

Linker Schulterknopf: Buff

Drücke den linken Schulterknopf um den Buff zu aktivieren.

Rechter Schulterknopf: Special Attack

Drücke den rechten Schulterknopf um die Special Attack zu aktivieren.

B-Knopf: Block und Dash

Drücke oder halte den B-Knopf für den Block oder Dash.

Linker Analogstick/Steuerkreuz: Bewegung

Bewege den linken Analogstick oder das Steuerkreuz in eine der acht Himmelsrichtungen um den Charakter zu bewegen.

A-Knopf: Wurf

Nachdem du den Ball gefangen hast, drücke den A-Knopf um den Ball gerade von dir weg zu werfen.

Kombination: Wurf in eine beliebige Richtung

1. Bewege den linken Analogstick in die Richtung in welche du den Ball werfen willst und...
2. drücke den A-Knopf um den Ball zu werfen.

Kombination: Bogenwurf

1. Drücke und halte den A-Knopf,
2. Bewege den linken Analogstick nach oben oder nach unten,
3. lass den A-Knopf los um den Ball in einem Bogen zu werfen.



Demobug

Genaue Erklärungen zu den Aktionen

Linker Schulterknopf: Buff

Der Buff ist abhängig vom Powerbar. Der Buff verbraucht 50% des Powerbars, d.h. der Powerbar muss mindestens zu 50% aufgeladen sein, damit du einen Buff aktivieren kannst. Ist der Powerbar bspw. zu 75% geladen und du betätigst den linken Schulterknopf für den Buff, werden 50% abgezogen und hast nach der Aktivierung noch 25% des Powerbars übrig.

Rechter Schulterknopf: Special Attack

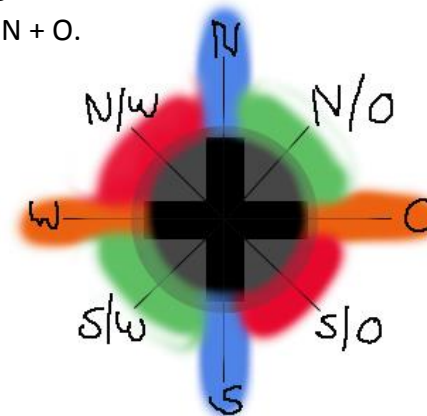
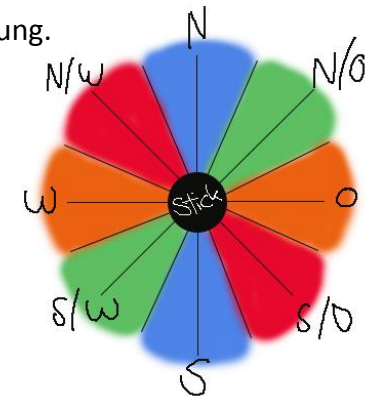
Die Special Attack ist abhängig vom Powerbar. Die Special Attack verbraucht 100% des Powerbars, d.h. der Powerbar muss komplett aufgeladen sein, damit eine Special Attack aktiviert werden kann. Nach der Special Attack ist der Powerbar leer.

Linker Analogstick/Steuerkreuz: Bewegung

Du kannst auswählen, ob du den Charakter mit dem linken Analogstick oder dem Steuerkreuz bewegen möchtest; Doppelbelegung.

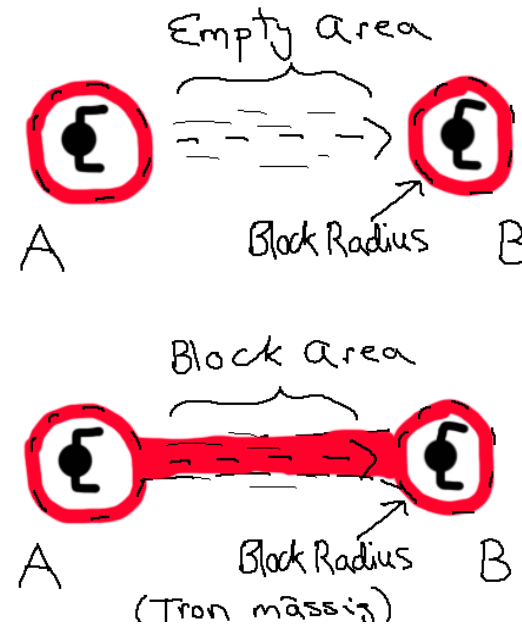
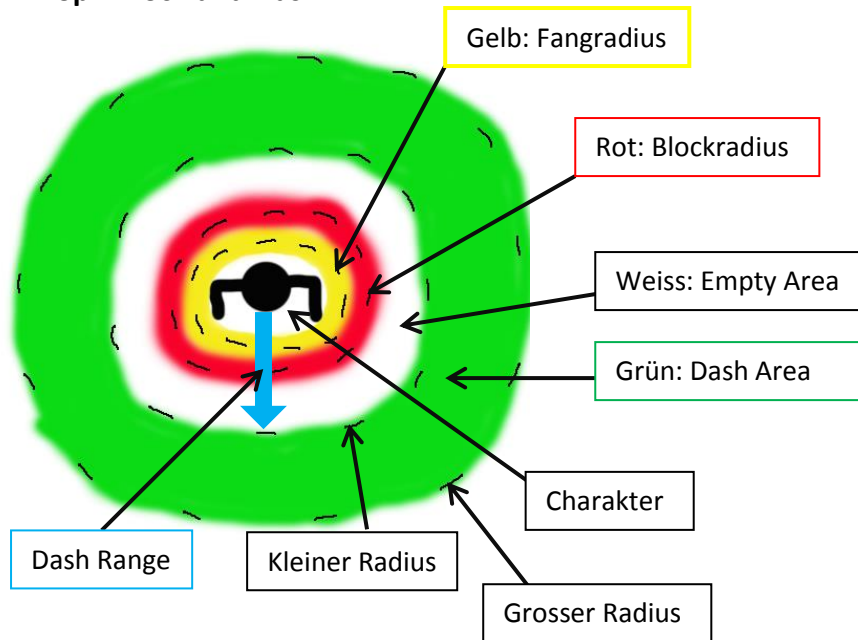
Linker Analogstick: Du bewegst den Charakter indem du den linken Analogstick in eine der acht Himmelsrichtungen bewegst. Da der Analogstick auf 360° Bewegungsfreiheit ausgelegt ist, muss für jede Himmelsrichtung ein Begrenzungsfeld definiert sein, damit festgelegt ist, wann die Bewegung beispielsweise von Norden nach Nordwest übergeht.

Steuerkreuz: Du bewegst den Charakter nach oben, unten, links, rechts indem du mit dem Steuerkreuz in eine der vier Himmelsrichtungen drückst. Um dich schräg bewegen zu können, musst du zwei Richtungen gleichzeitig drücken. Bsp.: Schräg nach rechts oben: N + O.



A-Knopf: Wurf

Drücke den A-Knopf um den Ball zu werfen. (Der Ball hat noch keine bestimmte Richtungsangabe. Für einen Wurf mit Richtungsangabe siehe: „Kombinationen“.) Der Wurf muss innerhalb kurzer Zeit geschehen, da man den Ball nur für eine kurze Zeit behalten kann. Wird dieser Timer überschritten, geht der Ball an den Gegner und man verliert „Lebenspunkte“.

B-Knopf: Block und Dash**Block:**

Die Blockaktion braucht einen kleinen Blockradius, der etwas grösser ist als der Fangradius. **Drücke den B-Knopf, um einen Ball zu blocken**, der den Blockradius berührt. Du kannst den **B-Knopf auch gedrückt halten um die Blockwand aufzubauen** und dich auf einen Block vorzubereiten, wenn sich der Ball noch ausserhalb des Blockradius befindet. (Wenn möglich sollte durch das Gedrückthalten die Blockwand stärker werden, und je stärker die Blockwand desto mehr nimmt der Ball an Geschwindigkeit zu beim Abprall.)

Bewegen & Root:

Du kannst dich **nicht** bewegen, während du den B-Knopf drückst oder gedrückt hältst und die Blockwand aufrechterhältst. Auch sobald der Ball mit der Blockwand kollidiert, wird man für den Moment des Aufeinanderprallens ganz kurz bewegungsunfähig (Root).

Wenn der Ball den Blockradius erreicht:

Drücke den B-Knopf um den Ball zu blocken. Der Blockradius wird dann in Form einer Blockwand kurz sichtbar. Stelle dir eine runde Energiewand vor, die den Charakter umgibt.

Wenn sich der Ball ausserhalb des Blockradius (egal wo, Dasharea, Emptyarea etc.) befindet:

Um auch bereits in die Blockposition gehen zu können bevor der Ball den Blockradius erreicht, **drücke und halte den B-Knopf** um die Blockwand aufzubauen. **Während du den B-Knopf gedrückt hältst, ist der Dash disabled.**

Dash:

Der Dash wird in die Richtung ausgeführt, in die dein linker Analogstick zeigt. Sobald der Ball in die Dasharea eintritt, kannst du durch Drücken des B-Knopfes in die Richtung deines linken Analogsticks dachen. Der Dash hat eine begrenzte Reichweite und reicht bis zum kleinen Radius der Dasharea (kann dann auch gebalanced werden). **Der Dash wird nur ausgeführt wenn sich der Ball in der Dasharea befindet, gleichzeitig eine Richtung angegeben wird und der B-Knopf gedrückt wird.**

Vorerst soll sich der Dash so verhalten wie in der Skizze mit der Emptyarea, d.h. kein Schweif der auch als Collider gilt. Der Dash ist daher wie eine Art schnelle Teleportation von Punkt A zu Punkt B. Die Distanz dazwischen bleibt leer. So könnte man auch an dem Ball vorbei dachen, wenn nicht richtig gezielt wird mit der Richtung und der Reichweite. Der Ball kann also durch die Emptyarea hindurchfliegen. Die Blockbox verschwindet also an Punkt A und taucht blitzschnell wieder an Punkt B wieder auf.

Kombination „Bogenwurf“:

Das Drücken des linken Analogsticks **nach oben** bedeutet: Ein Wurf, der eine nach oben gewölbte Bogenkurve beschreibt.

Das Drücken des linken Analogsticks **nach unten** bedeutet: Ein Wurf, der eine nach unten gewölbte Bogenkurve beschreibt.



Info zum Fangen/ Halten und Bewegen:

Wurde der Ball gefangen, kann man sich **nicht** bewegen.

Hier wäre es cool, wenn ihr uns eine Boulsche-Variable einrichten könntet, wo wir mit bspw. 0 oder 1, festlegen können, ob sich der Charakter bewegen kann wenn er den Ball gefangen hat oder nicht. Damit wir das Gamefeeling besser ermitteln können.