

# Gothic

## *Design Document*

-

Letzte Änderung: 19.07.99 08:30

Autor: Stefan Nyul

-

© 1997, 98, 99 by Piranha Bytes GmbH

Das Konzept ist in separate Kapitel zerteilt.

Kapitel	Inhalt	Dateiname als Hyperlink	Besitzer
A-1	Leveldesign	<a href="#">Phoenix A1 Leveldesign.doc</a>	Mike
A-2	Items, Objekte & Events	<a href="#">Phoenix A2 ItemsObjectsEvents.doc</a>	Mario
B-1	Attribute, Talente, SC-Aktionen	<a href="#">Phoenix B1 AttributesTalentsActions.doc</a>	Alex
B-2	Kampf	<a href="#">Phoenix B2 Combat.doc</a>	Mike
B-3	Magie	<a href="#">Phoenix B3 Magic.doc</a>	Alex
B-4	Lernen, Werdegang, Startwerte	<a href="#">Phoenix B4 Learning.doc</a>	Mike
C-1	AI	<a href="#">Phoenix C1 AIPhoenix C1 AI.doc</a>	Mike
C-2	Monster	<a href="#">Phoenix C2 Monsters.doc</a>	Alex
D-1	Story & Background	<a href="#">Phoenix D1 Story\Phoenix D1 Story.doc</a>	Mike
D-2	Taktische Situationen	<a href="#">Phoenix D2 TacticalElements.doc</a>	Mike
E-1	Menüs, User Interface	<a href="#">Phoenix E1 MenuUI.doc</a>	Alex
E-2	Effekte	<a href="#">Phoenix E2 Effects.doc</a>	Kai
E-3	Technik	<a href="#">Phoenix E3 Technical.doc</a>	Stefan