Einbauen:

* Entfernte Objekte löschen/ nahe laden, Alles anzeigen
* Levelladen ( das ganze Level) => Viecher einbaun., Waypointnetz einbaun, Editor mit waypointnetz und viechimport ausstatten.
* maximal 5 lichter gleichzeitig erstellt haben (und dann von licht-pos zu lichtpos rumverschieben)
* Schwert modellieren + an Heldenhand fixen
* Bonephysik einbaun. => allen Knochen der Objekte bone-physic einbaun.
* Held animieren:
* laufen
* gehen
* schwert-kämpfen (so rumtänzeln, sodass schwert gegner treffen könnte)
* Zaubern
* sterben
* springen
* bogenschießen
* blocken (für Schild) Schild wird auf Elle und Speiche gefixt (Unterarm)
* Sounds:
* schritt-holz
* schritt-stein
* getroffen-fleisch
* getroffen-metall
* getroffen-pfeil
* schießen-pfeil
* zaubern
* treffen-zauber
* brennen
* springen
* blocken-sound (schild-schlag auf holz)
* Models:
* Baum1 ; laubbaum, mit großen Flächen, die mit alpha-blatt-texturen zugeklebt werden
* Baum2 ; laubbaum 2,

Stein1

Stein2

Level (siehe ibot)

Harnisch (zum anziehen)

Kiste, die kaputtgehen kann

fass, dass kaputgehen kann

kleine Spinne mit Boneanimation

kleiner Käfer mit Boneanimation

kleines Ogerviech mit boneanimation.

**Eingaben (Maus + Tastatur)**

* mouseLinks:
  + wenn Schwert = waffe1:
    - Schwertkampfanimation
    - Schwertkampf = 1
  + wenn waffe1 = Bogen
    - Bogenanimation
    - Bogenkampf = 1
    - addgeschoss(Pfeil)
    - Playsound( bogenschießen)
  + wenn waffe1 = zauber
    - Playsound(zaubern)
    - addgeschoss (feuerball)
* Mouserechts : Blocken => schild vorstrecken + blockensound
* ESC = ende
* SHIFT hebt Items auf, und benutzt sie gleich (ohne inventar):
  + waffen: aktuell\_waffe wird weggeworfen, neue benutzt (alte liegt am Boden)
  + Zauber: aktuell\_zauber wird auf weggeworfen (liegt am Boden); =>neuer benutzt
  + Bogen: aktuell\_bogen wird weggeworfen (zu Boden) => neuer benutzt
  + Heiltrank gibt leben + 50% des Gesamtlebens
  + Manatrank gibt mana + 50% des Gesamtmanas
  + großer Heiltrank heilt komplett
  + großer Manatrank +100% Mana
  + TÜR öffnet Türe
* WASD und PFEILTASTEN bewegen Helden durch Level
* SPACE lässt Helden springen
* DELTAMOUSEXY bewegt 3rd person cam.

**Waypointgehen:**

* Gegner läuft zu dir über Waypoints, wobald er so nah wie möglich bei dir ist, verlässt er Waypoints und läuft querfeldein. (höhenprüfung)
* wenn Boden = zu tief: gegner bleibt stehen, versucht links oder rechtsrum auszuweichen, wenn nicht möglich: er geht zurück und versucht von weiter weg nach links oder rechts auszuweichen, um einen anderen Weg zu wählen.
* Figuren haben einen startpunkt, an dem sie immer „hingebeamt“ werden, wenn Spieler=zu weit weg.

SKILLS:

* Schwertkampf + 3 stärke , + 2 Ausdauer
* Bogenkampf + 3 Geschicklichkeit , + 1 Ausdauer
* Feuermagie + 2 Weisheit , + 2 Intelligenz