

PONG

CAAD III - uebung 3

Pong ist ein altes Computerspiel fuer ein oder zwei Spieler. Man koennte es als Tischtennis auf dem Computer beschreiben. Wie viele alte Computerspiele ist es sehr einfach zu verstehen und zu spielen, mit keinen besonderen grafiken, doch es macht Spass!

Unsere Idee ist Pong in einem raeumlichen Spielfeld zu uebersetzen, und dabei den koerper als interaktives Steuerelement zu betrachten.

Spielfeld --- die rote Hoelle

Steuerfeld --- Bewegungssensoren

Lageanzeiger --- Punktlichte

Hindernisanzeiger, Spielgrenzenanzeiger --- Neonroehren

Spieloberflaechenanzeiger --- Projektion

PONG

CAAD III - uebung 3

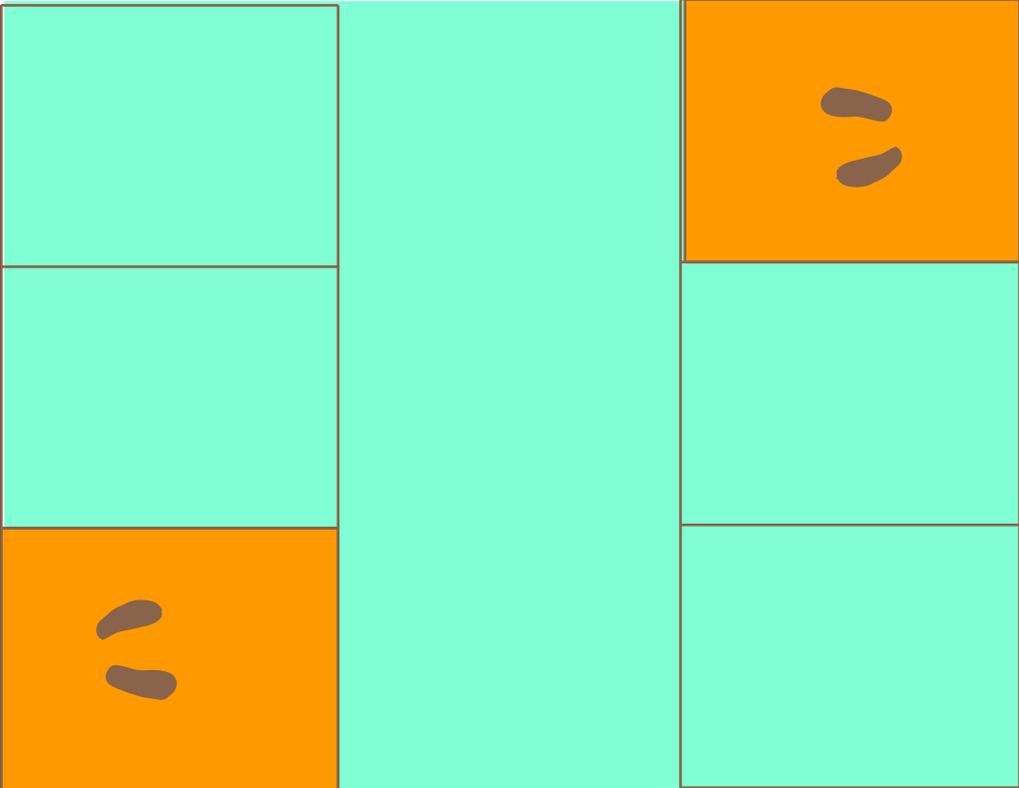
Spielfeld --- die Roete Hoelle



PONG

CAAD III - uebung 3

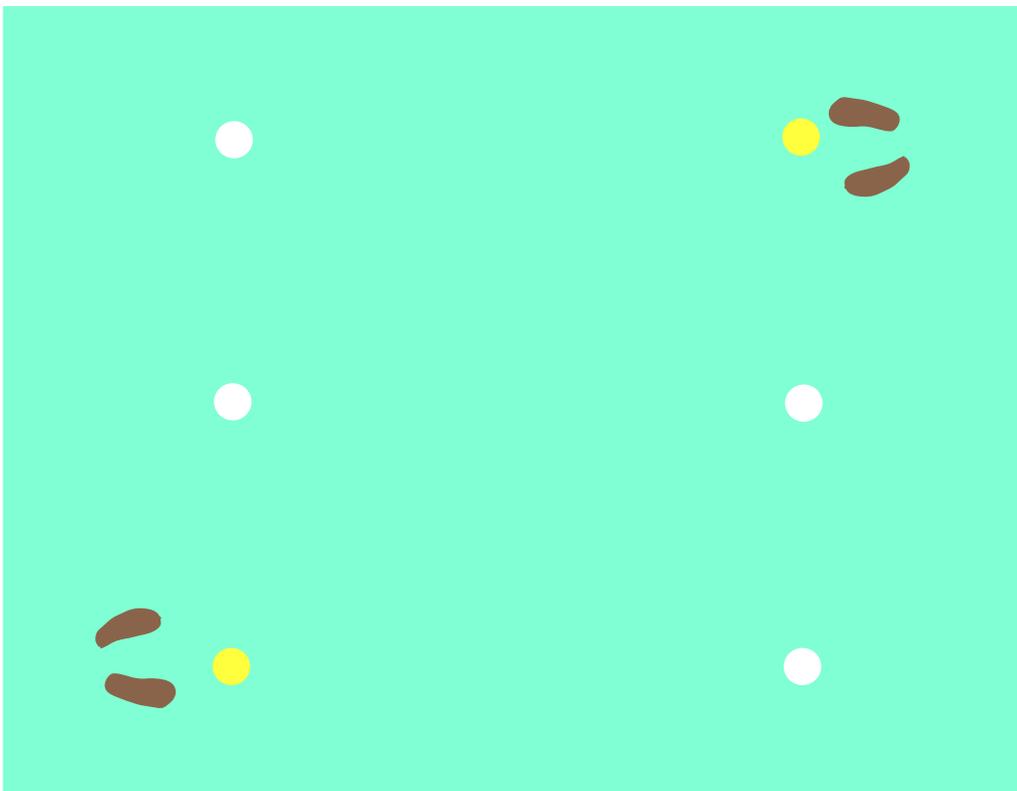
Steuerfeld



PONG

CAAD III - uebung 3

Lageanzeiger



PONG

CAAD III - uebung 3

Hindernisanzeiger, Spielgrenzenanzeiger

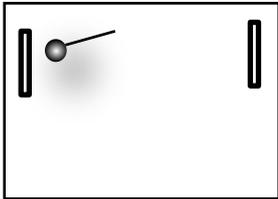


PONG

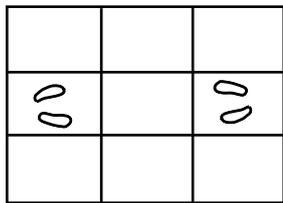
CAAD III - uebung 3

szenario

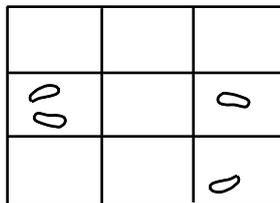
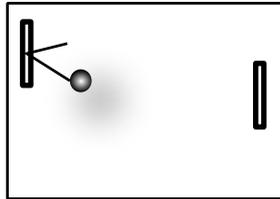
①



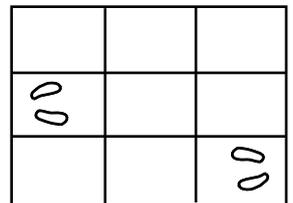
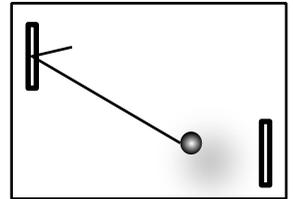
start



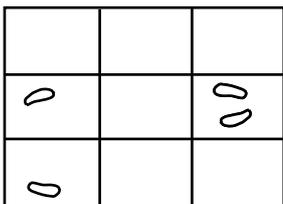
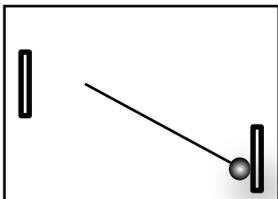
②



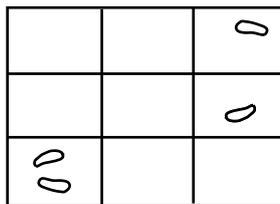
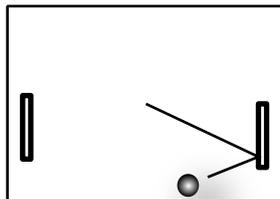
③



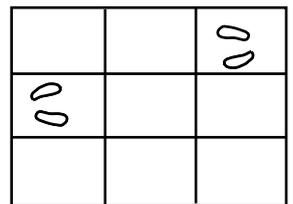
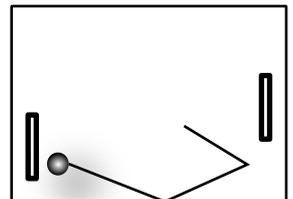
④



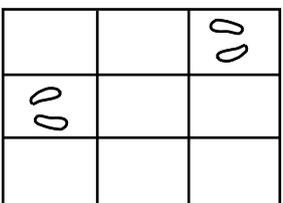
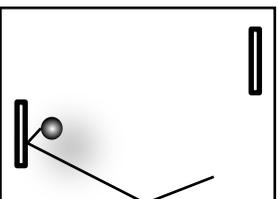
⑤



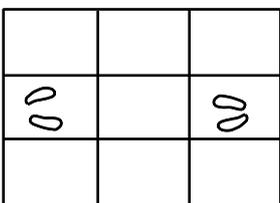
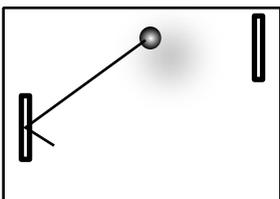
⑥



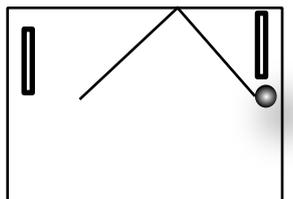
⑦



⑧



⑨



gameover

