# actual todo:

# Spielengine weitermachen

# Items

## Physic body (Box collision)

Items sollen beim Droppen (aus dem Inventar vor allem) auf den Boden fallen.

Dafür bekommen Sie einen Physic Body. Probleme gibt’s evtl bei der Leistung, also ausprobieren..

## Inschriften lesen können

Inschrifts-Items (Lesepulte etc.) bekommen so einen Modus bei dem die Camera einfach direkt hinter das Lesepult fährt. Mit Klick oder ESC oder BENUTZEN kommt man aus diesem Modus heraus.

# Intro-System

Wie das erste 3D Referat! Bewegen entlang von Bewegungspunkten.

An manchen Punkten kann was ausgelöst werden (Animation von Statischem Objekt z.B. 🡪 Tor auf)

Musik wird festgelegt.. Das Ganze ist recht frei programmiert.

# Level

## Musik

## Statischer 3d sound

# Ingame Editor zum Adden von Objekten

# Wesen 🡪 Kollisionanimator.

# Quest

## Neue quests mit Nummer müssen linear erfüllt werden.

## Questlog

# Dialogsystem

## Auf Dialoge folgt Handlung

* + - 1. Neuer Quest
      2. Kampfhandlung /Bündniswechsel
      3. Belohnung (XP / Geld / Items etc)

# Erfahrungssystem

* + 1. Wenn XX Erfahrung 🡪 Aufsteigen
       1. Punkte verteilen auf
          1. Nahkampf
          2. Schild
          3. Gesundheit

# 3D Grafik und CO

* 1. Partikel auf Fakeln
  2. Licht/Schatten rein (Lichter direkt)
  3. Details( Knochen etc) rein
  4. Items rein
  5. Gegner rein
  6. HELD mit Bones in 3D mit Animationen!.

# Grafik:

* 1. Gui neu zeichnen (schlichter, Sauberer)
  2. Map zeichnen von Labyrinth und rein.