



SKI JUMPING 12

Spielsteuerung



Spielsteuerung

1) 'TOUCH' STEUERUNG	3
2) 'BEWEGUNGS' STEUERUNG	6
3) MINI TUTORIAL 'TOUCH'	7
4) MINI TUTORIAL 'BEWEGUNG'	8
5) STEUERUNG PAUSE MENU	8
6) STEUERUNG MENU	9

1) 'TOUCH'-STEUERUNG



- ✦ Das Spiel wird durch Berühren der linken und rechten Seite des Bildschirms gesteuert. Die Buttons dienen der Orientierung und müssen nicht exakt gedrückt werden. (lassen sich in den Optionen aus-/einblenden)
- ✦ Während der Springer auf der Bank sitzt, kann man durch entsprechendes Neigen nach oben und unten schauen
- ✦ zum Starten von der Bank kann der Spieler irgendwo auf den Bildschirm tippen. (starker Gegenwind ist ideal)
- ✦ Während der Abfahrt gilt es, das Gleichgewicht zu halten, indem man die äußeren grünen Balken im Gleichgewicht hält
- ✦ wird ein Balken rot, muss dies durch Drücken (am besten mehrmals kurz) in die entgegengesetzte Richtung ausgeglichen werden
- ✦ Kurz vor dem Absprung bewegen sich die inneren Balken aufeinander zu. Der perfekte Absprung gelingt, wenn die beiden Balken sich oben in der Mitte des Bildschirms berühren

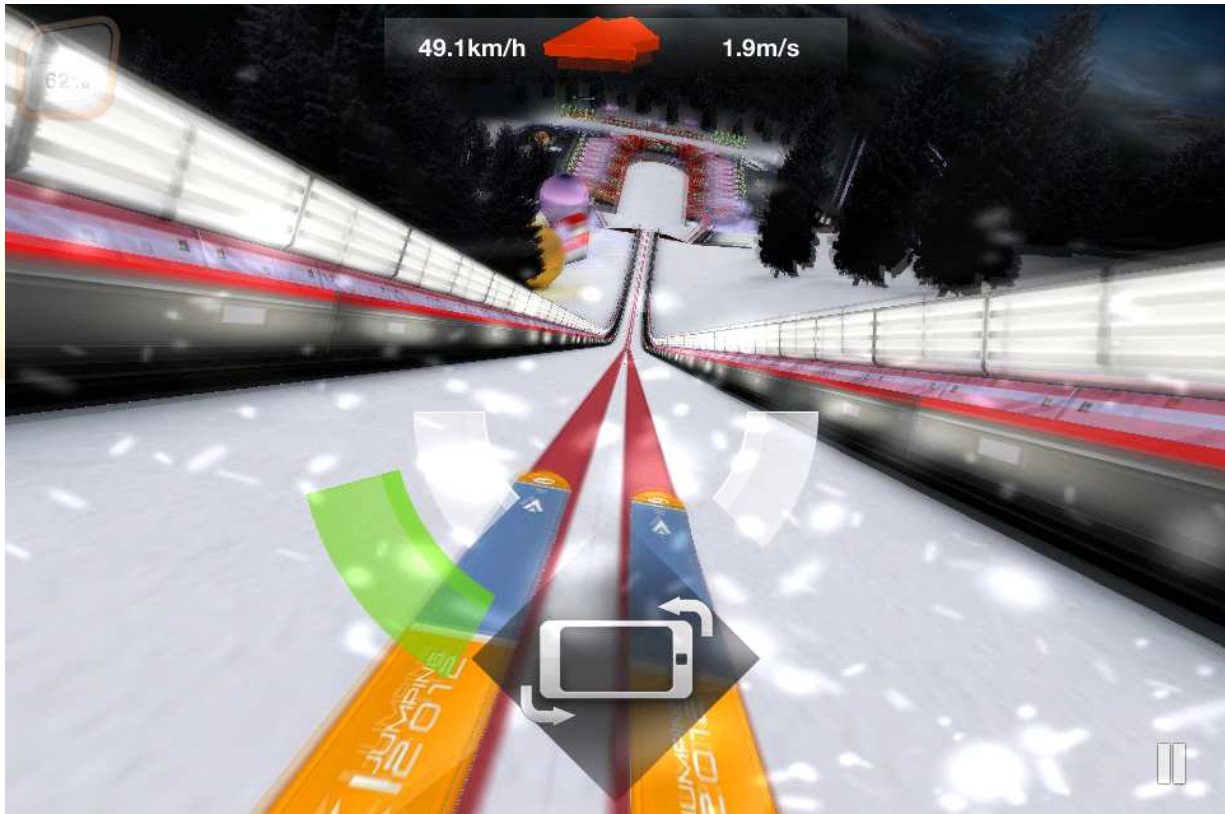
- ⚠ In diesem Moment müssen beide Buttons gleichzeitig gedrückt werden
- ⚠ Während des Fluges muss der Spieler das Gleichgewicht (wie bei der Abfahrt) halten



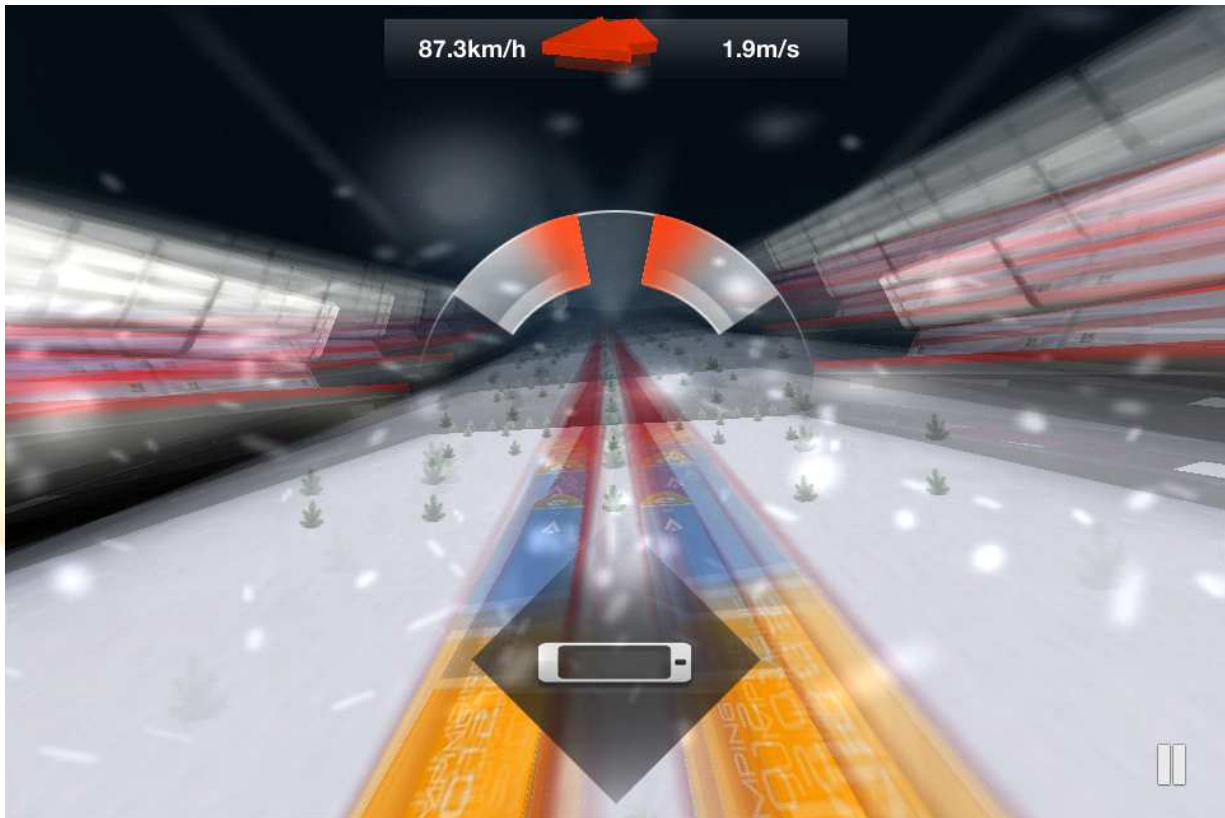
- ⚠ Die letzte Aktion ist die Landung und wird genau wie der Absprung durchgeführt.



2) 'BEWEGUNGS'-STEUERUNG



- ✦ Das Spiel wird durch Neigen/Kippen sowie durch Schütteln des Geräts gesteuert.
- ✦ Der Spieler kann die Start- und Landephase trotzdem durch Antippen des Bildschirms (wie in der Berührungssteuerung beschrieben) steuern.
- ✦ Während der Springer auf der Bank sitzt, kann man durch entsprechendes Neigen nach oben und unten schauen.
- ✦ Zum Starten von der Bank kann der Spieler irgendwo auf den Bildschirm tippen oder das Gerät mit einem kurzen Ruck „schütteln“.
- ✦ Während der Abfahrt gilt, es durch Neigen des Gerätes die Balance zu halten. Die inneren Balken färben sich bei Ungleichgewicht rot. Man gleicht dies aus, indem man das Gerät in die entgegengesetzte Richtung neigt.
- ✦ Kurz vor dem Absprung bewegen sich die inneren Balken aufeinander zu. Der perfekte Absprung gelingt, wenn die beiden Balken sich oben in der Mitte des Bildschirms berühren.



- ✦ In diesem Moment muss das Gerät mit einem kurzen Ruck „geschüttelt“ werden
- ✦ Während des Fluges muss der Spieler das Gleichgewicht (wie bei der Abfahrt) halten
- ✦ Die letzte Aktion ist die Landung und wird genau wie der Absprung durchgeführt.

3) MINI TUTORIAL "TOUCH"

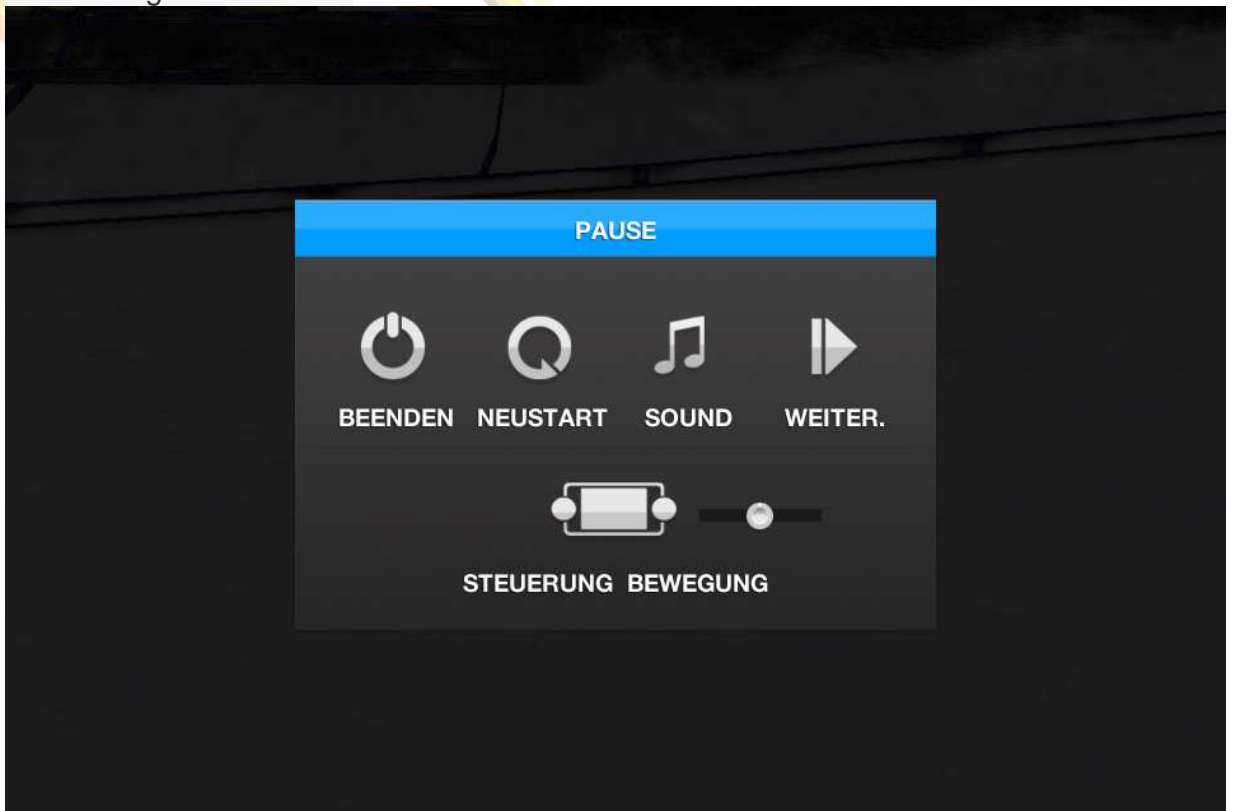
- ✦ Das Spiel hat eine Mini-Tutorial-Funktion, die nur im Notfall (d.h., wenn der Balken lange rot ist) angezeigt wird.
- ✦ Kleine animierte Icons zeigen an, was der Spieler in diesem Moment zu tun hat.
- ✦ Das Tutorial zeigt:
 - **Balance-Abfahrt** - Button wird auf der linken oder rechten Seite des Bildschirms angetippt (entsprechend dem, was passiert auf dem Bildschirm)
 - **Absprung** - Buttons werden gleichzeitig gedrückt
 - **Flugphase:** Balance - wie Balance-Abfahrt
 - **Landung** - wie beim Absprung

4) MINI TUTORIAL **BEWEGUNG**

- ✦ Das Bewegungs"- Tutorial funktioniert genauso wie das "Touch" Tutorial
- ✦ Das Tutorial zeigt:
 - **Balance** – Gerät nach links oder rechts kippen
 - ✦ ◦ **Absprung** - Gerät wird geschüttelt
 - **Balance** - wie oben
 - **Landung** - wie Absprung

5) **STEUERUNG PAUSE-MENÜ**

- ✦ Im Pause-Menü kann der Spieler zwischen Bewegungs- und Touchsteuerung wechseln und die Empfindlichkeit der Bewegungssteuerung mittels eines Schiebereglers einstellen



6) STEUERUNG MENÜ

- Über Optionen=> Partie lässt sich die Steuerung ebenfalls auswählen und die Buttons ein- und ausblenden.

