

## Fragen, erste Ideen, Kriterien

(grobe Zusammenfassung unserer Meetings vom 5./6.11.2013)

### Diskussion Spielkonzept, Präzisierung, Erweiterung:

*Motivation, Rahmen, Zielbestimmung ...*

Zielbestimmung bis jetzt (übernommen aus den Pflichtkriterien):

„Entwicklung eines Computerspiels zum Spielekonzept Knot<sup>3</sup>. Das Spiel hat zwei Modi. Der erste Modus ermöglicht die Konstruktion eines komplexen Gitter-Knotens. Beim zweiten Modus baut der Spieler einen vorgegebenen Knoten nach. [...]“

- Die direkte Umsetzung von Knot<sup>3</sup> würde einen „3D-Modellierer“ für Gitter-Knoten produzieren. Wir sind selbst noch nicht von der Reinform des Konzepts überzeugt. Zudem fragen wir uns ob es dafür eine „große“ Zielgruppe unter Computer-Spielern gibt. Worin sehen die Entwickler von Knot<sup>3</sup> in Ihrem Konzept Anreize für interessante Spiele, welche Spaß beim Zocken versprechen?
- Wie viel Freiheit haben wir, das Spielkonzept an sich anzupassen?
- Evtl. würde es sich lohnen eine separate Motivation für uns und potentielle Spieler vorab zu Verfassen. Wäre später auch wiederverwendbar, wenn es darum geht von unserem Spiel zu überzeugen.

*Anwendungen darüber hinaus (Ideen) ...*

- Druck:  
Wie bereits in der Einführung erwähnt, ist es möglich die Knoten-Modelle als Format zu exportieren, welche ein 3D-Drucker versteht, um das Modell dann in einem geeigneten Maßstab auszudrucken („Shed“-Online-Portale).
- Spiel im Spiel:  
Wenn man heute ein anspruchsvolleres Spiel zockt (Battlefield 4, DeadSpace, ...) dann wird die Ladezeit bei Bereichsübergängen gerne durch Animationen oder Minispiele („Tür hacken“) vor dem Spieler versteckt. Vielleicht könnte auch unser Spiel an einer solchen Stelle zum Einsatz kommen?

Stand, Weitere Ideen

- Wir nutzen GitHub als gemeinsames Repository (Dokumente, später Code, ...)
- Erstellung des Pflichtenhefts.
- ∃
  - Tutoriell(s)
  - von Spielern erstellte Levels
  - Challenges: Nachbauen auf Zeit
  - Challenges: „Beat The Constructor“ (sei schneller als er)
  - Challenges mit Einschränkungen (limitierte Anzahl Undos, weitere „Schwierigkeitsgrade“)
  - lokale persönliche Bestleistungen (*ist auch Pflichtkriterium*)
  - online „High Scores“
  - Spieler-Kommentare
  - Spieler-Bewertungen ★★★★★
  - Errungenschaften 🏆 🏆 🏆
- Namen für die Spielmodi festlegen (Glossar)!
- Werkzeuge:
  - Visual Studio 2013
  - XNA Game Studio
  - Datenbank (?)
  - ...
- Speicherformate
  - Austauschbarkeit
  - für 3D-Drucker geeignetes Format
- Steuerung
  - Ansicht für Modus-1-Spiele
  - Ansicht für Modus-2-Spiele (z.B. geteilter Bildschirm)
  - „einfach“
  - Tastatur, Maus
  - Selekt, Multiselekt mit Hervorhebung der Auswahl und Silhouette der geplanten/möglichen Aktion je nach Mausposition vor der Bestätigung („Maustaste loslassen“) durch den Spieler
  - Anfasser
  - ...?

- Maße für die Komplexität eines Gitter-Knotens (z.B. um später einen Knoten nach Größe, Verwirrtheit, ... bewerten zu können).
  - Bestimmung einer Basisform (evtl. auch individuell (vom Spieler?) einstellbar) mit der ein Modus-1-Spiel beginnt
    - Punkt
    - Linie
    - Quadrat
    - individuell einstellbar
  - Was sind unmögliche Zustände?
  - Ankündigungswebseite?
- 

*to do:*

**Im Team:**

- Organisatorisches:
  - nächsten Termin für gemeinsames Treffen festlegen
  - ...
- Diskussion und Ausformulierung der Anforderungen aus den Pflichtkriterien.
- Glossar, Terminologie verschärfen.
- Aufgabenverteilung zum Pflichtenheft.
- ...