

3DE : Tom Böning, Roman Heinze

GME: Tariq Alsalem, Sandro Herberich, Stefan Laufer, Anastasia Naumann

Projektkoordinator: Anastasia Naumann

Lead Designer: Tom Böning

Lead Programmer: Tariq Alsalem

Teile der Texturen der 3D-Modelle wurden mit Substance Painter erstellt

Konzept Survival Game - Der Strand

Vorwort

Die Konzeption eines Computerspiels ist mit vielen individuellen Herausforderungen und kreativen Ansätzen verbunden. Daher kann es sich in der Konzeption nicht um eine genaue 1 zu 1 Umsetzung des späteren Spiels handeln, da sich zum Zeitpunkt des Konzepts viele Vorgänge noch in der Entwicklung befinden.

Daher ist die Konzeption in verschiedene Kategorien unterteilt, welche den geplanten Zustand des Spiels beschreiben und erklären sollen, was das fertige Spiel in dem jeweiligen Zustand beinhalten soll. Diese sind aufgeteilt in:

Basics: Hier befinden sich die minimalen Voraussetzungen welche das Spiel beinhalten müssen, und es überhaupt erst spielbar machen. Dies ist der primäre Ansatz des Entwicklerteams, und diese Inhalte sind das Erste, was fertiggestellt wird. Anhand dessen kommt es dann zu weiteren Anpassungen.

Expansion: In diesem Stadium befinden sich erste Gimmicks, also Inhalte, die nicht unbedingt enthalten sein müssen, aber das Spielerlebnis verbessern. Als Beispiel ist hier ein individueller Gegner verhalten, Missionsbeschreibungen und Briefings anzubringen.

Experimentell: Hier sind alle Ideen und kreativen Ansätze des Entwicklerteams vereinigt. Das heißt in diesem Stadium befindet sich das Spiel, wenn alle während des Entwicklungsprozesses entstandenen Ideen auch ihren Weg in das Spiel gefunden haben. Da es hier zu den größten Abweichungen kommen kann, ist dieser Zustand zwar erstrebenswert, allerdings mit einem teilweise extrem größeren Aufwand verbunden. In diesem Stadium kommt es ebenfalls zu immer weiteren Ideen, aber irgendwann einmal muss ein Spiel ja auch einmal ein Ende finden.

1. Das Spiel

1.1 Die Story

Du bist ein Schiffbrüchiger, der auf einer einsamen Insel aufwacht, ohne die gewohnten Hilfsmittel der Zivilisation. Du musst lernen, auf der Insel zu überleben und schließlich zu entkommen.

1.2 Das Spielziel

Das Ende wird durch das Finden der Leuchtpistole eingeleitet, mit der man auf den höchsten Berg gehen und eine Leuchtkugel abfeuern soll, um so von der Insel gerettet zu werden.

1.2.1 Recherche

https://theforest.fandom.com/wiki/The_Forest_Wiki

https://greenhell.fandom.com/wiki/Green_Hell_Wiki

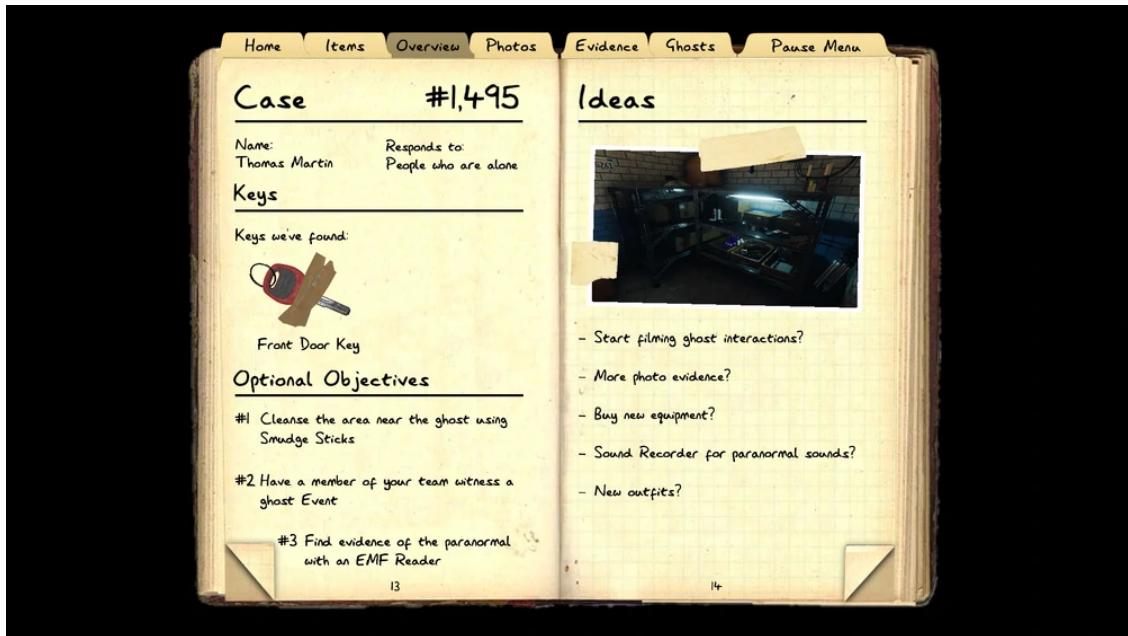
https://valheim.fandom.com/de/wiki/Valheim_Wiki

Beispiel für ein Rucksack-Crafting System



Quelle: [https://praxistipps\(chip.de/the-forest-alle-rezepte-fuers-crafting-im-ueberblick_49044](https://praxistipps(chip.de/the-forest-alle-rezepte-fuers-crafting-im-ueberblick_49044)

Beispiel für ein Crafting Rezeptbuch



Quelle: https://phasmophobia.fandom.com/wiki/Journal?file=Journal_overview_0.5.0.1.png

1.3 Das Spielprinzip

Man übernimmt die Rolle eines Schiffbrüchigen. Da ihm die Insel nicht bekannt ist, muss er sie zuerst erkunden, Feinden ausweichen oder sie bekämpfen. Des Weiteren muss er auf einer wilden Insel überleben, er muss also vorsichtig agieren, da hinter jeder Ecke etwas lauern könnte und er muss lernen sich zum Überleben wichtige Dinge zu bauen. Hierbei sind Kreativität und Logik gefragt. Das Überleben und die Flucht von der Insel sind das Ziel des Spiels. Nachdem die Leuchtpistole gefunden wurde, soll man diese vom höchsten Berg abfeuern.

1.4 Spielgenre

Survival

Ein Survival-Spiel (von englisch *survival* „Überleben“), deutsch Überlebensspiel ist ein Computerspiel, bei dem der Spieler versucht, in einer Spielwelt möglichst lange zu überleben. Es unterscheidet sich von anderen Spielen, bei denen der Spieler auch das Ziel hat nicht zu sterben, vor allem dadurch, dass die Grundbedürfnisse der Spielfigur für das Überleben gesichert werden müssen und Gegenstände durch ein Crafting-System verarbeitet werden können. Daher findet sich mitunter auch die Bezeichnung Überlebens-Simulation.¹¹ Das Survival-Genre ist ein Subgenre der Actionspiele.

1.5 Interface und Steuerung

- **Steuerung**

- **Maus und Tastatur (WASD): bewegen und mit der Umgebung interagieren.**
- **WASD + Shift: Rennen**
- **linke Maustaste: angreifen und Bäume fällen.**
- **rechte Maustaste: Speer werfen**
- **[E]: Aufheben/Sammeln von Gegenständen**
- **[E] gedrückt (länger als 0.4sek): Objekt halten**
- **Tab-Taste: Öffnen des Inventars, in dem man auch Craften kann.**
- **ESC: Öffnen des (Haupt-) Menüs**

- **Interface**

Das Spiel hat eine 16:9 Auflösung und Bedienelemente auf dem Bildschirm. Einige kann man mit Tastatur oder Controller zugreifen oder verwenden und andere mit Mausklick.

In der UI gibt es eine Inventarleiste, die man mit dem Mausrad kontrollieren kann. Es wählt das aktive Objekt aus, das in der Hand liegen sollte.

Das Inventar, Menü, usw... befindet sich in einem 2D Buch, wo man es mit Mausklick kontrollieren kann.

2. Spielemente

2.1 Charaktere

- **Hauptcharakter (Egoperspektive, daher nicht sichtbar)**

2.1.2 Tiere

- **Huhn**
- **Schwein**
- **Wildschwein**
- **Fisch**
- **Hai**
- **Schildkröte**

2.2 Items

- **Axt**
- **Speer**
- **Messer**

- **Pfeile**
- **Bogen**
- **Fackel**
- **Feuerstein**
- **Stein**
- **Topf**
- **Stufe 1 Bett (Palmenblätter auf dem Boden)**
- **Stufe 2 Bett (Hängematte)**
- **Stufe 3 Bett (Tierfell Bett)**
- **Wassersammler (Regen)**
- **Lagerfeuer**
- **Kisten**
- **Pflanz-Container**
- **Kompost Behälter**
- **Wasser-Container**
- **Rohes Fleisch / gekochtes Fleisch**
- **Roher Fisch / gekochter Fisch**
- **Beeren**
- **Knochen**
- **Kartoffeln**
- **Karotten**
- **Kokosnuss**
- **Wasser (Leder-Wasserflasche)**
- **Käfig Falle**
- **Fangkorb (Fischfalle)**
- **Fell**
- **Leder**
- **Lianen**
- **Stock**
- **Blätter**
- **Schildkrötenpanzer**
- **Feder**
- **Holzscheite**
- **Harz**
- **Planken**

2.3 Pflanzen

- **Bäume**
- **Sträucher**
- **Beeren-Sträucher**
- **Gräser**
- **Kartoffeln**
- **Karotten**

2.4 Nahrung

- Kartoffeln
- Karotten
- Beeren
- Fleisch
- Fisch
- Wasser

2.5 Fallen

Käfig Falle (für Hühner)



Quelle: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1507774395>

Netzfalle (für Fische)



Quelle: <https://www.raftmodding.com/mods/arashi-fishing-expansion>

2.6 Bauelemente

- V1 Bett Palmenblätter auf Boden
- V2 Bett (Zelt) oder (Hängematte)
- V3 Bett Tierfell Bett

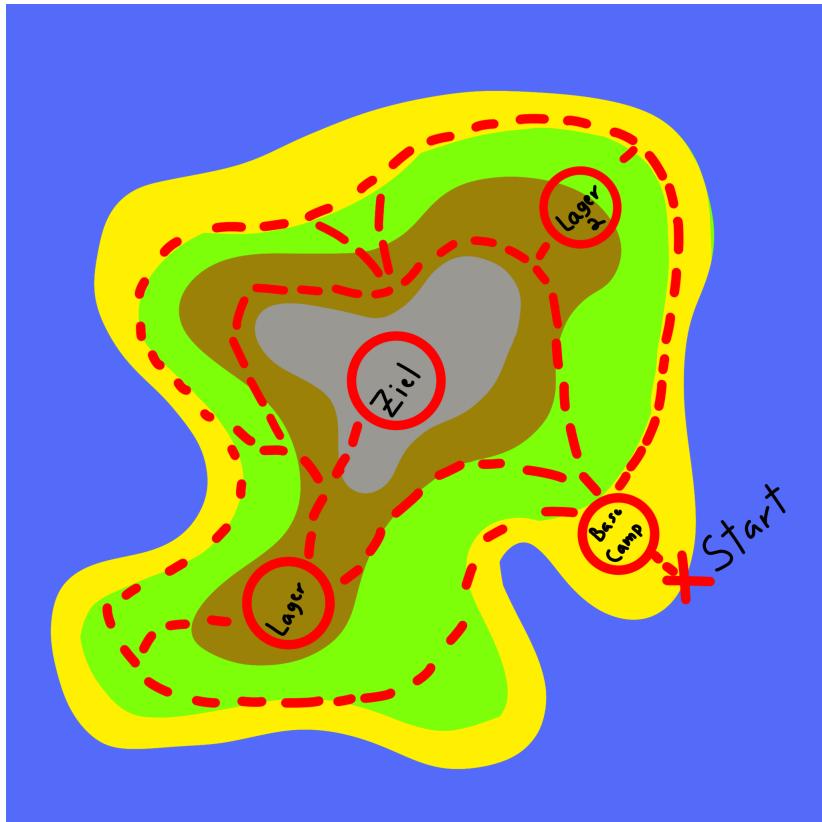
- **Wassersammler (Regen)**
- **Lagerfeuer Klein**
- **Lagerfeuer Groß (Kochstation)**
- **Kisten**
- **Pflanzen Container**
- **Kompost Behälter**
- **Haus**
- **Hütte (kleiner als Haus)**
- **Wasser Container**
- **Räucherstation**

2.7 Handwerk Zutaten (was man zum craften braucht)

- **Steine**
- **Stöcke**
- **Fell**
- **Tierfett**
- **Leder**
- **Liane**
- **Flint**
- **Feder**
- **Tierfell**
- **Schildkrötenpanzer**
- **Halbe Kokosnuss**
- **Erde**

2.8 Leveldesign

Einmal selber Feuer machen und sein Essen selber fangen. Für das eigene Leben selber kämpfen in einem Paradies, das sehr leicht zur Hölle werden kann. Und sich einmal fühlen wie Robinson Crusoe. Das alles soll das Spiel/Level zum Vorschein bringen. Der Spieler soll durch das Level der verlassenen Insel spielerisch an das Crafting herangeführt werden. Durch die Tropen/Dschungel Atmosphäre fühlt es sich an, als wäre man am Äquator.



3. Spielerische Voraussetzungen

3.1 Zielgruppe

Alle Geschlechter, ab 12 Jahren.

Viele Spiele sollen vor allem eines bieten: Eskapismus. Weg vom anstrengenden Alltag, von lästigen Aufgaben und der Zerbrechlichkeit der eigenen Existenz. Aber ein Teil der Gaming Community sehnt sich nach mehr Herausforderung. Dafür sind Survival-Spiele da. Das Erscheinungsbild des gesamten, eignet sich für ein jüngeres Publikum.

3.2 Zielplattform

PC, Windows

3.3 Anforderungen an den Spieler und Spielgefühl

Dem Spieler wird durch die Unnachgiebigkeit der Elemente und überall lauernden Gefahren ein Gefühl der Unsicherheit gegeben, was ihn dazu antreiben soll, seine derzeitige Situation zu verbessern. Durch das umfangreiche Crafting-System und die Möglichkeit, mit seiner Umwelt zu interagieren, wird der Spieler zum Fortschritt motiviert und das Spiel zu besiegen .

5. Externe Assets

- Unity Assetstore

- für UI-Animation: “ DoTween”
<https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dotween-between-v2-27676>
- für Bodentexturen: “ 2D Floors”
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/floors/five-seamless-tileable-ground-textures-57060>

6. Quellenangabe

- https://theforest.fandom.com/wiki/The_Forest_Wiki
- https://greenhell.fandom.com/wiki/Green_Hell_Wiki
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Survival-Spiel>
- https://valheim.fandom.com/de/wiki/Valheim_Wiki
- <https://survivethis.news/the-forest-anfaenger-guide-teil-2-nahrung-durst-hunger-wasser-basic-fiere/>
- https://praxistipps.chip.de/the-forest-alle-rezepte-fuers-crafting-im-ueberblick_49044
- <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1507774395>
- <https://www.dafont.com/bebas-neue.font>

Zeiteinteilung:

Aufgabe	Anfang	Ende	Bearbeiter?	Fertig?
Konzept	23.08	01.09	Alle	<input type="checkbox"/>
Modeling	01.09	ca 22.09	Roman, Tom	<input type="checkbox"/>
Coding	01.09	ca 22.09	Tariq, Anastasia, Sandro, Stefan	<input type="checkbox"/>
Aufbau der Szene	8.09	15.09	Alle	<input type="checkbox"/>
Programmierung der vollständigen, spielbaren Anwendung & Modelle ausbauen / überarbeiten	15.09	22.09	Alle	<input type="checkbox"/>
Bug Fixing, Präsentationsvorbereitung, Portfolio	22.09.	29.09.	Tariq, Anastasia, Sandro, Stefan	<input type="checkbox"/>
Abgabe	29.09.	29.09.	Alle	<input type="checkbox"/>

Crafting:

Was?	Herstellungsmaterialien	Verwendung	Animiert	Beschreibung
WERKZEUGE				
Axt	2 Holz, 1 Stein, 1 Seil	Holz fällen	<input checked="" type="checkbox"/>	Here's Johnny!
Speer	2 lange Stöcke, 1 Stein, 1 Seil	Jagen	<input checked="" type="checkbox"/>	Its long, sharp and pointy Like a Piece of corn
Messer	2 Stein, 1 seil, 1 harz	Kürschnern	<input checked="" type="checkbox"/>	its better with a csgo skin

Pfeile	1 Stock, 1 Flint, 1 Feder,	Bogenmunition	<input type="checkbox"/>	you need a smith to complete it
Bogen	1 seil ,1 lang stock	Distanzjagd	<input checked="" type="checkbox"/>	head shoulder bow and knees bow and knees
Fackel	1 Stock, 1 Tierfett,1 seil , Harz	Lichtquelle	<input checked="" type="checkbox"/>	UUNGA BUUNGA!
Feuerstein	1 Stein, 1 Flint	Feuer erzeugen	<input checked="" type="checkbox"/>	the only two things wont seperate like your parents
Stein			<input checked="" type="checkbox"/>	Rocky 7
Topf	SchildKröten panzer / kokosnuss schale, 1 seil	Kochen	<input checked="" type="checkbox"/>	
WOHNEN				
V1 Bett Palmenblätter auf Boden	8 Blätter,	Ausruhen	<input type="checkbox"/>	Don't leaf me
V2 Bett (Zelt) oder (Hängematte)	Stöcke,Lianen, Blätter	Ausruhen Standart	<input type="checkbox"/>	netflix and chill
V3 Bett Tierfell Bett	Stöcke, Lianen, Fell/Leder	Ausruhen Komfort	<input type="checkbox"/>	netflix and chill
Wassersammler (Regen)	Schildkrötenpanzer, Lianen , stöcke	Wasser / Durstmechanik	<input type="checkbox"/>	wet like a cave
Lagerfeuer Klein	Stock,Stein	Licht	<input checked="" type="checkbox"/>	Its the L.a.g.e.r.f.e.u.e.r Song
LagerFeuer Groß Kochstation	Holzscheite, Steine, Harz	Licht, Kochen	<input checked="" type="checkbox"/>	Its the L.a.g.e.r.f.e.u.e.r Song
Kisten	Planken,Lianen, Stöcke	Lager / Inventar	<input type="checkbox"/>	Rock hard chest
Pflanz Container	Planken,Lianen,	Nahrungsanbau	<input type="checkbox"/>	
Kompost	Pflanzen-	Herstellung von	<input type="checkbox"/>	

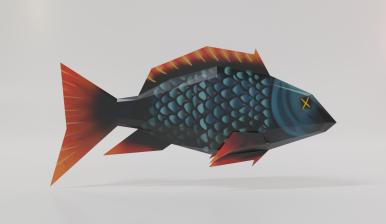
Behälter	Container	Erde		
Haus	Planken, liane, Blätter, Stein , Stämme	Unterkunft	<input type="checkbox"/>	ur not homeless but are not at home
Hütte (kleiner als Haus)	Stöcke, lianen, Blätter	Unterkunft	<input type="checkbox"/>	
Wasser container	Pflanz container	Wasserlager	<input type="checkbox"/>	
Essen				
Rohes fleisch		Essen	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the Land
Roher Fisch		Essen	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the See
Fleisch Gekocht	Feuer	Essen	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the Land but this time its cooked
Fisch gekocht	Feuer	Essen	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the See but this time its cooked
Beeren		Essen	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the Bushes
Knochen		Crafting	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the dead
Kartoffeln	Samen	Essen / Crafting	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the Dirt
Möhren	Samen	Essen / Crafting	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the Dirt but its orange
Kokusnuss		Trinken	<input type="checkbox"/>	its the only nut that wont impregnates you
Wasser Fell (leder wasserflasche)	Leder, Lianen	Trinken	<input type="checkbox"/>	The Chicken of the lake
Abgekochte s Wasser	Topf+feuer	Trinken	<input checked="" type="checkbox"/>	The Chicken of the lake
Fallen				
Käfig Falle	Pflanzbehälter,Stock, honig, samen	Jagd	<input checked="" type="checkbox"/>	Gotcha! Adam West

Fangkorb (Hummerfall e)	Lianen, stöcke, fisch	Jagd	<input checked="" type="checkbox"/>	Mr Krabs, is that you?
-------------------------------	--------------------------	------	-------------------------------------	------------------------

Assets

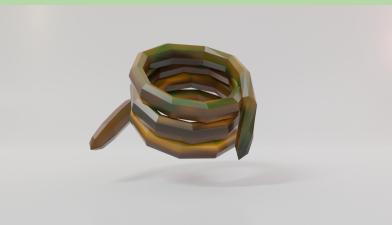
Asset:	Fertiges Bild (Render)	Wer ?	Animiert	Beschreibung
Werkzeug		roman		
			<input type="checkbox"/>	
Axt		modelliert,	<input checked="" type="checkbox"/>	
Speer		modelliert,	<input checked="" type="checkbox"/>	
Messer		modelliert	<input checked="" type="checkbox"/>	
Pfeile		modelliert,	<input type="checkbox"/>	
Bogen		modelliert,	<input checked="" type="checkbox"/>	
Fackel		modelliert,	<input checked="" type="checkbox"/>	
Feuerstein		modelliert,	<input checked="" type="checkbox"/>	
Stein		modelliert,	<input type="checkbox"/>	
Topf	?	??	<input type="checkbox"/>	
WOHNEN		Tom		
V1 Bett Palmenblätter auf Boden		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
V2 Bett (Zelt) oder (Hängematte)		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
V3 Bett Tierfell Bett		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
Wassersammler (Regen)		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
Wassersamml			<input type="checkbox"/>	

er (Wasserfall)				
Lagerfeuer Klein		modelliert, Textur	<input checked="" type="checkbox"/>	
			<input checked="" type="checkbox"/>	
LagerFeuer Groß Kochstation		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
Kisten		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
Pflanz Container PreeFab			<input type="checkbox"/>	
Kompost Behälter PreeFab			<input type="checkbox"/>	
Haus (preeFab)			<input type="checkbox"/>	
Wand			<input type="checkbox"/>	
Wand mit Fensterloch				
Wand mit türloch			<input type="checkbox"/>	
Dachseite				
Giebel				
tür				
Dörrstation			<input type="checkbox"/>	
Essen		Tom		
Rohes fleisch		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	Eat that thing raw BE A MAN

Roher Fisch		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	Eat that thing raw BE A MAN
Fisch		modelliert, Textur		
Fleisch Gekocht		modelliert, textur	<input type="checkbox"/>	Eat it raw BE A MAN
Fisch gekocht		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	Eat it raw BE A MAN
Beeren		modelliert,	<input type="checkbox"/>	Chicken of the bushes
Knochen		modelliert,Textur	<input type="checkbox"/>	Is there a BONE in your Pocket or are you happy to see me?
Kartoffeln		modelliert,Textur	<input type="checkbox"/>	

Möhren		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
Kokusnuss		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
Wasser Fell (leder wasserflasche)		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	
Abgekochtes Wasser		modelliert,, Textur	<input type="checkbox"/>	
Natur		Roman		
Bäume (ca 4 stk)		3/4	<input type="checkbox"/>	
Sträucher		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Beerensträuc her		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Kartoffelpflan ze		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Karottenpflan ze		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Lianen Hängend		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Steine		modelliert	<input type="checkbox"/>	Basic Materia for various Activites

Bienen Stock (Groß)		modelliert		Women are more attracted to you, than Men with little Sticks
Ast / Stock (Klein)		modelliert	<input type="checkbox"/>	Upgrade for the big Stick
Gräser		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Felsen		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Blumen		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Baumwunde mit harz				
Gr. Blätter		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Samen		modelliert	<input type="checkbox"/>	
Tiere		Roman / Tom		
Huhn		Modelliert	<input checked="" type="checkbox"/>	
Wildschwein		Modelliert	<input checked="" type="checkbox"/>	
Schwein		Modelliert	<input checked="" type="checkbox"/>	
Schildkröte		modelliert,	<input checked="" type="checkbox"/>	
Fisch		modelliert, Textur	<input checked="" type="checkbox"/>	It smells like your MOM
Hai		Modelliert	<input checked="" type="checkbox"/>	
Crafting Materialien		Tom		
Stock kurz		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	its like Corn, but it's not like Corn

Stock lang		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	its like Corn, but its not like Corn but this one is longer
Liane Item		modelliert, Textur		used to hang "Stuff" around
Brett		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	Its a hard conversation partner
Flint		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	Frisbees !! !!!!!!!
Feder		modelliert, Textur	<input type="checkbox"/>	A heavy weight in the feather industry
Tierfett		modelliert,,Textur	<input type="checkbox"/>	ist like wd40
Leder		modelliert,,Textur	<input type="checkbox"/>	The Toupet of the nature

Schildkrötenpanzer		modelliert,	<input type="checkbox"/>	shell yeah ! beaches
Halbe Kokosnuss		modelliert,, Textur	<input type="checkbox"/>	this one is a hard Nut but its not a Nut and its also not one (½)
Erde		modelliert,, Textur	<input type="checkbox"/>	Dirty Talk right here
Bienen Wachs		modelliert,, Textur		Honnich

d

Coding Aufgaben

Datum	Aufgabe/ Funktion	Planung	Bearbeitung	Tests und Bug fixing	Bearbeiter	Fertig
24.08.2022	World Template	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
24.08.2022	Steuerung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
24.08.2022	Objekte greifen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
	Objekt in der Hand halten	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input type="checkbox"/>
	Haupt Menu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
	Ingame Menu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
	Inventarsystem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>

	Objekte Aufnehmen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Sandro, Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
	Crafting Menu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
30.08.2022	Crafting system	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>
30.08.22	Health and Damage	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Sandro	<input type="checkbox"/>
30.08.22	Essen Funktion	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Sandro	<input type="checkbox"/>
30.08.22	Wasser Funktion	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Sandro	<input type="checkbox"/>
30.08.22	Stamina Funktion	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Sandro	<input type="checkbox"/>
	Schlafen Funktion	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sandro	<input type="checkbox"/>
	Gegner KI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Stefan	<input checked="" type="checkbox"/>
	Bausystem für z.B Lagerfeuer, Bett etc.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input type="checkbox"/>
	Kistensystem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
	Items in Kiste legen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input checked="" type="checkbox"/>
30.08.2022	Fallensystem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anastasia	<input type="checkbox"/>
						<input type="checkbox"/>
	Map Bau	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sandro	<input type="checkbox"/>
	Base Camps	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sandro	<input type="checkbox"/>
	Water Sources / Water System	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tariq	<input type="checkbox"/>
	Animal spawner	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Stefan	<input checked="" type="checkbox"/>
	Stone Sources	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
25.08.2022	Day/Night Cycle	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Anastasia	<input type="checkbox"/>
30.08.2022	Insel Atmos / FX	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Anastasia	<input type="checkbox"/>

27.09.22	Bäume fällen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Anastasi a	<input type="checkbox"/>
	Kampfsystem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Stefan	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>