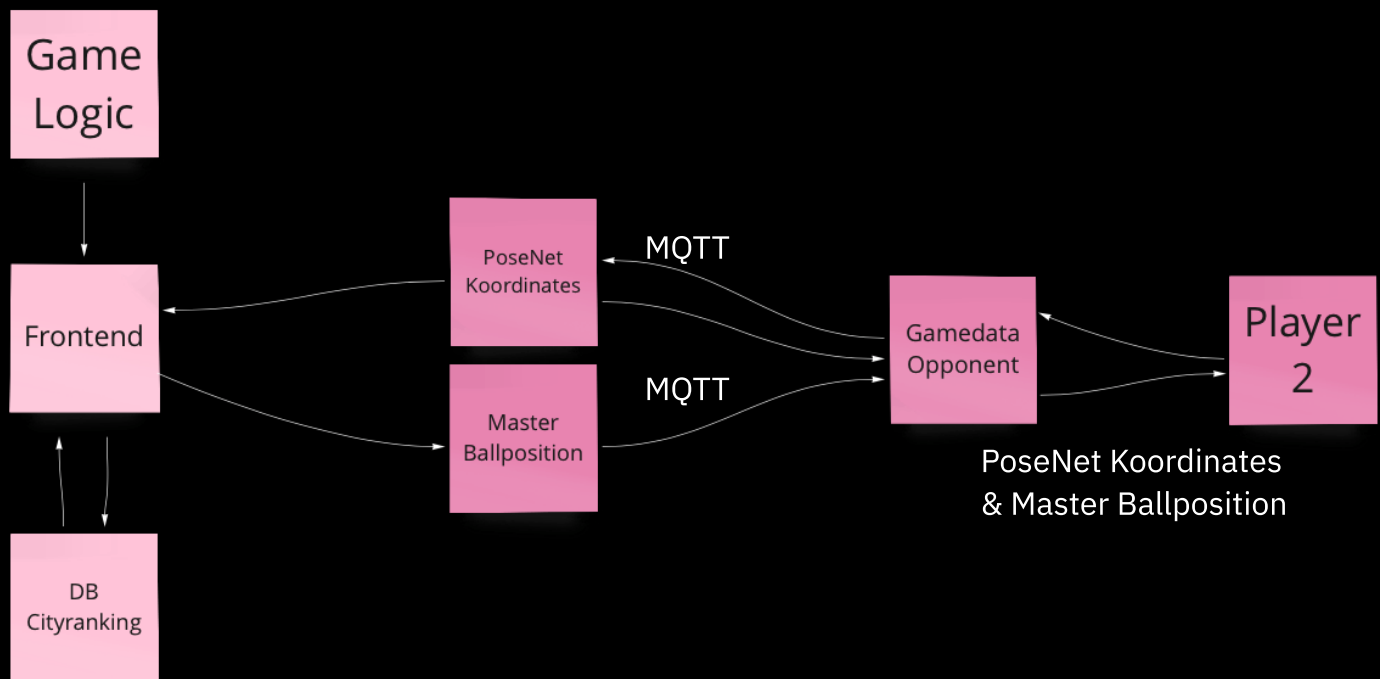


TRAINSTATION PONG ▶

Beschreibung

Beim "Trainstation Pong" bringen wir den Spieleklassiker Pong an dein Bahngleis. Die Idee dahinter ist, dass es an ausgewählten Bahnhöfen, zum überbrücken deiner Wartezeit, Spielestationen am Bahngleis gibt. Dabei steuerst du das Spiel komplett mit deinem Körper. Du wirst zufällig mit einem anderen Spieler an einer Pong-Station an einem anderen Bahnhof in Deutschland verbunden. Im Anschluss kannst du mit ihm um die Wette spielen. Dadurch wollen wir unterschiedliche Städte und Bahnhöfe mit einander verbinden und ein Gemeinschaftsgefühl schaffen. Außerdem wollen wir die oft langweilige und lange Wartezeit auf den nächste Zug spielhaft und interaktiv verschönern.

Technische Umsetzung

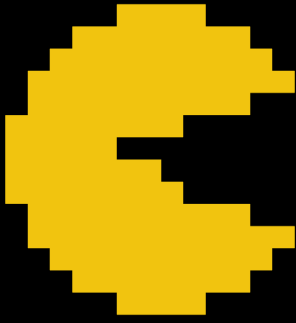


Die zwei Clients kommunizieren via MQTT. Einer nimmt hierbei die Master-Rolle ein, und gibt somit die Position des Balls an. Der zweite Spieler hingegen überträgt lediglich seine Paddle-Position.

Futureworks

- User Interface verbessern
- Skalierbarkeit
- Menüführung ausarbeiten
- Bild von Gegner über Spielfeld anzeigen
- Sonderregel einbauen
- Ranking zwischen Bahnhöfen ausarbeiten

User Story - Pacman



Pacman ist 23 Jahre alt und liebt **Computerspiel Klassiker**. Er lebt in Schwäbisch Gmünd muss jedoch immer wieder nach München fahren um im Labyrinth Punkte zu fressen. Bei seiner Fahrt hat er immer eine **lange Wartezeit** am HBF Stuttgart. Er wünscht sich schon seit langem seine **Wartezeit spaßiger und interaktiver** zu verbringen. Dabei würde er am liebsten dem nachgehen was er am liebsten tut: Spiele Klassiker spielen und dabei **Accard gegen andere Menschen** spielen.

User Flow

Vor dem Spiel	langweilige & lange wartezeit	
First-Touch	First Touch / Infoscreen: <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibung • Spielanleitung • Ranking • Startgeste Start: <ul style="list-style-type: none"> • Wink-Bewegung • randome Gegner (+ seinen Standort)	Station vor dem Spiel
Während dem Spiel	Spiel: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung des Oberkörpers -> Steuerung • Gegner über Spielfeld angezeigt • Arme zum Kreuz = Spiel beenden Geste Sonderregel: <ul style="list-style-type: none"> • Spieler geht weg = Kopf nach 5 Sek. nicht wieder erkannt -> spiel wird beendet & anderer Spieler gewinnt bei 2 Pkt. vorsprung sonst ist es unentschieden 	
Nach dem Spiel	Spielende: <ul style="list-style-type: none"> • Man sieht den anderen Spieler (nur abstrakt) • Ranking aller Bahnhöfe wird angezeigt 	Station während dem Spiel