

Anleitung:

Spiellogik:

Es gilt in einem Level so schnell wie möglich zum Ziel (eine Plattform mit einem Loch voller Laub) zu gelangen und in das Loch zu springen. Auf dem Weg dahin muss man an Gegnern vorbei und darf dabei nicht von dem Spielfeld fallen.

Sofern man fällt oder anderwärtig zurückgesetzt wird, verliert man eines seiner drei Leben. Wenn das dritte Leben verloren geht muss man das Level neustarten.

Das zurücksetzen kostet jedes Mal wertvolle Zeit am besten gelingt einem das Level also in einem durchlauf.

Das Ergebnis (der „Total“ Wert) ergibt sich aus den eingesammelten Münzen und der Zeit dabei bringen Münzen eine Zeitersparnis ein.

Menu:

Über „SHOW RECORDS“ im Hauptmenü gelangt man zu einer Übersicht der Rekorde. In dieser Übersicht können mittels „LOAD REOCRDS“ die gespeicherten Rekorde geladen werden.

Beim Beenden des Spiels werden die neuen Rekorde dann gespeichert.

Aber Achtung, wenn du deine Rekorde lädst obwohl du bereits Rekorde erspielt hast gehen diese verloren.

Spieler-Steuerung:

Die Steuerung des Spielers nach Vorne und Hinten sowie Rechts und Links, erfolgt mittels den WASD-Tasten deiner Tastatur.

Um mit dem Spieler zu Springen nutzt man die Leertaste, wenn man diese kurze Zeit länger gedrückt hält erhöht sich die Sprunghöhe bis zu einem Maximum.

Kamera-Steuerung:

Es gibt drei unterschiedliche Kamera-Steuerungen zwischen denen man mit X, C, V wählen kann.

X – Statische Kamera

C – Mausclick Kamera

V – Mausbewegung Kamera

Standard zum Levelstart ist die statische Kamera (X) ausgewählt. Durch Klick einer der Anderen Kamera-Steuerung Tasten wird diese Ausgewählt. Bei der Mausclick Kamera (C), muss die linke Maustaste gedrückt gehalten werden, um die Kamera zu bewegen.

In jeder der unterschiedlichen Kameras kann mit dem Mousrad gezoomt werden.

Gegner:

Es gibt vier Gegner Typen, Statische Gegner bei den du bei Berührung ein Leben verlierst. Einen Schützen, der kleine Kugeln auf dich abfeuert, um dich von dem Spielfeld zu stoßen. Einen Raudi der versucht die vom Spielfeld zu schubsen, in dem er dich rammt und einen Schützen, der dir folgen kann und Kugeln verschießt die, dir bei Berührung ein Leben abziehen. Der Schütze, der dich verfolgen kann, ist dabei immer Rot und somit leicht zu erkennen.