**Inhalt:**

Levelbeschreibung

Item liste

Waffenliste

spezielle Actions liste

Sounds

Musik

3d Modelle

Tiere/Lebewesen.

**Levelbeschreibung:**

fürs erste level hatte ich mir folgendes vorgestellt:

- viel grün

- kleiner, nicht zu bedichteter wald

- im osten ein fluss

- im westen berge

- im süden ka^^

- im norden berg + dungeon eintritt + vor berg eher im westen ein händler

--> fluss u. berge grenzen level ab

- gegner sind im wald

- händler steht dort, östlich von ihm lager von gegner (vor dungeon eingang)...sie haben seinen wagen zerstört. er hat noch einige waren (waffen, rüstung, und nen schlüssel den man fürs dungeon braucht)

[20:14:40] Tobi : das wär das outdoor level, dann käme noch das dungeon:

- nass, duster

- keller/höhlen artig

- oft tropft wasser von der "decke"

- kleines labyrinth mit verschiedenen kerken, wo auch schatztruhen sind.

- verschiedene gegner

- wenn man ans ende gelangt, gehts in der VOLLVERSION weiter, also in der demo nicht mehr verfügbar. dort findet anschließend die richtige story statt, demo ist sozusagen das einsteiger tutorial zum reinkommen. keine weiteren auswirkungen

**Item liste**

Heiltrank (fertig.. naja evtl bisschen einfach..)

Schriftrolle (fertig)

Zauberschriftrolle (Feuerball)

brot (fertig.. evtl bisschen schwer erkennbar)

weinflasche.

**Waffenliste**

schwert

dolch

**spezielle Actions liste**

* Schatztruhen öffnen/schließen
* Türen öffnen/schließen
* mit Händler handeln (wobei: allgemeines Handelsformular für alle Händler programmieren
* schlafen/Energien aufladen

**Sounds**

* lagerfeuerprasseln bei lager
* getroffensound
* geh-sound/draußen
* geh-sound/imLevel
* sterbesound/tier
* fackelsound
* lampesound
* händler ansprech sound
* laufsound
* springsoun
* waffezieh sound
* tranktrink sound
* fällt dir noch was ein?
* inventar item aktiviert
* Lesesound für pergamente
* tropen fällt auf pfütze
* flussrauschen

**Musik**

* intromusik
* menümusik
* outdoor level musik (friedlich)
* kampfmusik (schneller, actionreicher)
* dungeon musik (höhlenartig, alex hat da schon was)
* sterbemusik
* Kampf –gewonnen -characterkommentar

**3d Modelle**

fluss

bäume

gras

andere pflanzen

gegner-hütte.

gegner hütte.

gegnertruhe

felsen

Händler

Händlerkarren

bush (das gewächs)

Feuerstelle

Speer im boden..

Hügel-Boden

fackel

Schaufel

lampe

hacke

kiste

fass

wandfackel + halterung

pfütze

gitter

Tor (düsteres)

Animierter Händler

Animierter Held-character

Heiltrank

Schriftrolle

Zauberschriftrolle (Feuerball)

brot

weinflasche.^

Ruine

**Tiere/Lebewesen.**

* goblins, laufen gebeugt. haben entweder schwert in hand oder bogen aufm rücken. grün haben lederrüstung.
* dungeon vllt fast das gleiche nur in braun/graublau
* dungeon: fledermausartige viecher
* dungen eingang: kärfitgere viecher lagerfeuer

**Hauptcharacter**

Geschlecht: Weiblich

Name: nicht festgelegt. -spieler wählt

**Aufgabenverteilung**

**Tobi:**

hauptcharakter, vllt den fluss, die tränke, den brennenden wagen evt. , die waffen, das brot, die weinpulle und VLLT die schriftrollen, lagerfeuer

**Ifrit:**

die gegner und den händler müssen alex und moe machen

und halt den rest

büsche bäume etc

rüstung.. siehe einfach was bei 3D modelle übrigbleibt.

**Alex:**

Sounds + Musik

Arthur: