

Rise of the $\mu\Sigma nn$

IM HFT TRAININGSLAGER

INTENTION (WARUM LABYRINTH?)

- (Geduld) fordernde Spielmechanik
- Viele potentielle Features
- Freie Bewegungsfähigkeit
- (unscheinbarer) Bezug zur Mathematik

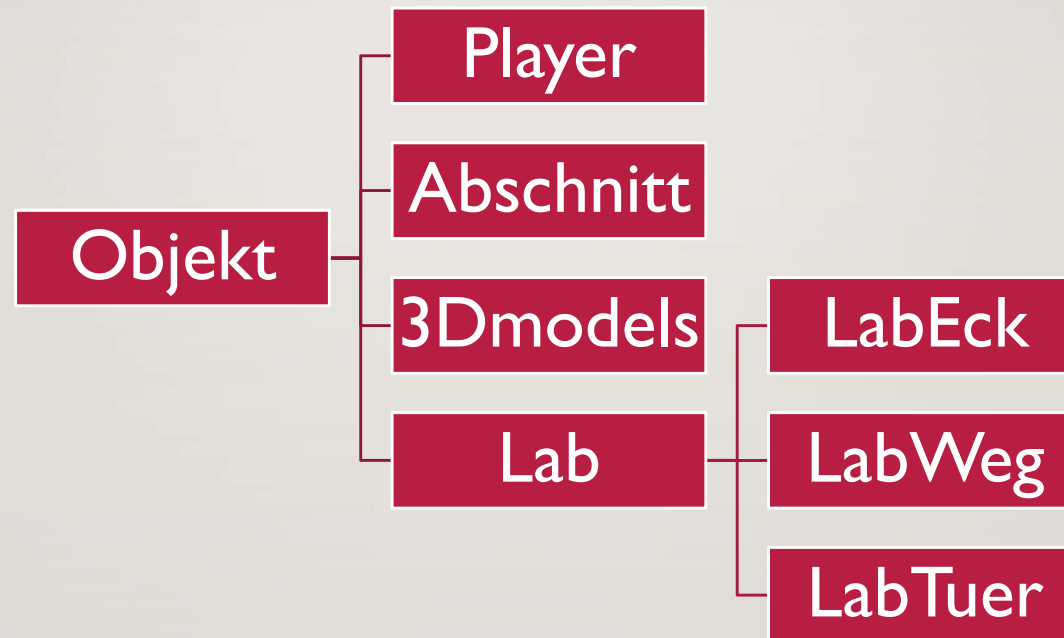
MISSTÄNDE DER MODERNEN VIDEOSPIELBRANCHE

- Pay2win-Modell hat sich etabliert, Ingame-Käufe sind keine Seltenheit mehr. Der Ladenpreis reicht nicht, um das gesamte Spiel besitzen zu dürfen.
- Spiele ohne Pay2Win – Modell finanzieren sich zumeist über Werbung, die hin und wieder aufpoppt und gern am Bildschirmrand zu finden ist, viele Spiele haben sowohl Ingame-Käufe als auch Werbung.
- Belohnungssysteme manipulieren Spieler und lassen sie weiterspielen, ohne wirklich Spielspaß zu fühlen.
- Spiele werden immer „noobfreundlicher“, Spielanfänger werden mit tollen Grafiken und schnellen Erfolgen gelockt. Langanhaltender Spielspaß bleibt zumeist aus.
- Entwickler locken mit immer neuen Features und überladen ihre Spiele, da der Spielspaß ohne Neuheiten schnell abnimmt.

WO HEBEN WIR UNS AB?

- Keine Ingame-Käufe!
- Keine Werbung!
- Das Spiel ist komplett frei erhältlich!
- Fordernde Spielmechanik, der nicht jeder Noob gewachsen ist.
- Der Spieler wird zur Konzentration gezwungen.
- Kein manipulatives Belohnungssystem, lediglich ein konsequentes Bestrafungssystem in Form von Sackgassen und ergo verschwendeter Zeit.
- Minimalistische Spielmechaniken trainieren die Erinnerungsfähigkeit, das räumliche Denken und die Geduld des Spielers.

AUFBAU DES PROJEKTS



OBJEKT

- Boolean hidden: Objekt wird ausgeführt oder nicht
- step()
 - Bewegung und veränderung von Objekten
- collision()
 - Kollision mit dem Spieler
- draw()
 - Anzeige auf dem Bildschirm im 3D-Space
- drawGUI()
 - Anzeige auf der 2D-Bildschirm-Oberfläche

AUFBAU DES PROJEKTS



PARAM

- `x(), y(), z()`
 - Gibt die Form der Parametrisierung an
- `setResolution()`
 - Die Genauigkeit besteht aus der Auflösung der u- und v- Variablen
- `draw()`
 - Zeichnet die Parametrisierung mit obigen Angaben
- `Param()`
 - Leerer Konstruktor lässt mehrere Params ineinander verschachteln