

Handbuch Dungeon Crawler

THEMA	<p>Background Story:</p> <p>Tief versteckt in den Wäldern von Flubbingen lag das kleine Heimatdorf unseres Helden Kyle. Die Bewohner des Dorfes waren einfache, bescheidene Leute die in Frieden mit sich und ihrer Umwelt lebten, erfüllt von gegenseitigem Respekt.</p> <p>Doch eines Tages näherte sich ein bedrohlicher Schatten dem kleinen Dorf und ein bedrohliches Knacken und Zischen erfüllte die Luft. Angst erfüllte die Herzen der Dorfbewohner und sie blickten Bang in Richtung des dunklen Waldes von wo die Geräusche zu kommen schienen. Äste brachen und vom Grauen erfüllte Tiere flüchteten aus dem Wald. Der Schatten wuchs und wuchs und kurze Zeit später hatte er das kleine Dorf unter sich begraben.</p> <p>Von all dem Schrecke ahnte unser Held Kyle nichts, war er doch ausgezogen um im Nachbardorf seine Ausbildung bei Meister Niseon zu beenden. Eben dort war er auch als die Neuigkeit, über das Böse das sein Dorf heimgesucht hatte. Angst bemächtigte sich seiner und er zögerte nicht und brach auf in Richtung Heimat.</p>
STEUERUNG	<p>Bewegung des Spielers erfolgt über die Pfeiltasten.</p> <p>C : Waffe wechseln</p> <p>F : Mit aktiver Waffe feuern</p> <p>M : Benutzen des Medikits</p> <p>S : Speichern</p> <p>L : Laden</p>
SAMMELN UND SHOP	<p>In den Level sind diverse Items sichtbar und unsichtbar verteilt und können aufgesammelt werden.</p>
NPC	<p>Der NPC erscheint in Form einer Eule und gibt dem Spieler Tipps und stellt ihm Quests welche erfüllt werden müssen.</p>
GEGNER	<p>Im letzten Raum des jeweiligen Levels wartet auf unseren Helden immer ein Gegner. Diese Gegner sind gegen manche Waffen immun und manche nicht.</p>
FALLEN UND HINDERNISSE	<p>Vorsicht ist geboten, nicht jede Fläche ist begehbar und die Büsche, sowie die Lavastellen sind tödlich.</p>
CHECKPOINTS UND SPEICHERN	<p>In manchen Level existieren Checkpoints. Hat der Spieler diese aktiviert und nach dem Tod noch Leben, so spielt er ab dem Checkpoint weiter.</p>
POWER ZUSTÄNDE	<p>0 : Tot</p> <p>1 : Red</p>

2 : Yellow 2
3 : Yellow1
4 : Green

LEVEL EDITOR	Der Level Editor ermöglicht das Selbstständige Erstellen von Leveln. Um einem Feld ein Bild hinzuzufügen, muss als erstes im grauen Fenster ein Feld ausgewählt werden. Dann kann aus den verfügbaren Items das gewünschte Feld ausgewählt werden.
--------------	--

SPEICHERN UND LADEN	Das Spiel kann an jeglicher Stelle mit Hilfe der Taste S gespeichert werden und über die Taste L wieder geladen werden. Die Spieldaten werden in einer .TXT Datei gespeichert.
------------------------	--