Lumora

Die vergessenen Reiche

Online 1.1 / Windows weiterhin 1.0 · Deutsch · Spiel und Projektbetrieb



Echte Spielaufnahme der neuen Onlinefassung 1.1.

Du bist ein Reisender in einer Fantasywelt. Laufe durch Dörfer und Wälder, hilf den Bewohnern und entdecke alte Tempel. Die ruhige Schwierigkeit heißt Entspannt.

In sechs Schritten loslegen

1. Drücke auf der Spieleseite Spiel laden, dann Neues Abenteuer.

2. Gib deiner Figur einen Fantasienamen. Wähle bei Bedarf Klasse und Aussehen.

3. Klicke In Lindenruh beginnen. Mit W, A, S und D bewegst du dich.

4. Bewege die Maus zum Umsehen. Falls nötig: rechte Maustaste beim Ziehen halten.

5. Gehe zu Mara beim Haus links vom Weg. Drücke E, wenn ihr Name erscheint.

6. Nimm Das erste Licht an. Sammle drei Mondblätter östlich des Dorfes mit E und kehre zu Mara zurück.

Die Steuerung

Du musst nicht alles auswendig lernen. Diese Seite ist deine Spickkarte.

Taste oder Schaltfläche	Was passiert?
W / A / S / D	Gehen
Maus / Rechtsziehen	Umsehen
Mausrad	Kamera näher oder weiter weg
Leertaste / Umschalt	Springen / schneller laufen
E	Sprechen, sammeln, öffnen, Werkbank benutzen
Linksklick / V	Leichter / schwerer Angriff
Rechtsklick	Blocken; mit passendem Timing parieren
Q / Tab	Ausweichen / Ziel erfassen
R / F	Waffe wechseln / Heiltrank trinken
1 bis 4	Angezeigte Fähigkeiten
I / J / M	Rucksack / Aufgaben / Karte
C im Wasser	Tauchen; Leertaste bringt dich hoch
H	Freigeschaltetes Reittier auf- oder absitzen
G in der Luft	Freigeschalteten Gleiter benutzen
Esc	Pause und Einstellungen

Klicke zuerst ins Spielfeld. Im Einstellungsmenü kannst du Tasten ändern. Im Browser sind die sichtbaren Speicherknöpfe zuverlässiger als F5/F9, weil diese Tasten auch Browserfunktionen auslösen können.

Spielen am Handy

Großes Spielfeld. Zwei Daumen. Los geht’s.

1. Das große Bild öffnen

Drehe dein Handy ins Querformat. Bei den 3D-Abenteuern wählst du auf der Spieleseite Jetzt bildschirmfüllend spielen. Bei Federnwild füllt die gestartete Runde das Browserfenster. Großes Bild versucht zusätzlich den Vollbildmodus, falls dein Browser ihn unterstützt. Auch ohne diese Funktion kannst du im großen Browserfenster spielen.

2. Gehen und umsehen

Der linke runde Stick bewegt deine Figur. Ziehe den zweiten runden Stick mit dem anderen Daumen, um die Kamera zu drehen. Rechts findest du Angriff, Aktion, Sprung und Ausweichen. Aktion spricht mit einer nahen Person, sammelt oder öffnet etwas.

3. Kräfte und Menüs

Weitere öffnet Sprint, Blocken, Heiltrank, Waffenwechsel und alle vier Kräfte. Dort findest du auch Rucksack, Aufträge, Karte, Fähigkeiten, Reiten und Gleiten. Ein noch nicht freigeschalteter Gleiter oder ein fehlender Heiltrank kann nicht benutzt werden.

4. Speichern, drehen, weitermachen

Oben findest du Pause und Speichern. Achte auf die eingeblendete Speicherbestätigung. Beim Wechsel zu einem anderen Tab werden gehaltene Steuertasten losgelassen. Hochformat funktioniert ebenfalls; Querformat bietet mehr Platz zum Spielen. Die Bildschirmtastatur brauchst du nur für Texteingaben.

Wenn das Handy ruckelt

Schließe andere Tabs. Die 3D-Spiele brauchen WebGL 2 und ein geeignetes Gerät. Reduziere bei Bedarf die Sichtweite und Grafik im Spielmenü. Die Prüfungen wurden mit emulierten Touch-Eingaben und Hoch-/Querformat durchgeführt; sie ersetzen keinen Test jedes iPhone- und Android-Modells.

So meisterst du das Spiel

Aufträge verstehen

Sprich mit Bewohnern und lies ihre Bitte. J zeigt deine Aufgaben; ein goldener Ring markiert ein Ziel. Kehre nach dem Sammeln oder Helfen zum Auftraggeber zurück. Ein Auftrag ist erst fertig, wenn die Abgabe bestätigt wurde.

Kämpfen und überleben

Rot ist Leben, Grün ist Ausdauer, Blau ist Mana. Angriffe und Ausweichen brauchen Kraft; Zauber verbrauchen Mana. Weiche mit Q aus, blocke mit der rechten Maustaste und nutze F für vorhandene Heiltränke. Lege im Rucksack passende Waffen und Rüstung an.

Sammeln und herstellen

E sammelt Kräuter, Erz und Beute. I öffnet den Rucksack. An einer Werkbank zeigt das Rezept die Materialien, das Werkzeug und die nötige Handwerksstufe. Lehrer und manche Aufgaben geben neue Rezepte. Kaufe nur, wenn dein Spielgold reicht.

Wege und Fähigkeiten

Du kannst springen, schwimmen und tauchen. Halte beim Sprung an einer geeigneten Wand die Leertaste zum Klettern. Rikas Begleitung schaltet später ein Reittier frei. Nach der ersten großen Waldgeschichte erhältst du den Gleiter. Vorher bewirken H und G diese Reisen nicht.

Tempel und freie Reise

Lies Tafeln und probiere Gewichte, Spiegel, Wasser oder Musiksteine. Rastpunkte helfen vor Wächtern. Besuchte Reisesteine erscheinen auf der Karte; Reisen ist außerhalb von Kämpfen möglich. Sechs Regionen, 36 Aufträge und zwölf Dungeons bilden die eigene Geschichte. Danach bleiben Erkundung und weitere Tätigkeiten offen.

Speichern und Hilfe

Als Gast

Klicke oben Speichern und warte auf Im Browser gesichert. Der Stand gehört zu diesem Browser. Lade zusätzlich Spielstand als Datei herunter, bevor du Browserdaten löschst oder den Rechner wechselst.

Mit deinem Skrabi-Spielkonto

Melde dich vor dem Spielstart auf skrabi.com/spielkonto.html an. Öffne die Spielseite danach neu. Über dem Spiel muss dein Spitzname stehen. Speichere und warte auf Im Konto gesichert. Konten bitte als Kind zusammen mit einem Erwachsenen anlegen; den Rettungscode sicher aufbewahren.

Vier Speicherplätze

Platz 0 ist die automatische Sicherung. Die Plätze 1, 2 und 3 sind manuell. Oben Speichern verwendet Platz 1. Eine Sicherungsdatei wird unter Datei & Gaststand nach Bestätigung in Platz 3 übernommen. Wähle danach im Spiel Spielstand laden und Platz 3. Die Spielstände von Lumora, Aveloria und Sternenflug bleiben getrennt.

Wenn eine Übertragung nicht klappt

Bei einem Konflikt sichere zuerst eine Datei. Klicke dann Kontostand neu laden oder Übertragung wiederholen, passend zur Meldung. Mehrere Geräte können unterschiedliche Stände haben. Ein Wechsel des Kontos erfordert ein Neuladen der Spielseite.

Bewegung, Ton oder Bild fehlen?

Klicke ins Spielfeld und prüfe Pause. Starte Ton mit einem eigenen Klick und prüfe die Lautstärke. Schließe unnötige Tabs. Für die 3D-Abenteuer brauchst du WebGL 2; reduzierte Sichtweite, Schatten und Renderauflösung können helfen. Speichere vor einem Neuladen, sofern das Spiel noch reagiert.

Spiel: skrabi.com/lumora-spielen.html
Hilfe: Online-Anleitung öffnen · Skrabi kontaktieren

Für Projektkäufer

Betrieb, Übergabe und Erweiterungen

Was zum Projekt gehört

Erweiterbarer Godot-Quellcode, die beschriebenen Spielinhalte, Webexport, vorhandene Kontospeicherintegration, Aufbauanleitung und dieses Handbuch. Kundendaten, Skrabi-Zugangsdaten und die Domain skrabi.com werden nicht mitverkauft.

Den Browserbetrieb einrichten

Der Webexport besteht aus zusammengehörigen HTML-, JavaScript-, WASM- und PCK-Dateien. Veröffentliche immer den vollständigen passenden Satz. Der bestehende Skrabi-Spielerrahmen ergänzt Konten und Dateisicherungen über PHP und SQLite. Für einen eigenen Auftritt muss diese Integration mit eigener HTTPS-Adresse und eigener Konfiguration eingerichtet werden.

Neue Inhalte entwickeln

Ändere Aufgaben, Gegenstände und weitere Inhalte im mitgelieferten Quellprojekt. Halte vorhandene Kennungen stabil, damit gespeicherter Fortschritt zugeordnet bleibt. Neue Spielmechaniken benötigen Programmcode. Führe die vorhandenen Tests aus, baue einen frischen Webexport und prüfe alte Spielstände vor der Veröffentlichung.

Sicherungen und Fassungen

Sichere Quellprojekt, Engine-Vorlagen, Webexport, Kontodatenbank und private Konfiguration zusammen. Prüfe einen Restore getrennt von der laufenden Seite. Lumoras neue Grafik gilt für Online 1.1. Die Windows-ZIP bleibt Version 1.0 mit bisheriger Grafik.

Lizenzen und vereinbarter Umfang

Die exklusive Projektvergabe betrifft die übertragbaren eigenen Projektbestandteile. Open-Source-Engine und fremde frei lizenzierte Bestandteile behalten ihre Lizenzen. Modelle und Animationen von Quaternius stehen unter CC0. Übergabeumfang und Support werden im Kaufangebot festgelegt.

Prüfgrenzen: kein zugesicherter Betrieb auf jedem Handy oder Controller, kein mehrstündiger Test auf allen Geräten. Die dokumentierten Prüfungen und Systemanforderungen gehören zur Übergabe. Dieses Handbuch beschreibt den Stand vom 3. Oktober 2026.