

# Kripo Kaufbeuren: Täter und Opfer auf der Spur

## Spielanleitung

### Vorgeschichte:

Kaufbeuren, Sommer 1913: Eine Entführungsserie hält die Stadt in Atem.

Der Kommissar Fabian Klein aus dem Sonderkommissariat München wird von der Kripo Kaufbeuren als Unterstützung angefordert. Der gutaussehende junge Kommissar hat schon einige Entführungsfälle mit Erfolg aufgeklärt. Er wird nach Kaufbeuren gerufen, um dort die bedrohliche Serie von Entführungen zu stoppen und den Täter festzunehmen.

Der Kommissar ist kurz vor der Lösung des Falles und begibt sich im Kellergewölbe des Crescentiaklosters in Kaufbeuren auf die Spuren des Entführers, der dort seine Opfer gefangenhält. Unterstütze Fabian Klein, rette die Entführungsoffer und bringe den Täter hinter Gitter!

### Spielvorbereitungen:

- 1) Auf deinem Rechner muss Java installiert sein, damit das Spiel läuft.
- 2) Nutze am besten die größtmögliche Graphikauflösung deines Bildschirms, damit Graphiken und Texte optimal dargestellt werden können.
- 3) Starte **Lab1.0.jar**.
- 4) Lade eines der mitgelieferten Labyrinth (oder ein selbstgebasteltes).
- 5) Beginne mit der Aufklärung des Falles

### Spielsteuerung:

↑	Vorwärts gehen
←	Nach links drehen
→	Nach rechts drehen
↓	Rückwärts gehen
M	Marke setzen oder löschen
L	Spielstand laden
S	Spielstand speichern
K	Nächste Kerze anzünden
2	2D-Ansicht an- oder ausschalten
3	3D-Ansicht an- oder ausschalten

## **Spielmechanismus:**

- Das labyrinthartige Kellergewölbe hat nur einen Eingang, zu dem du zurück musst.
- Du kannst nicht durch Wände gehen.
- Du kannst zur Orientierung eine Marke auf ein Feld setzen. Die Marke deutet in die Richtung, aus der du kommst. Dadurch kannst du den Rückweg leichter finden.
- Im Spiel triffst du Zeugen (grün), Kumpanen (auch grün), Opfer (rot) und den Täter (blau).
- Zeugen geben oft Hinweise über den Aufenthaltsort der Opfer oder des Täters.
- Kumpanen sind Feinde, bringen dich vom Weg ab und schicken dich zum Eingang zurück.
- Die Opfer begleiten dich freiwillig, den Täter nimmst du fest.

## **Kerzen:**

- Je nach Labyrinthgröße beginnst du das Spiel mit einer gewissen Anzahl von Kerzen.
- Deine Kerze brennt langsam ab, während du durch das Labyrinth läufst.
- Wenn du die 2D-Ansicht des Labyrinths aktiviert hast, brennt die Kerze früher ab, denn du brauchst Zeit, um dich auf der Karte zu orientieren.
- Solange du noch Kerzen hast, kannst du jederzeit eine neue anzünden, wenn es dir zu dunkel geworden ist.
- Am Eingang kannst du deinen Kerzenvorrat auffüllen.
- In manchen Labyrinthen sind auch Kerzen (lila) versteckt.

## **Ziel des Spiels:**

- Finde Täter und Opfer. Die Reihenfolge ist dabei unwichtig.
- Bringe den Täter und die Opfer zum Start zurück.