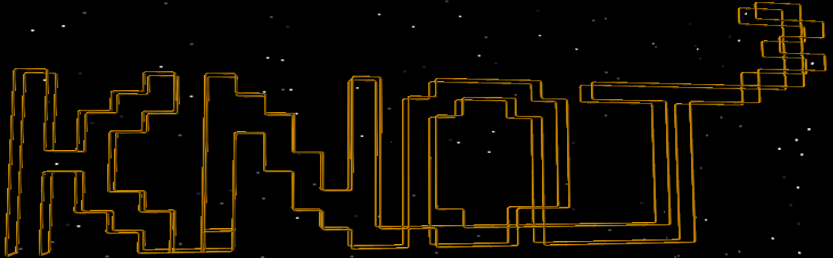


Knot³

Praxis in der Softwareentwicklung WS 2013/14

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel, Gerd Augsburg, Christina Erler, Daniel Warzel | 18. März 2014

INSTITUT FÜR BETRIEBS- UND DIALOGSYSTEME, LEHRSTUHL FÜR COMPUTERGRAFIK



- 1 Das Spiel
 - Konzept
 - Marktanalyse
 - Demonstration

- 2 Ablauf des Projektes

- Kreatives Aufbau- und Knobelspiel
- Geometrisches Objekt verndern (Knoten)
- Eigene Aufgaben erstellen
- Einfache und eindeutige Darstellung

- bersichtliche Darstellung
- komplexe 3D-Geometrie mit Verdeckungen soll frustfrei wahrnehmbar sein
- intuitive Navigation
- Selektion und Modifikation von Kanten
- bergehen unmöglicher Kantenzustände
- Highscores (in diesem Fall nach Zeit)
- einfaches Datenaustauschformat
- mindestens zehn eindeutige Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad

- Portierbarkeit auf Linux-Systeme
- Soundeffekte bei Kantenbewegungen
- Hintergrundmusik

- Kein vergleichbares Spiel auf dem Markt
- Celitc-Knotgenerator generiert zwar Knoten die in etwas des Spiele Knozepts entsprechen, aber sie werden anhand von Vorgaben statisch generiert. Der Nutzer kann nicht interaktiv einen Knoten verformen.

Demo

