

# Sound-Konzept

## für das Spielprojekt

### Maze Slaughter

#### ITEMS

ID	Objekt/wann/bei
SI1	ITEMS aufnehmen (allgemein)
SI2	Taschenlampe beim Auslösen
SI3	Schlüssel beim Aufnehmen
SI4	Spitzhacke zerstört Wand
SI5	Spritze bei Speedboost
SI6	Bärenfalle beim Platzieren
SI7	Schlüssel sperrt Ausgang auf
SI8	Bärenfalle schnappt zu
SI9	ITEM ERROR Spieler braucht einen Schlüssel, um Labyrinth zu verlassen Spieler kann nicht mehr Gegenstände aufnehmen

#### SPIELER

ID	Objekt/wann/bei
SS1	Laufen
SS2	Atmen

#### LABYRINTH/HEBEL

ID	Objekt/wann/bei
SLH1	Hebel beim Betätigen
SLH2	Wasser
SLH3	Rollender Stein

--	--

## LABYRINTH/UMGEBUNG

ID	Objekt/wann/bei
SLU1	Wand wird zerstört
SLU2	Ausgang fällt zu (Beginn)
SLU3	Tür wird aufgeschlossen
SLU4	LEVEL absolviert..

## GEGNER KETTENSÄGE (LVL2)

ID	Objekt/wann/bei
GK1	Intro
GK2	Kettensägengeräusche (radius)
GK3	Spieler wird getötet
GK4	Schritte
GK5	Schnaufen
GK6	Tappt in Bärenfalle

## GEGNER CLOWN (LVL3)

ID	Objekt/wann/bei
GC1	Intro
GC2	Schärfen einer Axt
GC3	Spieler wird getötet
GC4	Schritte
GC5	Clown-Lachen
GC6	Tappt in Bärenfalle