

AutoDodge Manual

Einführung, das Ziel des Spiels:

Unser Auto Chess ist ein rundenbasiertes Strategie-Spiel. Vor jeder Runde kauft man sich mit seinem Geld Spielfiguren mit verschiedenen Eigenschaften und platziert diese auf ein schachartiges Spielfeld. Wenn die Runde startet, beginnt der automatisierte Teil des Spiels, bei dem die Spielfiguren versuchen Bälle in ein Tor zu werfen. Wer weniger Tore erzielt verliert die Runde und die Goaldifferenz wird von seiner Ausdauer abgezogen. Wer keine Ausdauer mehr hat fliegt raus und die letzte Person, die im Spiel ist, gewinnt das ganze Spiel.

Der strategische Teil des Spiels ist es, durch überlegtes Auswählen der Figuren, das Team des Gegners zu kontern. Von jeder Figur gibts es pro Spiel nur eine begrenzte Anzahl. Diese verschiedenen Figuren haben auch unterschiedliche Preise, weshalb der richtige Umgang mit dem Geld ist ein weiterer wichtiger Punkt des Spiels ist. Jede Runde hat ein Zeitlimit und ein Figurenlimit auf dem Feld. Diese Limits erhöhen sich jedoch von Runde zu Runde. Das Spiel kann man zu Viert spielen, wobei man in jeder Runde nur gegen einen Gegner spielt. Nach jeder Runde spielt man gegen einen zufälligen anderen Gegner.

Start Menu:

The screenshot shows the 'AutoDodge' start menu. It features a central panel with 'OpenLobbies' and 'JoinLobbies' sections. The 'OpenLobbies' section lists 'myNewLobby' and 'BestLobby'. The 'JoinLobbies' section lists 'myLobby'. Below these are buttons for 'joinLobby', 'exitLobby', and 'HighScore'. At the bottom, there is a 'create lobby' dropdown menu and a 'Start Game' button. On the right side, there is a chat window titled 'joined Lobby: myLobby' with a text input field and a send button.

Hier befinden sich alle offenen Lobbies denen man beitreten kann

Dies sind die Knöpfe die man drücken kann. Für den joinLobby Knopf muss man zuerst auf der linken Seite eine offene Lobby auswählen.

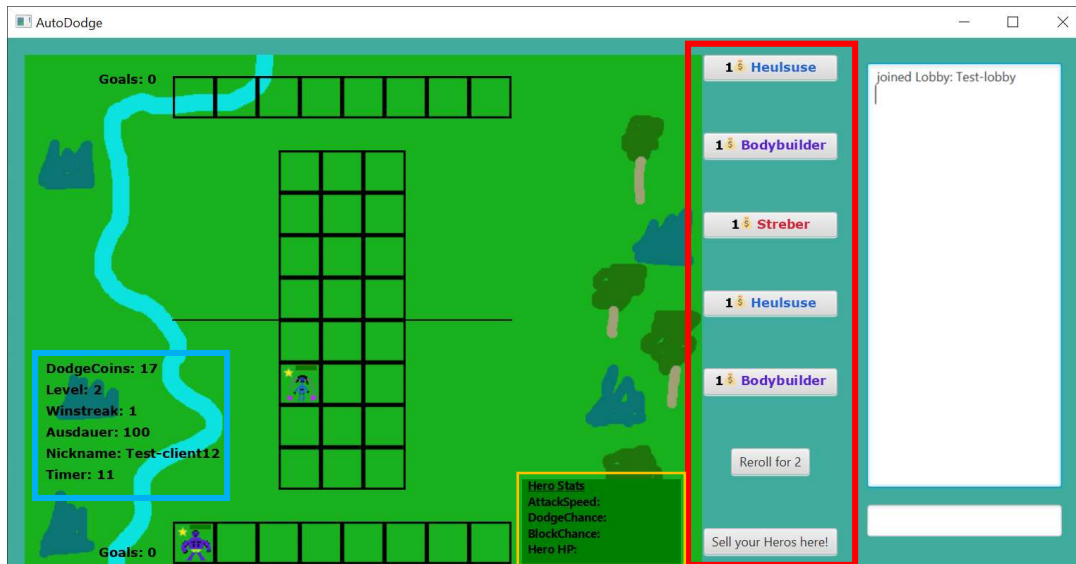
Hier befindet sich der Chat. In das untere Feld kann man die Nachricht eintippen und oben werden die Nachrichten angezeigt. Mit dem Befehl:
/«Name» «Nachricht»
Kann man whisper Nachrichten schicken.

Hier kann man eine Neue Lobby erstellen oder den Nickname ändern, in dem man den Namen der Lobby oder den neuen Nickname in das Textfeld eingibt und in der Choicebox die Aktion auswählt.

Wenn man sich in einer vollen Lobby befindet kann man mit diesem Knopf das Spiel starten

Das Spiel:

Zuerst beginnt die «Tactical Phase» bei der man sich die Helden kaufen kann und auf das Spielfeld platzieren kann. Die unteren 8 Kacheln sind die «Bank». Diese Helden werden dann keine Bälle werfen. Bei den mittleren Kacheln sieht man in der Mitte eine schwarze dünne Linie, welche die Spielfelder trennt. Man kann die Helden frei verschieben, indem man auf sie klickt und auf eine andere Kachel klickt.

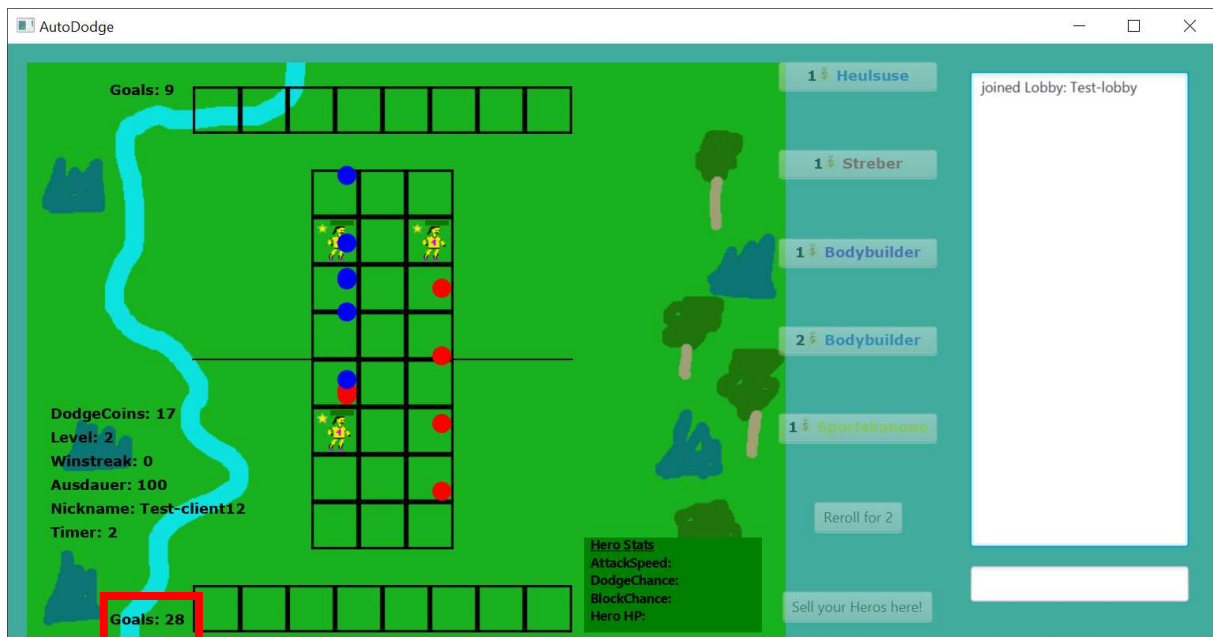


Rot markiert sehen wir hier die Shop Buttons. Die oberen fünf Knöpfe sind die Helden, die man sich kaufen kann. Wenn man diese Knöpfe drückt, blassen diese aus und der gekaufte Held wird auf der Bank platziert. Der Reroll Button sorgt dafür, dass neue Helden zum Kauf zur Verfügung stehen. Der letzte Sell Button ist zum verkaufen von Helden da. Man muss zuerst den Helden anklicken und danach den Knopf drücken um diesen zu verkaufen. Die Zahlen auf den Knöpfen zeigen an, wie viel es kostet.

Blau markiert sehen wir die eigenen Stats. Hier kann man zum Beispiel auslesen, wie viel DodgeCoins man noch übrig hat, um Helden zu kaufen. Zusätzlich sollte man sich auf den Timer achten, denn wenn er abläuft, beginnt die nächste Phase. Wenn die Ausdauer auf Null gespielt wird, dann hat man verloren. Man versucht also möglichst viele Tore zu schießen.

Gelb markiert sieht man die Hero Stats. Wenn man mit der Maus über einen Helden hovered, werden die dort gelisteten Werte angezeigt. Alle Helden haben verschiedene Eigenschaften.

Nach der «Tactical Phase» bei der man sich die Positionen der Helden gut überlegt festlegt, beginnt die «Play Phase». In dieser Phase hat man keinen Einfluss auf den Spielverlauf. Die Helden werfen auf die gegnerische Seite Bälle. Wenn ein Ball keinen gegnerischen Helden im Weg hat, fliegt der Ball an das Ende des Spielfeldes, was ein Tor bedeutet. Die Ausdauer des Gegners wird dadurch reduziert. Wenn aber ein gegnerischer Held im Weg steht, kann dieser den Ball blocken (Ball wird aufgehalten), dodgen (Ball fliegt weiter, jedoch verliert der Held keine Ausdauer) oder der Ball trifft auf den Helden, welcher dadurch Ausdauer verliert.



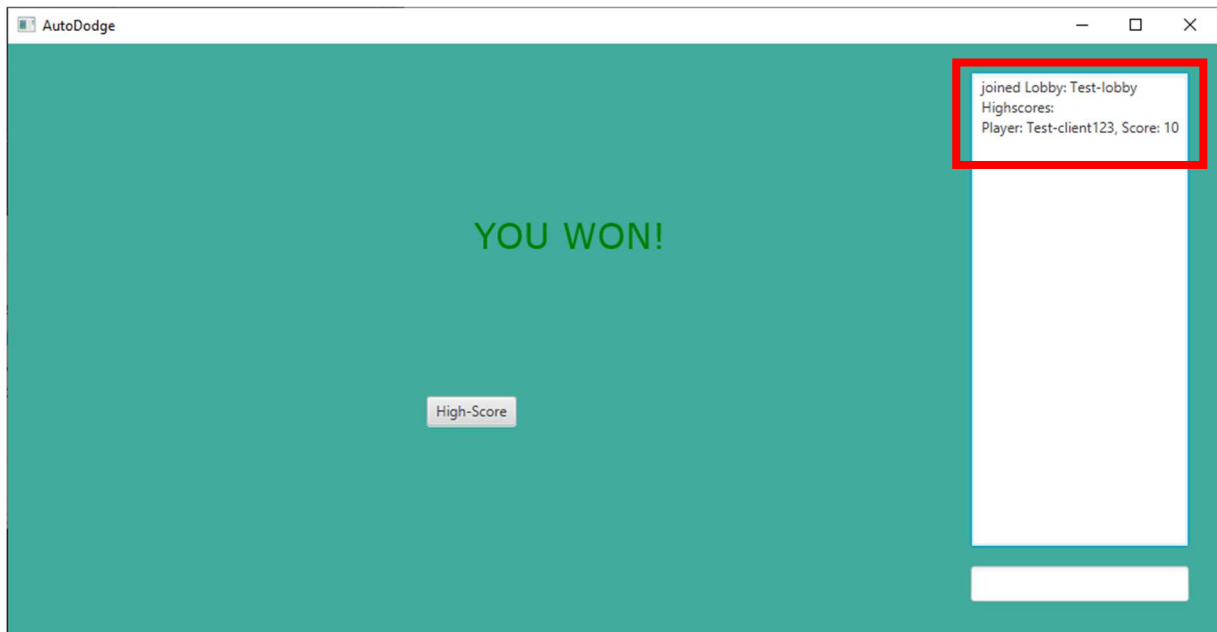
Wie man in diesem Screenshot sieht, gibt es rote und blaue Bälle auf dem Spielfeld. Die roten Bälle sind die des Gegners und die blauen die Eigenen. Der rechte gegnerische Held hat freie Wurfbahn und kann direkt Goale erzielen, wobei links die Helden sich im Weg stehen und sich abwerfen. Der oberste blaue Ball wurde jedoch gedodged und fliegt auch in das gegnerische Goal. Links unten gibt es noch einen Goal text welcher angibt, wie viele Tore man kassiert hat. Analog gibt es diesen Text auf der Gegner Seite. Wenn diese Phase vorbei ist, wird die Goaldifferenz vom Verlierer (wer weniger Tore erzielt hat) von der Ausdauer abgezogen. Dann beginnt wieder die Tactical Phase. Diese zwei Phasen wechseln sich immer ab, wobei man in jeder «Play Phase» gegen einen anderen Spieler spielt.

Wenn man keine Ausdauer mehr übrig hat, kann man nichts mehr beeinflussen. Sobald das Spiel beendet ist (Wenn nur noch ein Player Ausdauer übrig hat), gelangen alle Spieler in den Endscreen.

EndScreen:

So sieht der End Screen aus. Man sieht ob man gewonnen oder verloren hat. Zudem gibt es einen Highscore Button, mit welchem man die Highscores abfragen kann. Diese werden rechts aufgelistet.

Der Score ist die Anzahl Ausdauer, die man übrig hatte, als man das Spiel gewonnen hat. Hier zum Beispiel konnte der Gewinner mit 10 Ausdauer die anderen Spieler besiegen.



Um das Programm zu beenden kann man das Fenster schliessen.