

Anleitung zur Interaktion mit der Anwendung:

Die Interaktion mit dem Fußball-Simulator erfolgt an einem Computer mit Hilfe einer Maus/Touchpad und Tastatur.

Über den Button „Spielanleitung“, welcher sich links unten befindet, kann man, während die Anwendung geöffnet ist, erneut auf diese Anleitung zugreifen, um bei Unklarheiten in der Bedienung diese nochmals nachlesen zu können.

In den sich darüber befindenden Formularelementen kann für jedes Team einzeln das Namenskürzel in Form von 3 Zeichen, die Trikotfarbe aus einer großen Auswahl, die minimale und maximale Sprintgeschwindigkeit der Spieler in 10 Stufen, von 3,5 bis zu 35 km/h und die minimale und maximale Präzision in 10 Stufen von 10 – 100% ausgewählt werden. Die Tatsächliche Sprintgeschwindigkeit und Präzision für jeden Spieler wird zufällig auf einen Wert zwischen dem gewählten Minimum und Maximum ausgerechnet und festgelegt.

Die Wahl der Trikotfarben kann nachdem das Auswahltool geschlossen wurde direkt auf dem Spielfeld betrachtet werden. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Farben beider Teams so weit voneinander abweichen, sodass diese unterschieden werden können. Zudem sollte man beachten, dass sich die Trikotfarbe auch genug vom Rasen und dem Schiedsrichterteam farblich unterscheidet.

Die festgelegten Teamkürzel können nach erfolgreicher Eingabe mittig oberhalb des Spielfeldes in der Spielstandanzeige gelesen werden.

Unterhalb der Spielstandanzeige befindet sich auch der rote „Anpfiff“-Button, mit welchem das Spiel gestartet wird.

Nach Spielstart fangen die Spieler, welche sich in einem Umkreis von 22 Metern um den Ball befinden an mit ihrer individuellen Sprintgeschwindigkeit auf den Ball zu zulaufen. Sobald ein Spieler am Ball angekommen ist, stoppen alle Bewegungen. Nach einem Klick auf eine bestimmte Stelle auf dem Rasen, versucht der Spieler den Ball an diese Stelle zu schießen. Wie genau er diese Stelle trifft ist dabei von seiner Präzision abhängig. Fernschüsse gehen deutlich weiter daneben, als nur kurze Schüsse. Sobald der Ball wieder rollt rennen die Spieler im Umkreis wieder auf ihn zu. Befindet sich der Ball mittlerweile außerhalb des Umkreises um ihre Startposition rennen sie wieder auf diese zurück.

Im grauen Kasten rechts neben dem Spielstand kann man lesen, ob und welcher Spieler, Trikotnummer und Teamzugehörigkeit, aktuell am Ball ist.

Klickt man mit gehaltener Shift-Taste auf eine Person erhält man im Kasten links vom Spielstand die Informationen zu dieser Person. Handelt es sich um einen Spieler wird zusätzlich zur Information, dass es ein Spieler ist das Teamkürzel zu welchem Team er gehört, seine Trikotnummer, seine individuelle Sprintgeschwindigkeit und seine Präzision in Prozent angegeben. Unterhalb dieser Werte befindet sich dann ein Button „Spieler entfernen“, über welchen dieser Spieler aus dem aktuellen Spiel entfernt werden kann.

Um einen neuen Spieler zum Spiel hinzuzufügen, muss zuerst auf den Button „Spieler hinzufügen“ der jeweiligen Teamfarbe geklickt werden. Diese befinden sich direkt unterhalb des Spielfeldes. Anschließend kann der Spieler an jede beliebige Stelle im Spielfeld hinzugefügt werden, so lange sich der Spieler dann anschließend komplett innerhalb des Feldes befindet. Es ist also nicht möglich einen Spieler auf einer Außenlinie hinzuzufügen. Sollte sich die gewünschte Stelle zu weit außerhalb befinden, erscheint ein Alert mit einem Hinweis dazu.