

Grobe Übersicht

1. - Inhalte

- 1.1 - Geschichte
- 1.2 - Drachenarten
- 1.3 - Gebiete
- 1.4 - Fähigkeiten
- 1.5 - Levelsystem
- 1.6 - Aufgaben
- 1.7 - Punkteberechnung
- 1.8 - Punktesystem
- 1.9 - Elementsystem

2. - Grafik

- 2.1 - Gebietsbilder
- 2.2 - Drachenbilder
- 2.3 - Tier & Pflanzenfotos
- 2.4 - Elemente auf Spieloberfläche

3. Programmierung

- 3.1- Drachen von Gaja (?)
- 3.2- html, css (Strukturierung von Bild & Text)
- 3.3 - php, mySQL (Datenbank, Spieldaten, Benutzerdaten)
- 3.4 - java – script (Animation von Webelementen)
- 3.5 - Animationen (vielleicht durch Anime Studio Debut ?)

1.1 Geschichte

Alle Menschen wurden durch eine höhere Macht in Drachen verwandelt und fragen sich warum dies passiert ist bzw. müssen herausfinden warum es passiert ist. Durch Vernachlässigung von Atomkraftwerken und anderer Maschinen, kam es weltweit zu Explosionen und zum Nuklearen Winter.

Es herrscht eine neue Eiszeit auf der Erde und die Menschendrachen müssen, egal welchen Alters lernen wie sie als Drache überleben können.

1.2 Drachenarten

Altersklassen: Babydrachen, Drachenkind, jugendlicher Drache, erwachsener Drache, ausgewachsener Drache, erfahrener Drache, alter Drache

Wüstendrache: Gelbe Schuppen

Steppendrache : Orangene Schuppen

Vulkandrache: Rote Schuppen

Walddrache: Braune Schuppen

Dschungeldrache: Grüne Schuppen

Wasserdache (auch Sumpf, See): Türkisfarbene Schuppen

Klippendrache (in den Höhen): Lilafarbene Schuppen

Eisdrache: Blaue Schuppen

Kristalldrache (in unterirdischen Höhlen): Pinke Schuppen

1.3 Gebiete

Wüstengebiet: Verlinkung zu allen Gebieten, außer dem Wassergebiet, Kristallgebiet & Eisgebiet

Steppengebiet: Verlinkung zu allen Gebieten, außer zum Eisgebiet & Kristallgebiet

Vulkangebiet: Verlinkung zu allen Gebieten

Waldgebiet: Verlinkung zu allen Gebieten, außer dem Eisgebiet

Dschungelgebiet: Verlinkung zu allen Gebieten, außer dem Eisgebiet

Wassergebiet: Verlinkung zu allen Gebieten, außer zur Wüste

Klippengebiet: Verlinkung zu allen Gebieten

Eisgebiet: Verlinkung zu allen Gebieten, außer Wüste & Steppe

Kristallgebiet: Verlinkung zu allen Gebieten, außer Wüsten & Steppe

1.4 Fähigkeiten

Gesundheit:

- Stärke (Körper/Ausdauer)
- Intelligenz (Geist/Verstand)
- Magie (Seele/Fühlen)

Fliegen (körperlich):

1. Flügelmuskeln trainieren
2. Segelflug
3. Kurze niedrige Flüge
4. Lange hohe Flüge

Elemente (geistig):

1. Wissen über Erde
2. Wissen über Wasser
3. Wissen über Feuer
4. Wissen über Luft

Feuer speien (seelisch):

1. Kontrolle über die eigene Körpertemperatur
2. Feuerfunken
3. Flamme
4. Feuerball

1.5 Levelsystem

1. Level:

- Gleichgewicht zwischen eigenen Tod und Lebewesen die man tötet (es geht um's reine Überleben)

2. Level:

- Gleichgewicht zwischen zerstörten und erschaffenen Leben (obwohl man schon gut überleben kann, kann man sich dafür entscheiden ob man Lebewesen ohne Grund tötet oder ob man sie pflegt... das gilt auch für Zerstörung der Pflanzenwelt ohne Grund bzw. Notwendigkeit)

3. Level:

- Gleichgewicht zwischen theoretischem Lernen (durch Lehrer der einen etwas erzählt) und praktischem Lernen (Aufgaben erfüllen)

4. Level:

- Gleichgewicht zwischen Feinde(Angriff) & Freunde(Verteidigung)

5. Level:

- Körperliche Kraft am Stärksten (Fliegen auf Maximal)

6. Level:

- Intelligenz am stärksten ausgeprägt (Wissen über alle Elemente am höchsten)

7. Level:

- Magie am stärksten ausgeprägt (Feuerfähigkeit auf Maximal)

1.6 Aufgaben

Theoretisches Lernen:

- sich von bestimmten Drachen Dinge erzählen lassen die zur Geschichte gehören oder
Zu Elementen, Natur und Co.

- _____

Praktisches Lernen:

- Wissen über Elemente aneignen, Natur und Co. Aneignen durch Reisen in
unterschiedliche Gebiete, Pflanzen sammeln/zerstören/pflanzen oder Tiere studieren/
zerstören/beschützen

- _____

1.7 Punkteberechnung

Gesundheit = (körperliche Stärke + Intelligenz + Magie) : 3

Körperliche Stärke = Flugpunkte

Intelligenz (durch Theorie oder Praxis) = (Erddpunkte + Wasserpunkte + Feuerpunkte + Luftpunkte) : 4

Magie = Feuerspeipunkte

Wichtig: Neue Levelstufe, wenn Voraussetzungen aus 1.5 erfüllt wurden sind. Level für ein Element wird erhöht, wenn Punkteanzahl von einem Element größer als Durchschnittswert für alle Elemente ist. Die Levelerhöhung eines Elementes passiert mit Erreichen des Gesamtlevels auf körperliche Stärke, Intelligenz & Magie.

Beispiel:

Erde: 100 Punkte **Wasser:** 50 Punkte **Feuer:** 20 Punkte **Luft:** 70 Punkte
Durchschnittswert = 60 Punkte → Levelerhöhung bei Erde und Luft

1.8 Punktesystem

- Am Anfang hat man 10 Stärkepunkte, 0 Intelligenzpunkte und 0 Magiepunkte
- Bei misslungener Jagd, Pflanzensuche oder Verteidigung bekommt man 1 Stärkepunkt Abzug, aber 1 Punkt bei Intelligenz dazu
- Bei misslungenen Angriff (ohne Grund)/Verteidigung bekommt man einen Stärkepunkt Abzug, aber einen Intelligenzpunkt dazu
- Bei erfolgreicher Jagd, Pflanzensuche oder Verteidigung bekommt man 1 Stärkepunkt dazu und 1 Punkt bei
- Bei erfolgreichen Angriff (ohne Grund) bekommt man einen Stärkepunkt und einen Intelligenzpunkt Abzug
- Bei erfolgreicher Verteidigung bekommt man einen Stärkepunkt und einen Intelligenzpunkt dazu
- Wenn bei Jagd oder Pflanzensuche versucht wird zu fliegen, bekommt man einen Stärkepunkt Abzug, aber einen Intelligenzpunkt dazu
- Wenn man bei Jagd oder einen Angriff versucht Feuer zu speien, bekommt man einen Feuerspeipunkt dazu
- Abhängig davon welcher Art Drachenlehrer man zuhört (und dabei Fragen beantwortet), bekommt man Elementpunkte im Bereich des theoretischen Lernens
- Abhängig davon zu welchem Element ein Tier oder eine Pflanze zugehörig ist, bekommt man Elementpunkte im Bereich des praktischen Lernens

-

1.9 Elementsystem

Elemente – Kombinationen & Zugehörigkeit & Levelstufe:

	Erde	Wasser	Feuer	Luft
Erde	Stein	Schlamm	Metall	Sand
Wasser	Schlamm	Eis	Dampf	Wasserstrahl
Feuer	Metall	Dampf	Feuerball	Feueratem
Luft	Sand	Wasserstrahl	Feueratem	Windrose

Stufe	1	2	3	4
Erdelement	Erde	Sand	Stein	Fels
Wasserelement	Tropfen	See	Fluss	Meer
Feuerelement	Feueratem	Funke	Flamme	Feuerball
Luftelement	Hauch	Wind	Windrose	Sturm

2.1 Gebietsbilder

- Wüstengebiet, Steppengebiet, Vulkangebiet, Waldgebiet, Dschungelgebiet, Wassergebiet, Klippengebiet, Eisgebiet, Kristallgebiet (8 Stück)
- Auswahl der Gebiet abhängig von Auswahl des Drachentyp
- Bild & Beschreibung für jeweils ein Gebiet in Datenbank
- Auf Gebietsbild kommen die anderen Gebietsverlinkungen als Div – Fläche in html
- Auf jeden Gebiet gibt es einen passenden Wohnplatz für einen Drachen (Höhle ect.)
- 3 Sorten Gebietsbilder malen für Sonnenauf – und Untergang, Mittags und Nachts ?

2.2 Drachenbilder

Von der Farbe her: Wüstendrache, Steppendrache, Vulkandrache, Walddrache, Dschungeldrache, Wasserdrache, Klippendrache, Eisdache, Kristalldrache

Vom Alter her: Babydrache, Drachenkind, jugendlicher Drache, erwachsener Drache, ausgewachsener Drache, erfahrener Drache, alter Drache

Von der Bewegung her: fliegender Drache, feuerspeiender Drache, schlafender Drache, stehender Drache

Insgesamt 224 Drachenbilder aus 28 Schwarz - Weißbilder von Drachen (Einfärbung abhängig vom Drachentyp geht schnell)

3.1 Drachen von Gaja (?)

Domainname für Webpräsenz (z.b. Startseite mit Geschichte,
Anmeldung, Registrierung, Impressum): _____

Subdomainname für Spiel (z.b. Auswahl, Spieloberfläche):

Datenbank für Webpräsenz (z.b. Texte, Bilder):

Datenbank für Spiel- & Benutzerdaten:
