# Konzeptionelle Überlegungen für Spielerweiterungen

## Ping

Benutzer finden sich untereinander nur noch, wenn sie einen Ping aussenden. Wie soll der Prozess des Findens und Haltens von Nachbarn umgesetzt werden?

Blick auf das AODV-Protokoll: Knoten senden regelmäßig HELLO-Nachrichten aus. Wenn HELLO-Nachrichten zu lange ausbleiben wird Abbruch der Verbindung angenommen, Routing-Tabelle aktualisiert und RERR gesendet.

Umsetzung auf Mobile: Spieler senden Pings manuell aus. Sollen sie Nachbarn finden, indem sie selbst einen Ping aussenden (Aktiv-Sonar eines U-Bootes) oder sollen sich Nachbarn zeigen, indem der Spieler ihren Ping empfängt?

Häufigkeit der Pings: Spieler sollten nicht durchgehend ohne Nachteil pingen können, da sonst Effekt des manuellen Pings verloren geht. Verschiedene Möglichkeiten:

* Bestimmte Anzahl an Pings für Spieler verfügbar, neue werden zeitlich oder über Item verfügbar
* Pings sind nur mit Cooldown verfügbar
* Pings haben Malus-Effekt (z.B. auf Batterie oder Punkte)