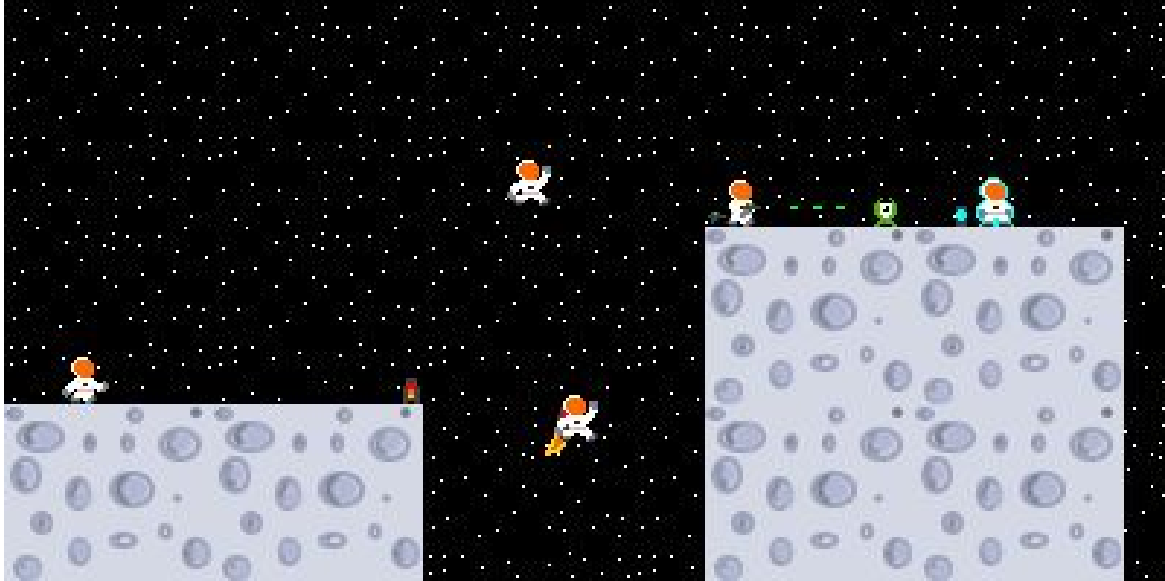


AD LUNAM

AD LUNAM ist ein Jump'n'Run in dem man einen Astronauten spielt der sich durch eine zerklüftete Mondlandschaft kämpft. Dabei trifft er auch auf feindselige Aliens die nur die Sprache des Blasters verstehen.



Spielkonzept

- Man steuert einen Astronauten und muss von Plattform zu Plattform springen, so weit er kann.
- Fällt der Astronaut zwischen zwei Plattformen runter, ist das Spiel zu Ende.
- Das Level wird zufällig generiert. Je weiter der Spieler voranschreitet, desto höher wird sein Score.
- Es gibt drei verschiedene Items, die dem Spieler neue Fähigkeiten verleihen, die ihm das Spiel erleichtern. Die Items sind auf den Plattformen zu finden und können vom Spieler eingesammelt werden. Der Spieler kann maximal ein Item gleichzeitig haben.
- Es gibt feindliche Aliens, die auf den Plattformen hin und her laufen, ihre Plattform aber nie verlassen. Der Spieler verliert das Spiel falls er ein Alien berührt.

Artstyle

Die Grafiken sind in einem simplen Low-Resolution Design gehalten. Auch die Animationen arbeiten mit wenigen Sprites. Der Artstyle ist angelehnt an die ersten Super Mario Spiele.

Items

(Nach Benutzung wird das Item entfernt)

- Jetpack: erlaubt einmalig einen Doppelsprung, der es dem Spieler erlaubt einen fehlgeschlagenen Sprung zu retten oder einen hohen/weiten Sprung zu überwinden.
- Blaster: erlaubt das Schießen eines Lasers, der ein Alien töten kann und es somit keine Gefahr mehr für den Spieler darstellt. Der Blaster verschwindet nach einem Schuss.
- Schild: Der Schutzschild wird automatisch ausgerüstet. Sollte der Spieler mit Schild ein Alien berühren, stirbt das Alien und der Spieler bleibt unversehrt. Der Schild zerbricht anschließend.

Steuerung

- Enter - Spielstart; die Steuerung ist nicht länger blockiert
- A - nach links laufen
- D - nach rechts laufen
- W - springen
- F - Item verwenden
 - Jetpack: Doppelsprung/ Boost nach oben
 - Blaster: Abfeuern des Lasers
- Q - Item fallen lassen; es kann passieren, dass der Spieler ein anderes Item einsammeln möchte. In diesem Fall kann er mit Q sein ausgerüstetes Item entfernen
- M - Ton ein- /ausschalten