

Go for Goal!

Kurzbeschreibung

Ziel des Spiels ist es, den Ball ins gegnerische Tor zu schießen. Spieler 1 steuert den blauen Fußballer mit den Tasten Q und A nach oben/unten und mit O und P nach links/rechts; Spieler 2 bewegt die rote Figur mit den Cursortasten.

Die beiden Tore werden von einem computergesteuerten Torwart gehütet, der sein Bestes gibt, seinen Kasten sauberzuhalten. Des weiteren erweist sich beim Toreschießen der angeduselte Schiri als hinderlich, der über den Platz wandert und einem manchmal das Leder vom Fuß nimmt.

So entstand das Spiel ...

Als erstes mußten für alle Objekte die Bewegungen definiert werden. Den beiden Feldspielern ordnete ich acht Richtungsbewegungen zu. Für die Ballbewegung war es natürlich naheliegend, die Abprall-Option zu verwenden. Der Schiedsrichter bewegt sich auf einem festgelegten Pfad über das Spielfeld. Auch die Torhüter folgen einem festen Pfad. Als nächstes galt es zu verhindern, daß Spieler und Ball den Bildschirm verlassen. Alle anderen Spielelemente ergaben sich dann aus einer einfachen Kollisionserkennung nach dem Schema: Wenn der blaue Feldspieler mit dem roten zusammenstößt, dann stoppen beide ihre Laufbewegung. Das einzige, was noch weiterer Überlegung bedurfte, war, daß der Spieler den Ball nur in Blickrichtung schießt. Das zu erreichen war nicht schwer, da sich in Klik & Play von allen Objekten beliebige Daten abfragen lassen. So brauchte ich nur die Richtung des Spielers abzufragen und dann für den Ball die Abprall-Option zu wählen.

Weitere Verbesserungsvorschläge

Das Spiel läßt sich beliebig erweitern und ausbauen. Aufgrund meines vollgestopften Terminkalenders hatte ich nicht genug Zeit, alle Ideen, die mir im Kopf umhergingen, selbst umzusetzen.

Wenn Sie mit Klik & Play das Fußballspiel weiter ausbauen wollen, hier einige Anregungen:

1. Lassen Sie den Schiedsrichter in Ballrichtung laufen. Der Schiri wirkt realistischer, wenn er versucht, dem Spielgeschehen zu folgen.
2. Definieren Sie verschiedenfarbige Trikots, so daß die beiden Spieler die Spielkleidung ihres Lieblingsvereins wählen können.
3. Versuchen Sie, die gesamten Fußballregeln einzubauen, d. h. Erkennung von Einwurf, Torabstoß, Eckball, Abseits, Halbzeit usw.
4. Bauen Sie die Möglichkeit zum Foulspiel ein. Dazu brauchen Sie nur eine Bedingung nach dem Schema: „Wenn der blaue Spieler mit dem roten

zusammenstößt und gleichzeitig eine bestimmte Taste gedrückt ist, dann ...“ zu definieren. In diesem Fall könnte direkt eine Animation eines sich auf dem Platz wälzenden Spielers und ein passendes Soundsample aufgerufen werden.