
LUMBER
JACK

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befi ndliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.
Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.



Inhalt

Einleitung	4
Installation	5
Spielstart	6
Steuerung	7
Gegner	8
Pickups	10
Aktionen	12
Das hud	14
Checkpoints	14
Bonusinhalte	15
Team Woodheads	16



Einleitung

Jack ist ein leidenschaftlicher Holzfäller, der seinen Abschluss auf der „*Chop till you drop*"-Holzfäller-Akademie gemacht hat.

Er ist ein naturverbundener, aufrichtiger und naiver Mann, der durch die tückischen Wälder *Cananas* streift und seinem Beruf nachgeht.

Jährlich braut die Wirtin der „*Maple Heaven*"-Bar sein liebstes Getränk, das *cananische Ahorn-Bier*, und gerade ist eine neue Ladung von diesem köstlichen Getränk fertig geworden. Grund genug für *Jack*, sich auf den beschwerlichen Weg zu machen.

Der kürzeste Weg dorthin führt durch das berüchtigte *Beaver Valley*, das, wie der Name schon vermuten lässt, ebenso von *bissigen Bibern* wie auch von *besoffenen Bären* und *brummigen Bienen* bevölkert wird.

Wird *Jack* es unversehrt schaffen?



Installation

Bitte schließt alle laufenden Programme, bevor ihr die Installation von *Lumber Jack* startet.

1. CD-Rom in euer Laufwerk einlegen
2. Auf Installieren klicken, sobald das Menü erscheint. Sollte sich das Menü nicht automatisch öffnen, klickt bitte auf das Arbeitsplatzsymbol, öffnet die CD-Rom und startet die „Setup.exe“
3. Den Anweisungen im Installer folgen
4. Spiel starten und Spaß haben

Während der Installation werdet ihr gefragt, wohin das Spiel installiert werden soll.

Außerdem habt ihr die Möglichkeit, eine Verknüpfung auf dem Desktop und ein Programmsymbol im Startmenü erstellen zu lassen.



Spielstart

Beim Spielstart wird euch zunächst das Hauptmenü angezeigt. Hier bieten sich euch folgende Möglichkeiten:

New Game
Startet ein neues Spiel und versucht, *Jack* unversehrt bis nach *Maple Heaven* zu bringen.

Bonus
Im Laufe des Hauptspiels habt ihr die Möglichkeit, verschiedene Boni wie z.B. Minispiele freizuschalten. Hier könnt ihr auf sie zugreifen.

Options
Hier könnt ihr die Steuerung euren Vorlieben anpassen und die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte einstellen.

Credits
Hier erfahrt ihr, wer an der Erschaffung von Lumber Jack mitgewirkt hat.

Axe-It
Benutzt diesen Button, um das Spiel zu verlassen.

Steuerung

Lumber Jack lässt sich entweder per Tastatur oder mit einem X-Box-Controller steuern. Die Steuerung lässt sich im Optionsmenü nach euren Wünschen anpassen, folgend findet ihr die Standard-Belegung:

Steuern könnt ihr *Jack* über die Pfeiltasten oder das D-Pad auf dem Controller.

Darüber hinaus stehen folgende Aktionen zur Verfügung:

Springen:
Um so länger ihr die Sprung-Taste gedrückt haltet, desto höher springt *Jack*.

 oder 

Hacken / Baum tragen:
Jack kann Bäume auf seinem Weg fällen. Drückt die Hack-Taste mehrmals, bis der Baum fällt.
Haltet sie gedrückt, um einen gefällten Baum zu tragen.

 oder 

Sprinten:
Manchmal muss *Jack* schneller laufen, um Hindernisse zu überwinden. Haltet die Sprint-Taste gedrückt, um zu rennen.

 oder 

Gegner

Die Tiere des *Beaver Valley* sind genervt von den zahlreichen Holzfällern, die sich jedes Jahr durch ihren Lebensraum hacken, um zur *Maple Heaven*-Bar zu gelangen.
Aus diesem Grund reagieren sie äußerst aggresiv auf vorbeikommende Wanderer und versuchen, sie aus dem Tal zu vertreiben.

Ihr werdet ihnen auf eurer Reise sicherlich des öfteren begegnen, darum solltet ihr euch mit ihnen vertraut machen, um ihre Eigenheiten und Tücken zu kennen.

Folgende Tierarten wurden bisher im *Beaver Valley* gesichtet:



Bissige Biber

Den *Bissigen Bibern* werdet ihr auf euren Reisen sicherlich am häufigsten begegnen. Sie sind schlau und gerissen und allein durch ihre große Anzahl die heimlichen Könige des Waldes. Vor ihren scharfen Zähnen muss *Jack* sich in Acht nehmen, ein Biss von ihnen ist äußerst schmerzhaft.
Zum Glück sind sie nicht besonders stark und lassen sich durch einen beherzten Sprung auf den Kopf außer Gefecht setzen.
Es geht das Gerücht, dass einige besonders clevere Exemplare Waldarbeitern ihre *Helme* gestohlen haben, um sich zu schützen.

Besoffene Bären



Die *Besoffenen Bären* des *Beaver Valley* überfallen mit Vorliebe ahnungslose Camper, um sich über ihre Alkoholvorräte herzumachen.
Sie sind weder besonders gewitzt noch schnell, aber ihre pure Kraft macht sie zu gefährlichen Zeitgenossen. Ein Sprung auf den Kopf macht ihnen nichts aus, aber ein kräftiger Stoß mit einem Baumstamm schickt sie ins Reich der Träume.
Ihr üppiger Bierbauch eignet sich hervorragend als *Trampolin*.



Brummige Bienen

Mit den *Brummigen Bienen* des *Beaver Valley* ist nicht gut Kirschen essen.
Ihr äußerst spitzer Stachel und ihre große Beweglichkeit schützen sie effektiv vor jedem Angriff. Zum Glück interessieren sich die meisten von ihnen nicht für die Wanderer, die das Tal durchstreifen, so dass man ihnen am Besten einfach ausweicht.
Manchmal kommt es jedoch vor, daß ein Schwarm von ihnen aus dem nichts heraus angreift - wahrscheinlich ist man dann zu nah an einen ihrer Stöcke herangekommen und sollte die Beine in die Hand nehmen.

PickUps

Auf euren Reisen durch das *Beaver Valley* werdet ihr auf zahlreiche Gegenstände treffen, die ihr einsammeln könnt.
Einige von ihnen erhöhen einfach nur euer Punktekonto, andere machen euch das Leben im Wald etwas einfacher, und manche von ihnen können euch sogar zu versteckten Inhalten führen.

Folgende *PickUps* sind in den Leveln verteilt:



Tannenzapfen

Tannenzapfen sind ein anerkanntes Zahlungsmittel unter den Holzfällern *Cananas*. Sammelt sie ein, um euer Punktekonto zu erhöhen.
Für je 100 gesammelte *Tannenzapfen* erhaltet ihr ein *Extraleben*.

Extraleben



Extraleben werdet ihr eher seltener finden, dafür sind sie um so wertvoller. Sie enthalten ein ordentliches Holzfällersteak mit Jägersauce und erhöhen dadurch *Jacks* Energie, so dass er ausdauernder wird.
Solltet ihr auf euren Reisen an einem Hindernis oder einem Gegner scheitern, ermöglicht es euch ein *Extraleben*, das Spiel von einem *Checkpoint* aus fortzusetzen



Kronkorken

Überall in den Wäldern liegen *Kronkorken* herum, die die inzwischen längst untergegangene Brauerei Redweiser für ein Gewinnspiel mit Buchstaben bedrucken lassen hat.
Es ist eine Tradition der *Maple Heaven*-Bar, dass jeder Holzfäller, der seinen Namen aus diesen Kronkorken zusammenlegen kann, ein kleines Geschenk erhält.
Sammelt ihr ein komplettes Set an JACK-Buchstaben innerhalb eines Levels, wird ein *Bonusinhalt* freigeschaltet, den ihr vom Hauptmenü aus erreichen könnt.

Helme



Ein *Helm* schütz Jack vor den Gefahren des Waldes. Tragt ihr einen solchen Schutz und werdet von einem Gegner getroffen, verliert ihr nur den *Helm* und nicht direkt ein Leben.
Da die gewitzten Biber den Vorteil eines *Helms* leider auch erkannt haben, werdet ihr sie wahrscheinlich nicht einfach irgendwo herumliegen sehen.
Ihr könnt den Bibern den *Helm* jedoch abnehmen und ihn mit etwas Geschick auffangen.

Aktionen

Auf seinem Weg durch das Beaver Valley wird *Jack* auf zahlreiche Hindernisse treffen, die es zu überwinden gilt.
Neben den Standardaktionen wie *Laufen*, *Sprinten* und *Springen* hat *Jack* noch andere Möglichkeiten, sich den Weg nach *Maple Heaven* freizuräumen:

Hacken:



Des öfteren wird *Jack* auf kleine und große Baumstämme auf seinem Weg nach *Maple Heaven* treffen.
Hier kann er zeigen, was er in der „Chop till you drop"-Akademie gelernt hat und diese fällen.
Große Baumstämme dienen ihm dann als Brücke über Abgründe, kleine Baumstämme kann er mitnehmen und für diverse andere Aktionen einsetzen.

Wände einreissen:



Ab und zu wird *Jack* auf seinen Reisen Höhleneingänge finden, die durch einen Einsturz verschlossen sind. Glücklicherweise ist die Erde an diesen Stellen nicht sehr fest und lässt sich mit etwas Schwung mit Hilfe eines kleinen Baumstamms beseitigen.
Holt euch einen kleinen Baum und sprintet einfach gegen die Wand, dann wird der Eingang frei.

Bären Betäuben:



Besoffene Bären sind starke Gegner und lassen sich von einem Sprung auf den Kopf nicht beeindrucken. Glücklicherweise könnt ihr sie aber mit einem kleinen Baumstamm für eine kurze Zeit außer Gefecht setzen. Schnappt euch einfach einen kleinen Baum und sprintet in sie hinein, benebelt wie sie sind, haben sie dem nichts entgegen zu setzen.
Aber gebt acht, sehr lang bleiben die Bären nicht liegen, und wenn sie wieder aufwachen, werden sie euch hinterherlaufen.

Bären-Trampolin:



Habt ihr einen *Besoffenen Bären* betäubt, eignet sich ihr dicker Bierbauch hervorragend als *Trampolin*. Springt einfach auf sie drauf, wenn sie auf dem Rücken liegen und lasst euch in ungeahnte Höhen katapultieren.
Bedenkt aber, dass die Bären nicht lang betäubt bleiben. Wenn sie wieder aufwachen, werden sie euch hinterherlaufen.

Das HUD

Am oberen Rand des Bildschirms werden euch während des Spiels ein paar wichtige Informationen, wie z.B. die Anzahl eurer Leben und eure Punkte, eingeblendet.



Checkpoints

An verschiedenen Stellen auf eurer Reise findet ihr Wegweiser, die den Weg nach *Maple Heaven* zeigen sollen. Leider ist es ein Sport unter den Tieren des Waldes geworden, die Schilder in eine falsche Richtung zu drehen.
Kommt ihr an solchen Schildern vorbei, könnt ihr sie wieder gerade rücken und eure Reise in Zukunft, solltet ihr an einem Hindernis scheitern, von diesem *Checkpoint* aus fortsetzen.



Bonusinhalte



Die *Bonusinhalte* werden durch das Aufsammeln der *Kronkorken* im Laufe eurer Reise durch das *Beaver Valley* freigeschaltet.

Es gibt sechs verschiedene *Bonusinhalte*, unter anderem Minispiele, eine Jukebox und ein Fotoalbum, welches Bilder von der Entwicklung des Spiels zeigt.

Lasst euch überraschen und viel Spaß beim Suchen!



Team Woodheads

Das Team Woodheads besteht aus folgenden Personen:

Christian Meier



- Soundeffekte
- One-Liners
- Grafik (Objekte)

Rico Nemetz



- Grafik (Tilesets)
- Vision Keeping
- Lead Artist

Jan Rawski



- Musik
- Coding
- Technical Lead

Julien Rüggeberg



- Team Lead / Producing
- Project Management
- Coding

Michael Stephan



- Level Design
- Bonus Level Design

Sabrina Wand



- Grafik (Characters)
- Animation
- Concept Arts

Freelancer

Außerdem wurden wir von folgenden Freelancern tatkräftig unterstützt:

Jenny-Jinya Hefczyc
- Menu- & Intermission-Screens

Kathrin Taut
- Level-Backgrounds

Special Thanks

Ein großes Dankeschön für ihre Unterstützung geht an:

- Das Team der Games Academy
- Sylvius Lack
- Gustav Ziolkowsky
- Deniz Bagdadi
- Thomas Duda
- Ben Simner
- Die Studenten der Games Academy
- Alle fleißigen Beta-Tester



Notizen:


WOODHEADS