

# Dungeon Crawler - Benutzerhandbuch

## Die Geschichte

Eines finsternen Tages schloss sich eine Gruppe mächtiger Magier zusammen, um Angst und Schrecken in der Welt zu verbreiten. Sie nahmen sich was sie wollten und schufen mächtige Wesen, grausame Fallen und magische Rätsel, die ihre Feinde davon abhalten sollten sie an ihrem düsteren Plan zu hindern. Als sie eines Tages die vier heiligen Zepter stahlen, sandte der König seinen mutigsten Ritter aus um die Magier zu besiegen und die Zepter zurück zu bringen. Nun liegt es an dir, ob du den Gefahren und Rätseln trotzt um die Welt von den Magiern zu befreien!

## Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es die verlorenen Zepter zurück zu kriegen, indem man die Fallen und Gegner überwindet, um zum Schluss alle Magier besiegen zu können. Während man sich voran kämpft gewinnt man an Erfahrung und kann seine Waffen und Items im Shop aufrüsten. Sei jedoch vorsichtig, denn nicht jeder Gegner lässt sich mit einem Schwert besiegen!

## Die Steuerung

Die Steuerung unseres Ritters erfolgt durch die Tastatur mit folgender Tastenbelegung:

A	Bewegung nach links
W	Bewegung nach oben
S	Bewegung nach unten
D	Bewegung nach rechts
SPACE	Standard-Magie benutzen
C	Feuer-Magie benutzen
B	Nahkampfwaffe benutzen
N	Lebenstrank benutzen
M	Manatrank benutzen
J	Supertrank benutzen
1	Waffenauswahl Schwert
2	Waffenauswahl Axt
ENTER	Mit NPC, Shopobjekten interagieren

## Objekte

Der Ritter:



Ein Magier:



Magier kannst du nur mit eigener Magie besiegen!

Ein Monster:



Diese Monster wurden verzaubert und sind gegen deine Magie resistent!

Ein Geist:



Ich würde nicht versuchen mit meinem Schwert einen Geist zu treffen..

Fledermäuse:



Diese Fledermäuse verfolgen dich – Du kannst sie nur mit Feuer besiegen!

Feuer-Magie:



Dieser Zauber ermöglicht es dir die Fledermäuse zu besiegen.

Fallen:



Fallen Schaden dir, also nimm dich in acht!

Waffen:



Zwar haben sie keine große Reichweite, aber du hast sie stets an deiner Seite

NPC:



Dieser Herr ist auf deiner Seite und kann dir möglicherweise Tipps geben

Tränke:



Grüne Tränke geben dir Leben, blaue Tränke Mana und rote beides :)

Checkpoints:



Hier kannst du speichern.

Gold:



Mit Gold kannst du im Shop bezahlen

Truhen:



In Schatztruhen findest du Goldmünzen

Shop:



Durch diese Treppe gelangst du in den Shop

Rüstung:



Im Shop kannst du auch deine Rüstung verstärken!

Ausgang:



Durch diese Tür gelangst du in den nächsten Raum.

Zepter:



Dies ist eins der vier Zepter, welche du finden musst.

Brunnen:



Brunnen schenken dir Lebensenergie oder Mana.

## Der Spielbildschirm

