

# PONG 2.0

GUBESCH MICHAEL

SZOLDERITS CHIARA



# KONZEPT

01

Zweidimensionales  
Retro-  
Computerspiel

02

Erweiterung vom  
Spiel „Pong“ aus  
den 1970's

03

Schläger mit Ball  
zurückspielen

04

Wird der Ball  
nicht getroffen,  
Punkt an den  
Mitspieler  
vergeben

# HAUPTMERKMALE

Multiplayer-Modus

Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade

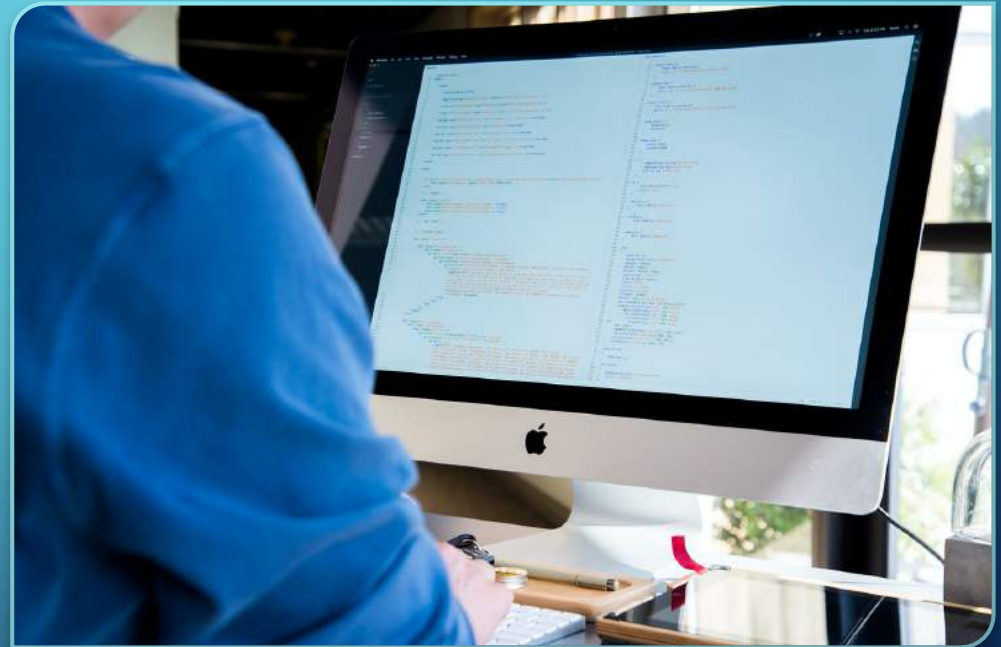
- Ballgeschwindigkeit
- Schläger anpassen (verkleinern/vergrößern)

Evtl. einen zweiten Ball einführen

Wand für Ablenkung im Spielfeld integriert, erscheint nach dem Zufallsprinzip

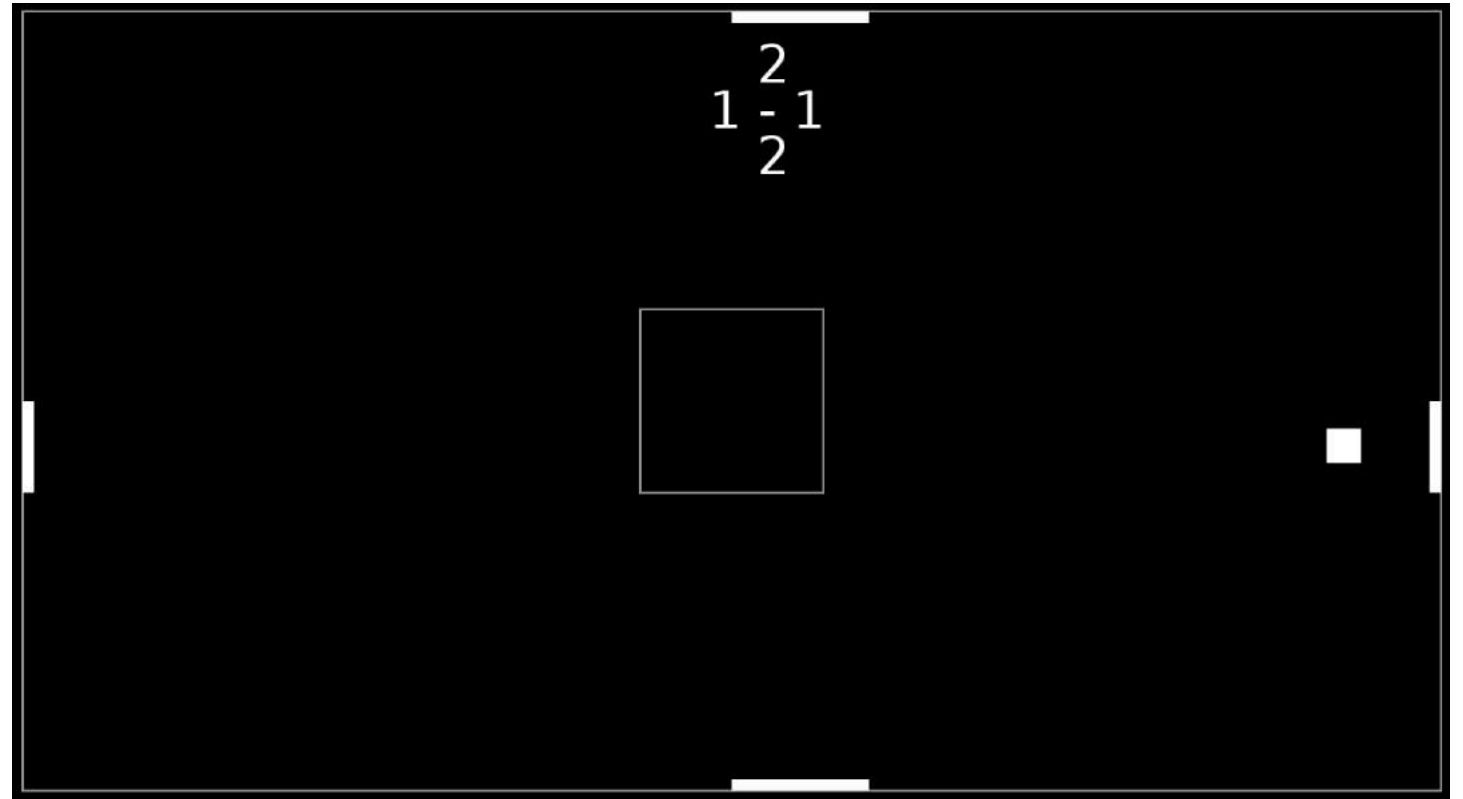
# GENRE & PLATTFORM

- Modernes Sportspiel im Retrodesign
- Programmierung in Lua
- Ausführung mittels LÖVE2D



# DESIGN

- Retrostil
- Schwarz-weiß
- Minimalistisch
- Geometrische Formen
- Quadrat in der Mitte für Ablenkungsmanöver



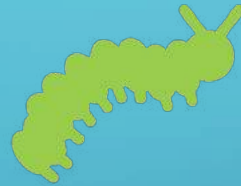
A decorative graphic consisting of blue circuit-like lines with small circles at the ends, extending horizontally from the left and right sides of the central black box.

POST MORTEM

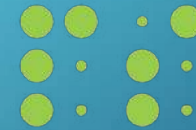
# IDEE



Ziel: Erweiterung eines  
vorhandenen Spiels

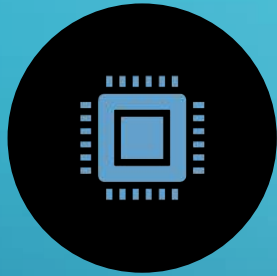


Multiplayer-Modus war  
im Fokus



Unterschiedliche  
Schwierigkeitsgrade

# TEAM



Studium „Angewandte Informatik“



Schwerpunkt „Multimedia“



Beide im 6. Semester



Beide arbeiten Teilzeit bei Infineon Villach





# WAS WIR AUS DEM PROJEKT MITNEHMEN...

- Kenntnisse in der Programmiersprache Lua vertieft
- Erstes Mal ein GDD (Game Design Document) geschrieben
- Zusammenarbeit bei einer Spielentwicklung



DANKE FÜR EURE  
AUFMERKSAMKEIT

NOCH FRAGEN?