



VERSION 1.0.1 // DEUTSCH

SKYBREAK PROTOCOL

SPIELHANDBUCH

Aufstieg, Steuerung, Systeme, Level und Cheat-Codes



Skybreak Protocol ist ein vertikales Cyberpunk-Arcade-Spiel. Jedes der vierzehn Levels ist ein vollständiger Aufstieg über 15 Etagen mit eigener Kulisse, Musik und Schwierigkeit. Durchbrich Plattformen, schalte Drohnen aus und erreiche den Sendeturm.

ZIEL

Level 14 erreichen

START

3 Leben

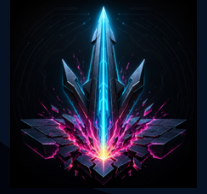
LEVEL

14 Sektoren

SPEICHERUNG

Highscore und Einstellungen lokal

SCHNELLSTART



- 01 AUFSTIEG STARTEN wählen.
- 02 Mit links/rechts unter eine beschädigte Plattform laufen.
- 03 Springen und die Plattform von unten treffen.
- 04 Drohnen ausweichen oder mit PICK angreifen.
- 05 Nach einem abgeschlossenen Level Kraft oder Design des Eispickels verbessern.
- 06 Danach das neu freigeschaltete nächste Level starten.

MISSION

Skybreak Protocol ist ein vertikales Cyberpunk-Arcade-Spiel. Jedes der vierzehn Levels ist ein vollständiger Aufstieg über 15 Etagen mit eigener Kulisse, Musik und Schwierigkeit. Durchbrich Plattformen, schalte Drohnen aus und erreiche den Sendeturm.

01 // ASCEND

Mit links/rechts unter eine beschädigte Plattform laufen. Springen und die Plattform von unten treffen.

02 // SURVIVE

Drohnen ausweichen oder mit PICK angreifen.

03 // UPGRADE

Nach einem abgeschlossenen Level Kraft oder Design des Eispickels verbessern.

MENÜ- UND SYSTEMBUTTONS

START / TRY AGAIN

Startet einen neuen Lauf; freigeschaltete Startlevel lassen sich vorher wählen.

CHANGELOG

Öffnet die Änderungen der aktuellen Version.

DEUTSCH / ENGLISH

Wechselt die Sprache der Spielseite.

POWER / STYLE

Wählt nach einem Level die angezeigte nächste Kraft- oder Designstufe.

RESUME / WEITER

Setzt ein pausiertes Spiel fort.

VIEW / ANSEHEN

Öffnet ein verfügbares Update; X schließt den Hinweis.

GOT IT / VERSTANDEN

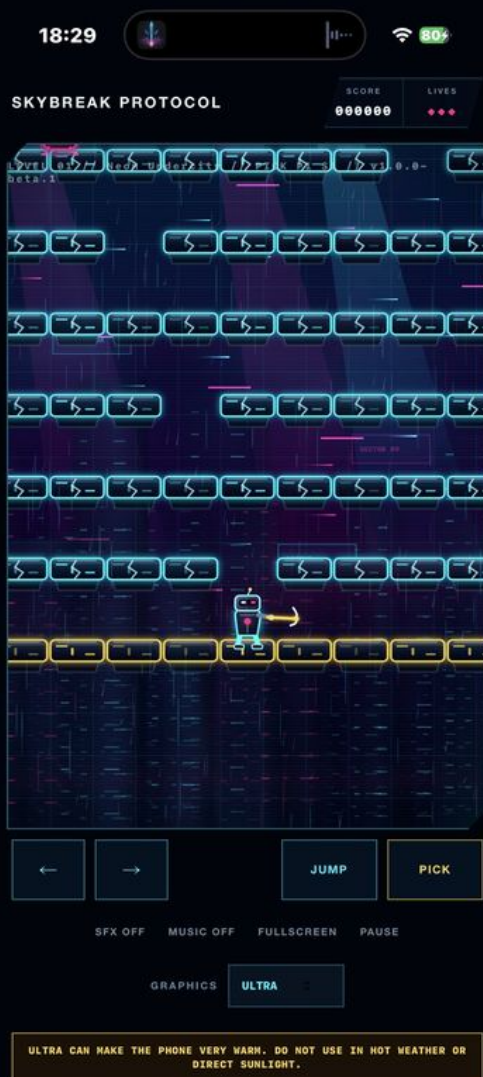
Schließt den iPhone-App-Modus-Hinweis.

SPIELSTAND ZURÜCKSETZEN

Löscht den gesamten lokalen Spielstand, Freischaltungen, Rekord und Einstellungen. RESET KEYS setzt dagegen nur die Tasten zurück.

STEUERUNG UND BUTTONS

Die Handy-Schaltflächen sind im Screenshot links sichtbar. Tastatur und Touch lösen dieselben Aktionen aus.



← / →

Bewegen

Standard A/D, am Desktop frei belegbar. Auf Touch gedrückt halten.

JUMP

Springen

Standard Leertaste, am Desktop frei belegbar. Plattformen von unten treffen.

PICK

Eispickel

Standard X, am Desktop frei belegbar. Drohnen und beschädigte Module angreifen.

SFX

Soundeffekte

SFX unabhängig von der Musik ein- oder ausschalten.

MUSIC

Musik

Soundtrack separat ein- oder ausschalten.

FPS AN/AUS

Leistungsanzeige

Zeigt oder verbirgt FPS und Framezeit lokal. Auf Desktop erscheinen zusätzlich CPU-Werte.

FULLSCREEN

Vollbild

Vollbild starten; auf iPhone erklärt APP-MODUS die Installation.

PAUSE

Pause

Spiel anhalten oder fortsetzen. Tastatur: P oder Esc.

STEUERUNG UND BUTTONS

Startmenü-Einstellungen und Desktop-Werkzeuge sind unten beschrieben.

GRAPHICS

Grafik

Niedrig, Mittel, Hoch oder Ultra auswählen. Grafik, Auflösung, Bildraten-Limit und Showcase stehen im Startmenü direkt über dem lokalen Spielstand-Reset.

RESOLUTION

Auflösung

iPhone 17 Pro: Ultra erreicht 60 FPS bei 1080p. 4K Ultra ist kein 60-FPS-Mobilmodus.

FRAME RATE LIMIT

Bildraten-Limit

60 FPS, bis 120 FPS oder ohne Limit wählen. Höhere Bildraten erhöhen Last und Stromverbrauch.

SHOWCASE

Desktop-Benchmark

Startet einen 30-Sekunden-Showcase mit autonom kletterndem Roboter, zerstörten Blöcken und hohen Effektbudgets. Das Ergebnis bleibt ausschließlich lokal.

DIFFICULTY

Schwierigkeit

Steht direkt bei der Startlevel-Wahl. Leicht, Mittel oder Schwer wählen; die Wahl wird in den nächsten Level übernommen.

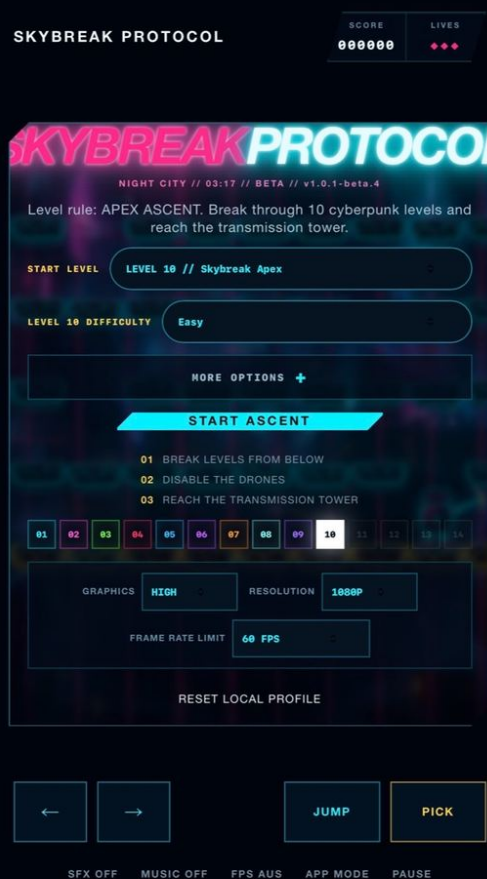
TASTENBELEGUNG

Desktop-Tasten

Aktion anklicken und neue Taste drücken. Standard stellt A, D, SPACE und X wieder her.

KOMPAKTES HANDY-STARTMENÜ

Die ersten beiden Auswahlfelder bleiben sofort sichtbar. Challenge und kosmetische Auswahl liegen unter WEITERE OPTIONEN; der lokale Spielstand-Reset bleibt am Ende des Startmenüs erreichbar.



KOMPAKTE ANSICHT



ERWEITERTE OPTIONEN

SPIELSYSTEME

PLATTFORMEN

Neben stabilen und brüchigen Modulen gibt es bewegliche, vereiste, Phasen- und Rift-Plattformen. Phasenblöcke tragen nur aktiv und sind mit PHASE 01 bis PHASE 14 markiert: vier auf Leicht, acht auf Mittel, zwölf auf Schwer - jeweils auf getrennten Etagen. Bewegliche Stege: vier, sechs oder acht.

GEGNER & GEFAHREN

Leicht enthält in jedem Level vier Patrouillen und einen Wächter, Mittel fünf Patrouillen und zwei Wächter, Schwer sechs Patrouillen und zwei Wächter. Schüsse, Bomben und Steg-Gefahren richten sich nur nach der Schwierigkeit. Nur ein Wächter pro Begegnung wirft Bomben.

TRUHEN & SCHILD

Truhen bieten sieben wählbare Belohnungen. Leicht: fünf feste Truhen. Mittel: vier feste plus zwei wandernde Bonustruhen ab 40 Prozent Höhe. Schwer: zwei feste plus eine wandernde Bonustruhe ab 60 Prozent. Wandernde Truhen geben verstärkte Boni. Schild: 8 Sekunden und 3 Treffer auf Leicht, 6 Sekunden und 2 Treffer auf Mittel, 4 Sekunden und 1 Treffer auf Schwer.

WÄNDE & DOPPELSTEGE

Zerstörbare senkrechte Wände ergänzen den Weg: zwei auf Leicht, vier auf Mittel und sechs auf Schwer. Doppelstege sind über den Aufstieg verteilt; zuerst den unteren, dann mit einem zweiten Sprung den oberen Steg durchbrechen.

ZIELE & EISPICKEL

Je zwei Energiezellen oder Zugangsschalter müssen vor dem Levelziel aktiviert werden. Ihre Gestalt passt sichtbar zum Level, die Funktion bleibt gleich. Der Eispickel löst gegnerische Projektile auf und knackt Schilde. Ein erster Treffer friert einen normalen Gegner ein, der nächste schaltet ihn aus. Ab Kraft 4 entsteht kurz eine Eisbrücke.

WÄCHTER & LEVEL

Jedes Level hat 15 Etagen, eine eigene faire Routenkarte, Kulisse, Bossarena und ein Eispickel-Grundmodell. Werte für Bewegung, Schüsse und Gefahren bleiben innerhalb einer Schwierigkeit über alle Level gleich. Nach Sieg folgt die nächste Upgrade-Vorschau.

ABSCHLUSS & SIEG

Nach jedem Levelziel zeigt der Roboter fünf Sekunden SKYBREAK DANCE vor Upgrade oder Finale. Beim kosmetischen Bikini-Avatar erscheint stattdessen eine levelabhängige Look-Präsentation. Nach Level 14 aktiviert sich der Sendeturm; Cheat-Läufe ändern den Rekord nicht.

LEVEL 1 BIS 5

01**Neon Undercity**

Cyan-magenta Unterstadt mit Versorgungsschächten, Rohren, Regen und schnellen Magnetschwebbahnen.

02**Chrome Bazaar**

Pink-mintfarbener Chrommarkt mit schwebenden Laternen, Marktständen und animierten Reklamen.

03**Toxic Transit**

Giftgrüner Transittunnel mit Tunnelrippen, fahrenden Zugfenstern und aufsteigenden Gasblasen.

04**Crimson Firewall**

Rot-orange Sicherheitszone mit pulsierenden Datenwänden, Firewall-Säulen und fliegender Glut.

05**Azure Data Sea**

Tiefblaues Datenmeer mit mehreren Wellenebenen, Blasen und leuchtenden Datenquellen.

LEVEL 6 BIS 10

06**Violet Reactor**

Violetter Energiekern mit rotierenden Reaktoringen, Plasmabögen und instabilem Zentrum.

07**Solar Megagrid**

Bernsteinrotes Solarfeld mit großer Sonne, Hitzeschimmer und beweglichen Modulreihen.

08**Ghost Network**

Blass-cyanfarbene Netzuine mit flackernden Phantomknoten, Paketströmen und Glitches.

09**Quantum Rift**

Violett-blaue Dimensionszone mit rotierender Singularität, Spiralarmen und verzogenen Sternspuren.

10**Skybreak Apex**

Leuchtender Gipfel über Wolken mit Morgendämmerung, Sendestrahlen und Transmissionsturm.

LEVEL 11 BIS 14

11**Inferno-Schmiede**

Reine Lavakaverne mit Feuerfontänen, Asche und sichtbarem Hitzeblimmern.

12**Abyssales Datenmeer**

Dunkler Ozean mit Mantarochen, Strömungen und nassem Plattformfilm.

13**Stratosphären-Relais**

Offener Sturm über Wolken mit Turbinen und Windwirbeln.

14**Terra-Kernzitadelle**

Erdkernhöhle mit schwebenden Gesteinsbrocken und Mineraladern.

EINSTELLUNGEN, AUDIO UND OFFLINE-MODUS

SCHWIERIGKEIT

Leicht ist der Einstiegsmodus mit 8 Leben, vier langsamen Patrouillen, einem Wächter mit zwei Treffern, vier Phasenblöcken und vier Bewegungsstegen. Mittel nutzt fünf Patrouillen, zwei Wächter, acht Phasenblöcke und sechs Bewegungsstege. Schwer nutzt sechs Patrouillen, zwei Wächter, zwölf Phasenblöcke und acht Bewegungsstege. Diese Werte sind in allen Levels gleich.

GRAFIK

Auf einem iPhone 17 Pro erreicht Ultra bei 1080p 60 FPS. 4K Ultra ist kein 60-FPS-Mobilmodus. Ultra kann das Gerät dennoch erwärmen. Zerstörte Blöcke explodieren in Ultra passend zur Welt; Hoch nutzt weniger Fragmente. Bei Hitze, Sonne oder Erwärmung Mittel oder Niedrig wählen.

BILDRATEN-LIMIT

Für jede Grafikstufe 60 FPS, bis 120 FPS oder ohne Limit wählen. Höhere Bildraten erhöhen Wärme und Akkuverbrauch; der adaptive Wärmeschutz kann Effekte reduzieren.

SHOWCASE

Nur am Desktop: Nach zwei Sekunden Aufwärmen läuft ein 30-Sekunden-Showcase mit autonomem Roboter und besonders hoher Effektlast. Das lokale Ergebnis nennt Grafikstufe, Auflösung, Limit, FPS, Framezeit, CPU- und – sofern vom Browser verfügbar – GPU-Zeit.

SAFARI 120 HZ

Bei einem 120-Hz-Bildschirm: Safari-Einstellungen, Erweitert, Feature Flags; Prefer Page Rendering Updates near 60fps deaktivieren, Safari vollständig beenden und neu öffnen. Chrome und Firefox folgen normalerweise der Bildwiederholrate des Bildschirms.

AUDIO

Jedes Level besitzt einen eigenen Track. Level 1 bis 10 verwenden unterschiedliche samplefreie Retro-Arcade-Arrangements. MUSIC und SFX lassen sich vollständig getrennt schalten.

OFFLINE

Das Release-ZIP entpacken und den Starter für macOS, Windows oder Linux öffnen. Alle vierzehn Musikstücke sind enthalten.

UPDATES

Beim Start prüft das Spiel öffentliche GitHub-Releases. Nur die Update-Prüfung benötigt Internet; Spielstände bleiben lokal.

UPGRADES UND LEISTUNGSANZEIGE

KRAFT 1 BIS 10

Jede Kraftstufe erhöht die Reichweite um 8. P1-2 zerstört 1, P3-4 2, P5-6 3, P7-8 4 und P9-10 5 benachbarte Plattformmodule pro Schlag.

DESIGN 1 BIS 10

Gold Kurve, Cyan Klinge, Pink Spitze, Grün Kurve, Orange Klinge, Violett Spitze, Eis Kurve, Lila Klinge, Weiß Spitze und Sonne Kurve. Die Vorschau nennt die nächste Stufe.

LEVEL-MODELLE

Jedes Level verwendet unabhängig vom Design-Upgrade ein eigenes Eispickel-Grundmodell, eigene Gegner- und Wächterform sowie seine Farbwelt.

FPS / SHOWCASE

FPS AN/AUS schaltet die lokale Live-Anzeige. Der Desktop-Showcase liefert einen reproduzierbaren 30-Sekunden-Vergleich für die gewählte Grafik, Auflösung und Bildrate.

AUFLÖSUNG

720p spart Leistung, 1080p ist der empfohlene Mobile-Ultra-Modus auf dem getesteten iPhone 17 Pro. 4K ist ein Qualitäts- und Screenshot-Modus.

FORTSCHRITT

Erreichte Level werden lokal freigeschaltet. Im Startmenü ein freigeschaltetes Startlevel wählen; die Schwierigkeit wird beim nächsten Level übernommen.

GEHEIME CHEAT-CODES

Die Steuerungs-Cheats funktionieren mit Touch und Tastatur und gelten nur für den aktuellen Lauf; ein solcher Lauf aktualisiert den lokalen Highscore nicht. Der Profil-Freischaltcode benötigt keinen CHEAT-LINK und schaltet Inhalte nur lokal frei.

- 01 Einen Lauf starten.
- 02 Das SP-Symbol links oben fünfmal schnell antippen oder anklicken.
- 03 Nach CHEAT-LINK BEREIT innerhalb von 10 Sekunden die Folge eingeben. Die Folge selbst muss innerhalb von 7 Sekunden erfolgen.
- 04 Nach jedem Cheat muss das SP-Symbol erneut fünfmal aktiviert werden.

UNSTERBLICH

← → ← → JUMP PICK

Blockiert Treffer und Stürze im aktuellen Level. Endet beim nächsten Level.

DOPPELSCHILD

JUMP JUMP ← → PICK

Gewährt sofort zwei Schildladungen: 8 Sekunden auf Leicht, 6 auf Mittel, 4 auf Schwer.

30-S-OVERDRIVE

PICK JUMP PICK JUMP ← →

Maximale Eispickel-Verstärkung für 30 Sekunden.

EXTRALEBEN

← ← → → JUMP PICK

Gibt ein zusätzliches Leben, maximal neun Leben.

ALLES FREISCHALTEN

SFX AUS/AN ×2, MUSIC AUS

SFX innerhalb von 5 Sekunden zweimal aus- und einschalten, dann innerhalb von 5 Sekunden MUSIC ausschalten. Schaltet alle Level, Roboter-Modelle und den Hologramm-Avatar dauerhaft nur im lokalen Profil frei.



CHEAT-LAUF // NUR LOKAL // KEIN HIGHSCORE-EINTRAG