

TACBALL

das taktische Fußballspiel

Einleitung

Tacball basiert auf den Zielsetzungen des Fußball.

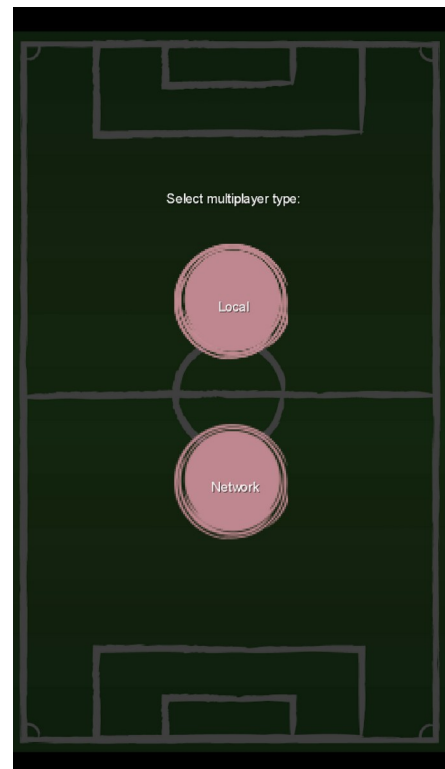
Tacball ist zum Großteil ein taktisches Spiel, bei dem es darum geht kluge Spielzüge aufzubauen, jedoch auch um die Genauigkeit beim Setzen der Züge.

Tacball ist ein rundenbasiertes Spiel, wie etwa Schach.
Alle Spielfiguren werden in einem Zug gezogen.

Spielanleitung

Starte zuerst Tacball!

Zwei Buttons erscheinen, **Local** und **Network**.
Beginne mal mit **Local**, um das Spiel zu verstehen.
(Wie du ein Netzwerkspiel beginnst erfährst du weiter unten)



Hier kannst du verschiedene Parameter individuell einstellen.

Zum Beginnen kannst du alles einmal voreingestellt lassen.

Baller Speed:

Gibt an, wie weit du mit dem "Baller" in einem Zug ziehen kannst. Grün + , Rot -

Ball Speed:

Gibt an, wie weit der Ball bei einem Schuss fliegen kann. Grün +, Rot -

Baller Radius:

Gibt an, wie groß der "Baller" in Pixel ist. Je größer, desto weiter ist sein Radius um einen Ball in seinen Einflussbereich zu bekommen, um ihn schießen zu können.

Async Moves:

Gibt an, ob die Teams abwechselnd ziehen oder beide innerhalb eines Spielzugs.

Team One Starts:

Gibt an ob das Gelbe Team = One, oder das Rote = Two beginnt.

Guide Lines:

Gibt an, ob während des Spiels die Hilfslinien für Zugrichtung, Schussrichtung und Weiten angezeigt werden oder nicht.

Blitzgame:

Gibt an, ob jeder Zug einzeln bestätigt werden muss, oder ob durch das Ziehen selbst bereits der Zug bestätigt wird. Zum Beginnen ist besser kein "Blitzgame" zu spielen.



Abbildung 1: Spielparameter

Spielbeginn:

Standard: "Yellows Turn" - Gelb beginnt, siehe Abbildung 2.

Klicke auf eine Spielfigur, (zum Ankick am Vorteilhaftesten auf die Spielfigur, die am Ball ist). Rechts unten erscheinen nun ein Ballsymbol und ein Spielersymbol, siehe Abbildung 3.

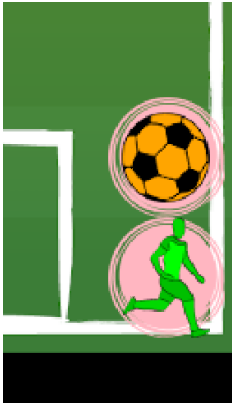


Abbildung 3:
Buttons bei
ausgewählter
Spielfigur mit
Ballkontakt

Das Ballsymbol erscheint, weil der Ball im Einflussbereich der Spielfigur ist. (der Ball überlappt mit dem Spielerbereich).

Klicke auf das Ballsymbol, um den Ball zu schießen.

Das Ballsymbol wechselt auf ein grünes Spielersymbol, im Button darunter erscheint ein rotes Spielerbild. Zugleich erscheint am Spielfeld ein roter Kreis um den Ball. Ziehe nun die Linie des Balles an einen Punkt innerhalb dieses Kreises und bestätige den "Schuss" mit einem Klick auf den roten Spieler im Button, siehe Abbildung 4. Der Ball erscheint nun grau und der Schuss ist somit gesetzt.

Der tatsächliche Schuss erscheint erst, nachdem alle Spielfiguren gezogen sind.

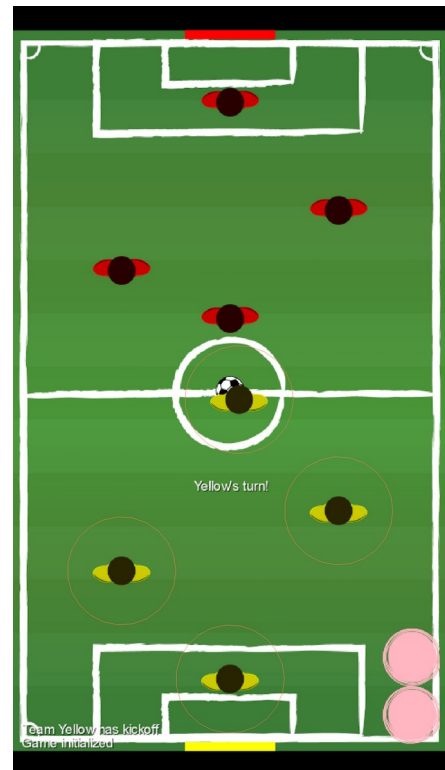


Abbildung 2: Spiel wurde
gestartet



Abbildung 4: Spieler schießt den
Ball

Analog zum Ballschuss klickst du nun eine Spielfigur an, woraufhin unten rechts im Button ein grüner Spieler erscheint. Ziehe innerhalb des Kreises, der um die Spielfigur erscheint eine Linie, wohin die Spielfigur ziehen soll und bestätige den Zug mit einem Klick auf den Button rechts unten mit dem grünen Spieler, siehe Abbildung 5.

Verfahre mit den anderen Spielfiguren ebenso, bis alle Spielfiguren deines Teams gezogen sind.



Abbildung 5: Spieler bewegt sich
nach rechts

Wenn du "async moves" NICHT eingestellt hast, ist nun das gegnerische Team an der Reihe. Erst wenn alle Spielfiguren am Feld ihre Züge bestätigt haben, sieht man die Spielfiguren ziehen. Wenn du "async moves" eingestellt hast, sieht man die Spielfiguren bereits ziehen, sobald EIN Team alle seine Spielzüge bestätigt hat. Dann erst kommt das andere Team an die Reihe. Wird ein Tor geschossen, hat automatisch das unterlegene Team den nächsten Anstoß.

So, das wären die Basics.

Viel Spass.

Andere Parametereinstellungen:

Die meisten Parametereinstellungen sind oben bereits beschrieben.

Guidelines:

Während des Spiels im Standard-Modus erscheinen zur leichteren Einschätzung der Spielsituation und den möglichen Zügen Hilfslinien zur Orientierung. Wenn "Guidelines" deaktiviert ist sind diese Linien nicht sichtbar. Die möglichen Züge sowie die vergangenen Züge sind nicht sichtbar. Wenn gezogen oder geschossen wird, zieht die Spielfigur oder der Ball auf die nächst mögliche gültige Position. Somit ist eine zusätzliche Schwierigkeit eingebaut.

Blitzgame:

In "Blitzgame" Modus werden die einzelnen Züge nicht extra mit den Buttons rechts unten bestätigt. Wird eine Zuglinie gezogen und man lässt die Maustaste bzw. den Finger los, so ist der Zug bestätigt und die Figuren werden grau. Blitzgame ermöglicht ein recht rasches Spielen und bringt durch die höhere Fehlerwahrscheinlichkeit auch zusätzliche Spannung ins Spiel.

Detailinfo zur Spielmechanik:

Jede Spielfigur, sowie der Ball besitzen einen "Bezugskreis". Innerhalb dieses Kreises kann ich meine Figur oder den Ball spielen. Ziehe ich eine Linie außerhalb dieses Kreises, errechnet der Computer die nächst mögliche Position. Solange eine Spielfigur steht, ist der Kreis konzentrisch um die Spielfigur. Beginnt die Spielfigur sich jedoch zu bewegen, so verlässt der Kreis seine konzentrische Position und wandert je nach gewählter Strecke in Richtung der Bewegung vorwärts. So kann im nächsten Zug die mögliche Strecke verlängert werden, was einer "Geschwindigkeitserhöhung" der Spielfigur entspricht. Im Gegenzug dazu, kann jedoch in die Gegenrichtung nicht so einfach umgekehrt werden, da der "Bezugskreis" ja in Richtung der Bewegung vor gewandert ist und man nur innerhalb dieses Kreises ziehen kann. Bleibt eine Spielfigur am Ball, so wird auch die mögliche Schussweite des Balles in eine Richtung größer. Der Bezugskreis wird zurückgesetzt sobald eine Spielfigur einen Ball, der nicht von ihr selbst geschossen wurde, angenommen wird. Jede Spielfigur hat einen Einflussbereich in Form eines Kreises, den man in den Einstellungen verändern kann (Standard 20). Überlappt dieser mit dem Ball, gilt der Ball als angenommen und kann geschossen werden. Je kleiner dieser Bereich ist, desto genauer muss man die PASSES spielen, desto schwieriger ist es auch den Ball abzufangen oder als Tormann den Ball zu halten.

Treffen zwei Spielfiguren aufeinander, entsteht ein „Foul“, die betroffenen Spielfiguren treten einen Schritt zurück und verlieren ihr Momentum.

Netzwerkspiel

Um ein Netzwerkspiel zu starten drücke am Startbildschirm den Button "Network". Nun erscheinen im nächsten Bildschirm unten drei Buttons. Klicke auf "NEW" und gib einen Namen ein und bestätige mit "OK". Nun kommst du zum Einstellungsbildschirm. Wenn du die Einstellungen gewählt hast, drücke auf den Button mit dem grünen Spieler rechts unten.

Der Spielgegner startet ebenfalls Tacball. Man sieht ebenfalls die beiden rosa Buttons und drückt "Network" und gelangt zu dem selben Bildschirm mit drei Buttons am unteren Rand. Es erscheint eine Liste von spielbereiten Gegnern. Nachdem man seinen Gegner gefunden hat wählt man dieses Spiel aus und drückt "JOIN". Danach gib einen Namen (der nicht gleich zum Gegner sein darf) ein und drückt auf "OK".

Das Spiel kann beginnen.

Wir freuen uns über Feedback
Chris & Georg
<https://tacball.hribhrib.at>

Anmerkung:

In dieser Spielanleitung wurde bewusst auf das Gendern verzichtet, aufgrund der Lesbarkeit. Es werden hier keine Geschlechter priorisiert oder diskriminiert und bei etwaigen Annahmen wird von einem allgemeinen, menschlichen Wesen ausgegangen.