

BENUTZERMANUAL

Nach dem Start:

Zunächst gelangt der Spieler ins Hauptmenü, wo er die Möglichkeit hat ein neues Spiel zu beginnen, ein Spiel zu laden oder das Programm zu beenden.

Im Spiel:

Ziel des Spieles ist es das Levelende zu erreichen und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln. Der Spieler trifft dabei auf folgende Gegner, die allesamt durch einen Sprung auf den Kopf besiegt werden können:

Swordsman:

Von den Geistern der Alten willenslos gemachte Schwertkämpfer, die ihre fehlende Stärke durch ihre Flinkheit ausgleichen. Eine Berührung kostet ein halbes Herz.

Titan:

Wesentlich stärker als die Schwertkämpfer sind diese Kolosse jedoch auf Grund ihrer Masse relativ langsam. Eine Berührung kostet ein ganzes Herz.

Small Oni:

Von den Geistern heraufbeschworene niedere Dämonen, die wie wild auf- und abhüpfen. In der materiellen Welt sind sie jedoch an ihren augenblicklichen Aufenthaltsort gebunden. Eine Berührung kostet ein halbes Herz.

Big Oni:

Mächtiger als ihre kleinen Verwandten können sich diese Wesen frei bewegen. Eine Berührung kostet ein ganzes Herz.

Ancient Spirit:

Die rastlosen Geister der Alten. Ihre Motive bleiben rätselhaft. Eine Berührung kostet zwei Herzen.

Für jeden besiegten Gegner erhält der Spieler 200 Punkte, für jeden gesammelten Ring 100 Punkte. Manche der Ringe sind jedoch in Boxen versteckt und können mit einem Sprung unter die Box eingesammelt werden. Einige der Boxen halten sogar eine besondere Belohnung in Form eines Herzens parat.

Eine weitere Gefahr stellen scharfe Spitzen da, die bei Berührung zum Verlust von einem halben Herzen führen. Ebenfalls hüten sollte sich der Spieler vor Abgründen, die den sofortigen Verlust eines Lebens bedeuten.

Bedienung im Spiel:

A / Pfeil links:

Bewegt die Spielfigur nach links.

D / Pfeil rechts:

Bewegt die Spielfigur nach rechts.

W / SPACE:

Lässt die Spielfigur springen.

K / STRG links:

Lässt die Spielfigur rennen (Rennen ermöglicht höhere und weitere Sprünge).

Q:

Beendet das Programm.

Bedienung des Leveleditors:**A / Pfeil links:**

Scrollt den aktuellen Bildausschnitt nach links.

D / Pfeil rechts:

Scrollt den aktuellen Bildausschnitt nach rechts.

W / Pfeil oben / Scrollrad:

Wählt nächsten Sprite / nächstes Tile.

S / Pfeil unten / Scrollrad:

Wählt vorigen Sprite / vorigen Tile.

linke Maustaste:

Platziert den ausgewählten Sprite / Tile an der Position des Mauszeigers.

rechte Maustaste:

Löscht Sprites / Tiles, die sich an der Position des Mauszeigers befinden.

mittlere Maustaste:

Wählt das Sprite unter dem Mauszeiger, um es zu verschieben. Ein weiterer Klick legt es wieder ab.

G:

Blendet Gitternetz ein / aus.

M:

Wechselt zwischen Sprite- und Tilemodus.

+:

Vergrößert den Level.

-:

Verkleinert den Level.