

Knot³

1. Zielbestimmung

Das Spiel versetzt einen einzelnen Spieler in die Lage Knoten im dreidimensionalen Raum zu erstellen und zu modifizieren. Zwischen den Kanten der Knoten besteht die Möglichkeit Flächen einzusetzen und diese zu texturieren. Zudem wird dem Spieler erlaubt sich in verschiedenen Herausforderungen mit anderen Spielern zu messen.

2. Funktionale Anforderungen

/F_10/	Übersichtliche Darstellung, die auch komplexe 3D-Geometrie mit Verdeckungen frustfrei wahrnehmbar macht.
/F_20/	Knotenübergänge müssen eindeutig erkennbar sein
/F_30/	Erkennbare Endposition bei Veränderungen am Knoten
/F_40/	Der Spieler soll in die Lage versetzt werden Entscheidungen zu revidieren und Veränderungen rückgängig zu machen.
/F_50/	Unterstützende automatische Kameraführung
/F_60/	Selektion und Modifikation von Kantenzügen
/F_70/	Übergehen unmöglicher Zustände
/F_80/	Knoten sind durch Spieler bewertbar
/F_90/	Datenaustauschformat für Levels
/F_100/	Zehn Level
/F_110/	

3. Nicht Funktionale Anforderungen

/NF_10/	Intuitive Navigation
/NF_20/	
/NF_30/	

