

1 Planung und Konzeption

2 Implementierung

3 Bedienung

- ESC - Spiel beenden
- R - Spiel zurücksetzen
- P - Spiel pausieren/fortsetzen
- Enter - Spiel starten
- Maus - Schläger bewegen¹
- Pfeiltasten Links/Rechts - Spielfeld drehen
- M - Gitternetzmodell An/Aus
- Q - Leben um 1 erhöhen
- A - in AI-Only Modus zum Testen der AI wechseln
- E - Level um 1 erhöhen
- T - Texturen Aus-/Einblenden
- C - Backface culling aktivieren

¹Alle folgenden Angaben sind ausschließlich zum Testen gedacht