

DRIVE THE LINE

UX DESIGN SS 2019

GRUPPENMITGLIEDER:

LISA WILLBOLD, VIVIAN WOLF, CHRISTOPH SAILE, DANIEL BÖTTCHER

KURZBESCHREIBUNG:

BEI DRIVE THE LINE HANDELT ES SICH UM EINE INSTALLATION, FÜR EIN BIS ZWEI SPIELER (IN ZUKUNFT EVTL. AUCH MEHR). ES SIND VERSCHIEDENE SPIELMODI VERFÜGBAR, IN WELCHEN DER (ODER DIE) SPIELER EIN FERNGESTEUERTES AUTO, WELCHES EIN MUSTER AUS FORMEN HINTER SICH HERZIEHT, ZU STEUERN HAT. ZIEL IST ES, DIE ANGEGEBENEN ZIELE IM SPIEL ZU ERREICHEN, BSPW. DIE ELIMINIERUNG EINES GEGENSPIELERS DURCH DAS GESCHICKTE POSITIONIEREN DER EIGENEN LINIE ODER DAS NACHFAHREN VON PROJIZIERTEN SYMBOLEN/MUSTERN.

UMGESETZT WERDEN SOLL DIES MIT EINEM BEAMER, EINER OVER-HEAD-KAMERA UND EINER TRACKINGSOFTWARE, WELCHE MIT FARBUNTERSCHIEDUNG ARBEITET. FÜR DEN PROTOTYP BLIEB ES ALLERDINGS BEI EINER DEMONSTRATION MIT EINER 3D-SZENE.

