

Handbuch: S.M.A.S.H.

Nachdem das Spiel gestartet worden ist, gelangt man zum Hauptmenü. Hier kann jeder Spieler einen Avatar für das folgende Match wählen. Außerdem kann man sich gemeinsam für eine Map bzw. ein Level entscheiden. Zudem lässt sich über dieses Menü der Disclaimer/das Dementi ansehen. Die Avatare und die Map, die man ausgewählt hat, werden den Spielern vor Beginn des Spiels in einer Preview angezeigt.

Die jeweiligen Avatare sind detailgetreu ausgetüftelte Figuren mit extraordinären Biografien. Hierzu gehört einmal der politisch hochinteressante Genosse Geist.

Der nicht-ganz-tote Genosse ist ein Verfechter der alten Ordnung, die er in seiner Heimat, der UdSSR, zu lieben gelernt hat. Legenden besagen, er wird nicht ruhen, ehe diese alte Ordnung wiederhergestellt ist.

Zum anderen lässt sich mit dem traditionell angehauchten Georg R. aka. Schorsch aka der Schorschige spielen.

Er ist der Bürgermeister des Kleinkaffs V. und eigentlich ein recht ruhiger Zeitgenosse. Doch wenn ihm auf seinem geliebten Volksfest jemand das gute Augustiner Bier verschüttet, kann ihm schon mal der Kragen Platzen.

Der dritte Avatar mit dem sich spielen lässt, ist in Anlehnung an die Programmierer selbst, ein stinkender Pfadfinder.

Eigentlich sind Pfadfinder ganz niedliche links-grün-versiffte Goa-Hosen tragende Möchtegernweltverbesserer. Doch wenn sie auf ihren Pfadfinderlagern mehrere Wochen nichts weiter getan haben als am Lagerfeuer ihre schiefen Lieder zu trällern, billigen Rotwein zu trinken, und ihre Körperhygiene bewusst stark zu vernachlässigen, mutieren sie zu einer Geruchsbelästigung der besonderen Art, bei der man schnellstmöglich das Weite suchen muss.

Wenn nun jeder Spieler seinen Avatar gewählt hat und die Map ausgewählt wurde, lässt sich mit Hilfe eines Buttons in der Mitte des Hauptmenüfensters das Spiel starten.

Um seinen Avatar zu steuern, verwendet jeder Spieler die am Computer angeschlossene Tastatur. Die Tasten, die man betätigen muss, um den Avatar die jeweiligen Aktionen durchführen zu lassen, lassen sich mit Hilfe des Menüs am oberen Fensterrand unter *Einstellungen* und dann unter *Tastenbelegung* umstellen.

Die Default Einstellungen der Tastatur funktionieren wie folgt:

Spieler 1:

Links Laufen: a-Taste

Rechtslaufen: d-Taste
Springen: w-Taste
Schlagen/Attacke: f-Taste Super
Attacke: r-Taste

Spieler 2:

Links Laufen: j-Taste
Rechtslaufen: l-Taste
Springen: w-Taste
Schlagen/Attacke: f-Taste Super
Attacke: r-Taste

Wenn man nun die Tastenbelegung ändern will, gelangt man zu einem Fenster bzw. Frame, bei dem die Originaltastenbelegung zu erkennen ist. Wenn man mit der Maus einen der Buttons auswählt, der einer Taste in der Default Tastenbelegung entspricht, und dann die neu gewünschte Taste auf der Tastatur drückt, kann man nun mit dieser Taste die Aktion durchführen, die vorher die andere Taste bewirkte. Wenn man nun seine Tasten wie gewünscht belegt hat, muss man nur auf *Speichern* drücken und weiter geht es. Es empfiehlt sich eine Tastenbelegung, bei der man gleichzeitig Laufen und Attacken durchführen kann.

Über dasselbe Menü am oberen Bildschirmrand kann man unter *Einstellungen* die Töne und die Musik ein- und ausschalten sowie das Spiel pausieren und beenden. Zudem kann man auch die Kamerabewegung während des Spiels einfrieren. Diese Einstellung bietet aber weniger Dynamik und ist nicht zu empfehlen.

Um zu gewinnen, müssen die Spieler den gegnerischen Avatar von einer Plattform schubsen. Wenn man den gegnerischen Avatar mit einer Attacke trifft, erfährt dieser sowohl Rückstoß als auch Schaden. Der Schaden, den ein Spieler erfahren hat, wird auf einer Skala aufsummiert. Desto höher der Wert auf der Skala, desto höher der Rückstoß den der Avatar erfährt.

Sobald man nicht mehr in der Nähe der Plattform ist, und somit der Avatar nicht mehr auf dem Bildschirm zu sehen ist, zeigt ein Pfeil am Bildschirmrand dessen Position an.

Nach jeder Attacke und jedem Sprung, den man seinen Avatar ausführen lässt, gibt es eine bestimmte Zeitspanne, die man warten muss, bevor man diese Aktion erneut durchführen kann. Ob man die Superattacken wieder ausführen kann, lässt sich daran erkennen, dass das Symbol des jeweiligen Avatars, das links und rechts oben im Fenster angebracht ist, farbig ist. Wenn man eine Superattacke ausführt, wird das Symbol schwarzweiß und erst nach einiger Zeit wieder farbig, wodurch die Superattacke wieder einsetzbar wird.

Um zwei kleine taktische Tipps zu geben: Die normale Attacke macht zwar weniger Schaden und Rückstoß, lädt dafür aber viel schneller auf. Außerdem kann man in manchen Levels/Maps von unten durch die Plattform springen, was man zur Rettung oder als Überraschungseffekt verwenden kann.

Das Spiel endet, sobald ein Avatar von der Plattform gefallen ist, also der Abstand zur Plattform einen gewissen Wert überschritten hat.

Dann gelangt man zu einem weiteren Fenster, auf dem angezeigt wird, wer gewonnen hat. Im Hintergrund wird eine Audiodatei abgespielt, die zu dem Avatar gehört, der gewonnen hat. Lassen Sie sich überraschen. Von hier kann man direkt nochmal spielen oder über den Button *Hauptmenü* zurück zu ebendiesem gelangen. Außerdem kann man sich die Biografie des Avatars, der gewonnen hat, durchlesen, wenn man den Button *Hintergrundgeschichte* auswählt.

Zuletzt geändert: 23.06.2019