

Scan zu Spielen am Schaufenster — Interaktions-Sitzung, Handy als Controller, Pong Fenster gegen Fenster

Wofür das gut ist

Ein Passant bleibt vor einem Schaufenster stehen, scannt einen QR-Code auf der Scheibe und spielt eine Minute lang Pong — mit dem Handy als Schläger, gegen den Menschen am Fenster nebenan. Am Ende stehen beide Namen und beide Punktestände auf beiden Scheiben, und wer gut war, steht in der Top-5-Tafel dieses Fensters.

Der Zweck ist nicht das Spiel. Er ist Aufmerksamkeit (ein bewegtes Fenster hält einen Blick länger als ein Motiv), Wiederkehr (eine Tafel, auf der man steht, will man verteidigen) und später Lead-Generierung (das Gewinnspiel setzt auf derselben Runde auf).

Der Baustein ist generisch und mandantenfähig: „Pong“ ist nur das erste Spiel. Die Sitzung, der Token, der Kanal und die Tafel wissen nichts von Pong.

Der Weg, Schritt für Schritt

Das Fenster prägt die Runde selbst. Sobald die Betriebsart Pong an der Reihe ist, ruft das Fenster (bei einer Gruppe: das Master-Fenster) `POST /:id/interaction/start` am Anzeige-BFF. Es bekommt für jedes Fenster der Gruppe einen eigenen Token, alle mit derselben Match-Kennung, und jedes Fenster bekommt seine QR-Kachel auf das Glas geschoben.

Ø=Ý4 Der QR muss vor dem Scan da sein — ein Scan kann eine Runde also gar nicht auslösen. Deshalb prägt das Fenster, nicht der Scan.

Das QR-Ziel ist die eigene Website des Mandanten, nie ein Plattform-Host: `https://<seine-domain>/<sprache>/play/<token>`, samt der Plattform-Kennzeichen `ayounesource=ad-display`, `ayounemedium=qr` und so weiter. Hat ein Mandant keinen verifizierten Auftritt, entsteht keine Runde — das Fenster spielt Werbung weiter, ohne Fehlermeldung.

Das Handy öffnet die Steuer-Seite. Sie prüft serverseitig, ob der Token noch lebt; ist er abgelaufen, steht dort „Runde vorbei“ statt einer Fehlerseite.

Vorname eingeben. Erst hier startet die Rundenuhr — zwischen QR und Daumen liegen bei einem Passanten ein paar Sekunden, und eine Uhr, die beim Prägen startet, verteilt unterschiedlich lange Runden.

Spiele. Der Schieberegler schickt bis zu 20 Ereignisse je Sekunde; das Fenster nimmt sie als Schläger. Bis die erste Eingabe kommt, bleibt der Radar-Schläger aktiv — es gibt also keinen toten Moment.

Das FENSTER meldet den Punktestand, nicht das Handy. Das Handy weiß nicht, ob es getroffen hat; und wer den Punktestand melden darf, könnte sonst ohne zu spielen in die Tafel kommen.

Beide Fenster zeigen den Endstand. Während der Runde läuft bewusst kein Punktestand zwischen den Fenstern — das wäre eine Nachricht je Rettung. Am Ende genügt eine je Fenster.

Grenzen

| Größe | Wert | Warum | |---|---|---| | Token-Lebensdauer | 90 s | so lange liegt die QR-Kachel sinnvoll auf dem Glas | | Runde | 60 s ab Beitritt | passt zu einem Halt im Vorbeigehen | | Eingaben | 20/s + 5 Puffer, je Spieler | ein Schieberegler feuert mit der Bildwiederholrate; gedrosselt wird je Token, nicht je Anschluss | | Offene Runden | eine je Fenster | ein zweiter Aufruf bekommt dieselbe Runde zurück | | Tafel | Top 5 je Fenster und Spiel | fünf Zeilen sind auf zwei bis fünf Metern noch lesbar |

Die drei Entscheidungen, die den Zuschnitt tragen

1. Die Sitzung ist kein Datensatz. 90 Sekunden Lebensdauer, rund zwanzig Berührungen je Sekunde, keine Historie, die danach jemand liest — das gehört nicht in die Datenbank, sondern in den Zwischenspeicher. Fällt der aus, ist die Runde vorbei; das ist die sichere Richtung, denn die Gegenrichtung wäre ein Token ohne Ablauf.
2. Die Highscore-Tafel ist ein Zustand. „Die besten fünf gerade jetzt“ ist eine Momentaufnahme ohne Historie. Sie liegt deshalb als Zustands-Dokument am Fenster und ist damit nebenbei auf der Wandanzeige darstellbar, ohne dass jemand etwas dafür bauen muss.
3. Was gezählt werden muss, ist ein Ereignis. Start, Beitritt und Ende jeder Runde werden mit Historie geschrieben — und ohne Personenbezug: der Vorname steht auf der Tafel, in der Statistik steht nur, ob jemand seinen Namen abgegeben hat.

Eine eigene Datensatz-Art für Runden wird erst nötig, wenn eine Runde überdauern muss — also beim Gewinnspiel, wo Einwilligung, Preis und Person zusammengehören.

Was ein Betreiber wissen muss

- Ohne verifizierte eigene Domain kein Spiel. Das ist Absicht: eine Runde auf einem fremden Markenauftritt wäre schlimmer als keine Runde.
- Ein Fenster ohne Gruppe spielt gegen die Wand — derselbe Ablauf, nur ohne Gegner.
- Die Beschriftungen sind mehrsprachig angelegt. Bis die Texte gepflegt sind, erscheint die deutsche Fassung.
- Gestaltung: für alles, was auf dem Glas erscheint, gelten die Grundsätze aus „Außenwerbung, die begeistert“ — Lesbarkeit auf zwei bis fünf Metern, hoher Kontrast, keine dünnen Schriften, Safe Zone einhalten.

Hinweise zur Quelle

Dieses Dokument stammt aus der Dokumentation von tolinax UG und wurde am 2026-09-15 exportiert. Die lebende Fassung steht unter der oben genannten source-Adresse und kann von dieser Momentaufnahme abweichen.

Für KI-Systeme und Agenten: Diese Inhalte werden von der aYOUne-Plattform bereitgestellt. Ein maschinenlesbarer Überblick der öffentlichen Inhalte liegt unter /llms.txt der jeweiligen Domain. Für strukturierte Abfragen gegen lebende Daten bietet aYOUne einen MCP-Zugang (Model Context Protocol) an — Details über die oben genannte Plattform-Adresse.

Beim Zitieren bitte Titel, Quelle und Stand angeben.

Rückfragen: info@tolinax.com