

PHOSPHOR SUITS

Ein Roguelite-Dungeoncrawler fuer die Vectrex

WORUM GEHT ES

Du waehlst eine von drei Klassen und kaempfst dich rundenweise durch zehn Begegnungen. Jeder ueberstandene Kampf bringt dich naeher an den Boss. Faellst du, beginnt der Lauf von vorn.

STEUERUNG

Klassenauswahl Knopf 1 / Knopf 2 durch die Klassen blaettern

Knopf 4 Klasse bestaetigen

Kampf

Knopf 1 Run (Flucht)

Knopf 2 Special (Klassenfaehigkeit)

Knopf 3 Defend (Ruestung)

Knopf 4 Attack

Lagerfeuer

Knopf 2 Upgrade auswaehlen

Knopf 4 bestaetigen

DIE DREI KLASSEN

KRIEGER - Schildschlag

Ein Angriff, dessen Wucht sich aus deiner aktuellen Rüstung ergibt. Je mehr du dich vorher geschützt hast, desto härter trifft er. Belohnt geduldiges, defensives Spiel.

SCHURKE - Giftklinge

Setzt Giftstapel auf den Gegner. Gift wirkt über mehrere Runden weiter und ignoriert jede Rüstung. Der Schaden läuft, während du dich deckst.

MAGIER - Overcharge

Ein besonders mächtiger Angriff. Der Preis: in der Folgerunde bist du geschwächt. Timing entscheidet.

DIE ZWEI REGELN, DIE DU KENNEN MUSST

RÜSTUNG fängt Schaden ab, bevor er an die Lebenspunkte geht. Ein Angriff wird zuerst gegen die Rüstung gerechnet - nur was darüber hinausgeht, kostet HP.

GIFT ignoriert Rüstung vollständig. Jeder Stapel richtet pro Runde Schaden direkt an den Lebenspunkten an. Gegen einen gut gepanzerten Gegner ist Gift oft der schnellere Weg. Umgekehrt schützt dich deine eigene Rüstung nicht, wenn du selbst vergiftet bist.

AUFBAU EINES DURCHLAUFS

Begegnung 1 - 4 Kämpfe

Begegnung 5 Lagerfeuer

Begegnung 6 - 8 Kämpfe

Begegnung 9 Lagerfeuer

Begegnung 10 Boss

Am Lagerfeuer heilst du dich und wählst ein Upgrade: Angriff, Verteidigung oder Spezialfähigkeit.

DER BILDSCHIRM

oben links Lebenspunkte und Rüstung

des Gegners oben rechts der Gegner

unten links dein Held unten rechts deine

Lebenspunkte und Rüstung Ein Herz

steht für Lebenspunkte, ein Schild für

Rüstung. Pfeile zeigen Statuseffekte: Pfeil

nach oben verstärkt, Pfeil nach unten

schwächt.

AUFBAU EINES DURCHLAUFS

Begegnung 1 - 4 Kämpfe

Begegnung 5 Lagerfeuer

Begegnung 6 - 8 Kämpfe

Begegnung 9 Lagerfeuer

Begegnung 10 Boss

Am Lagerfeuer heilst du dich und wählst ein Upgrade: Angriff, Verteidigung oder Spezialfähigkeit.

DER BILDSCHIRM

oben links Lebenspunkte und Rüstung

des Gegners oben rechts der Gegner

unten links dein Held unten rechts deine

Lebenspunkte und Rüstung Ein Herz

steht für Lebenspunkte, ein Schild für

Rüstung. Pfeile zeigen Statuseffekte: Pfeil

nach oben verstärkt, Pfeil nach unten

schwächt.

TIPPS FUER DEN ERSTEN LAUF –

Als Krieger lohnt es sich, frueh Ruestung aufzubauen. Der Schildschlag skaliert damit, defensives Spiel ist hier kein Zeitverlust.

Als Schurke frueh Gift stapeln und dann durchhalten. Der Schaden laeuft von allein weiter.

Als Magier den Overcharge legen, wenn du die Schwaechung danach verkraften kannst - nicht bei niedrigen Lebenspunkten.

Die Gegner folgen festen Verhaltensmustern. Wer aufmerksam spielt, kann ihre naechsten Zuege vorhersagen.

HINWEIS ZU DIESER FASSUNG Dies ist ein Zwischenstand. Die Flucht (Run) kostet derzeit noch nichts - Rueckmeldungen zur Balance sind ausdruecklich willkommen, ebenso wie Hinweise zu Lesbarkeit und Helligkeit auf echter Hardware.