedLow S0 2 Stand			
	t BedLow S0 2 S1	s BedLow S1		
	s BedLow S1	s BedLow S1		
	t BedLow S1 2 S0	s BedLow S0		
Ob26	t Chair Stand 2 S0	s Chair S0	Hinsetzen, Aufstehen	Stuhl, 50cm hoch
	s Chair S0	s Chair S0		
	t Chair S0 2 Stand			
	t Chair S0 2 S1	s Chair S1		
	s Chair S1	s Chair S1		
	t Chair S1 2 S0	s Chair S0		
Ob27	t Ladder4M Stand 2 S0	s Ladder4M S0	Leiter klettern	Leiter
	s Ladder4M S0	s Ladder4M S0		
	t Ladder4M S0 2 Stand			
	t Ladder4M S0 2 S1	s Ladder4M S1		
	s Ladder4M S1	s Ladder4M S1		
	t Ladder4M S1 2 Stand			
	t Ladder4M S1 2 S0	s Ladder4M S0		
Ob28	t Idol Stand 2 S0	s Idol S0	Auf Boden Knien, Statue anbeten	--
	s Idol S0	s Idol S0		
	t Idol S0 2 Stand			
	t Idol S0 2 S1	s Idol S1		
	s Idol S1	s Idol S1		
	t Idol S1 2 S0	s Idol S0		
Ob29	t BarrelO Stand 2 S0	s BarrelO S0		Fuß
	s BarrelO S0	s BarrelO S0		
	t BarrelO S0 2 Stand			
	t BarrelO S0 2 S1	s BarrelO S1		
	s BarrelO S1	s BarrelO S1		
	t BarrelO S1 2 S0	s BarrelO S0		

Auf Boden Setzen (Schneidersitz, etc.)