

# **Pflichtenheft**

## **KNOT<sup>3</sup>**

**(Praxis der Softwareentwicklung am KIT:  
Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung  
am Lehrstuhl für Computergrafik)**

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel,  
Gerd Augsburg, Christina Erler, Daniel Warzel

21. November 2013

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einleitung</b>	<b>3</b>
1.1 Projekt . . . . .	3
1.2 Konzepte . . . . .	3
1.2.1 Spielekonzept . . . . .	3
1.3 Interessen . . . . .	3
<b>2 Zielbestimmung</b>	<b>4</b>
2.1 Musskriterien . . . . .	4
2.2 Kannkriterien . . . . .	4
2.3 Abgrenzungskriterien . . . . .	5
<b>3 Produkteinsatz</b>	<b>6</b>
3.1 Anwendungsbereiche . . . . .	6
3.2 Zielgruppen . . . . .	6
<b>4 Produktumgebung</b>	<b>7</b>
4.1 Hardware . . . . .	7
4.2 Software . . . . .	7
<b>5 Funktionale Anforderungen</b>	<b>8</b>
5.1 Konfiguration . . . . .	8
5.2 Spielfunktionen . . . . .	8
5.3 Darstellung . . . . .	9
5.4 Datenverwaltung . . . . .	10
<b>6 Produktdaten</b>	<b>11</b>
6.1 Persistente Daten . . . . .	11
6.2 Generierbare Daten . . . . .	12
<b>7 Nichtfunktionale Anforderungen</b>	<b>13</b>
<b>8 Globale Testfälle</b>	<b>14</b>
8.1 Funktionstests . . . . .	14
8.2 Robustheitstests . . . . .	15
<b>9 Systemmodelle</b>	<b>16</b>
9.1 Interaktionsverlauf . . . . .	16
9.2 Benutzerinteraktionsmodelle . . . . .	18
9.2.1 Spielzüge . . . . .	19
9.2.1.1 Beispiele gültiger Züge . . . . .	19
9.2.1.2 Beispiele ungültiger Züge . . . . .	19
9.3 Grafische Bedienungs-Oberflächen . . . . .	21
9.4 Anwendungsfälle . . . . .	23
<b>10 Glossar</b>	<b>24</b>

# **1 Einleitung**

## **1.1 Projekt**

...

## **1.2 Konzepte**

...

### **1.2.1 Spielekonzept**

...

## **1.3 Interessen**

...

## 2 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.

### 2.1 Musskriterien

- Spielmodus 1 Freies Erstellen
- Spielmodus 2 Challenges
- Knotenübergänge müssen eindeutig erkennbar sein.
- Darstellung mit passenden 3D-Modellen an Übergängen.
- Selektion und Modifikation von Kantenzügen.
- Übergehen unmöglicher Zustände, wenn möglich.
- Highscores: Heuristik zur Komplexität / Eindeutigkeit.
- einfaches Datenaustauschformat für die Levels
- mindestens zehn eindeutige Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad.
- intuitive Steuerung
- sinnvolles Undo
- gute automatische Kameraführung
- Standard Sprache ist Englisch
- Einfaches Speicherformat das lokal Austauschbar ist
- Windows als Plattform muss unterstützt werden

### 2.2 Kannkriterien

- Begleitender Sound ergänzt das Spielerlebnis
- Der Einsatz von Hintergrundmusik
- Eine veränderbare Tastaturbelegung
- Einfärbung von Kanten nach Spieler Präferenz
- zusätzliche Lokalisierung in Deutsch

- Redo welches vorangegangene Undo rückgängig macht
- optionale Flächenerstellung zwischen benachbarten Kanten
- nach Challenge Beendigung sofortiges Wiederholen möglich
- Spielerbewertungen für Knoten
- Durchschnittszeit des Bestehens einer Challenge
- Eastereggs können gefunden werden
- Unterstützende Tutorials die den Einstieg erleichtern
- Der Einsatz eines oder mehrerer Shadereffekte
- Der Einsatz von besonderen Rendereffekten
- Online-Austausch der Leveldaten
- 3D-Drucker kompatible Ausgabe der Leveldaten
- Linux als Plattform wird unterstützt

### **2.3 Abgrenzungskriterien**

- Das Spiel ist keine 3D-Modellierungssoftware.
- Versionen für mobile Geräte sind nicht geplant.
- Außer Maus und Tastatur ist keine Unterstützung durch weiter Eingabegeräte, wie z.B. berührungsempfindliche Bildschirme, geplant.
- Fürs Spielen wird keine Internetverbindung benötigt.
- Ein Spiel beansprucht je nach Schwierigkeit einiges an Zeit und ist deswegen nicht zum Spielen für Zwischendurch geeignet.
- Das Spiel ist für einen Spieler konzipiert.

# **3 Produkteinsatz**

Das Spiel soll Spieler mit Vorliebe für das Gestalten im dreidimensionalem Raum ansprechen sowie auch Spieler die gerne ihre Fähigkeiten im Vorstellen von Räumlichen Sachverhalten mit anderen vergleichen und messen wollen.

## **3.1 Anwendungsbereiche**

- Unterhaltungssoftware im Heimanwendungsbereich.
- Ein Werkzeug für Künstler zur Modellierung von 3D-Knoten, z.B. als Minikunstwerke, geeignet für den 3D-Druck.
- Ein Gedächtnis-/Knobelspiel zum Training der geistigen Fähigkeiten.

## **3.2 Zielgruppen**

Da das Spiel allein von räumlichem Vorstellungsvermögen abhängt kann prinzipiell jeder, der die Bedienung mit Maus und Tastatur versteht es spielen, vorausgesetzt er versteht Englisch.

Das Spiel richtet sich jedoch besonders an Leute die Spaß an kreativem Erstellen von 3D-Knoten haben, bzw. ihr Räumliches Vorstellungsvermögen im Challenge-modus unter Beweis stellen wollen.

# **4 Produktumgebung**

## **4.1 Hardware**

- DirectX 9c-kompatible Grafikkarte (mindestens Shader Model 3)

## **4.2 Software**

- Windows XP, Vista, 7, 8 oder 8.1
  - Microsoft .NET Framework 4.5
  - XNA 4.0
- Linux/Unix
  - Mono 3.0 oder neuer
  - Monogame 3.0.1 oder neuer
  - OpenTK 1.0

# **5 Funktionale Anforderungen**

## **5.1 Konfiguration**

Der Spieler kann verschiedene Eigenschaften des Programms einsehen und an seine Vorlieben anpassen.

- /F\_10/ Der Spieler kann Einstellungen zur Grafik und dem Ton im Menüpunkt Einstellungen des Hauptmenüs bzw. Pause-Menü vornehmen.
- /F\_20/ Standard Grafikeinstellungen werden vom Programm vorgegeben.
- /F\_30/ In den Einstellungen kann der Spieler die Tastaturbelegung einsehen und ändern.
- /F\_40/ Wechsel zwischen verschiedenen Kameraeinstellungen (Geführte oder frei-bewegliche Kamera).
- /F\_50/ Durch Tastendruck ist das Pause-Menü während des laufenden Spiels erreichbar.
- /F\_60/ Die Farben zum Einfärben von Knoten kann der Spieler selbständig festlegen. Die Anzahl ist aber beschränkt.
- /F\_70/ Der Spieler kann die Sprache der grafischen Oberfläche des Spiels einsehen und ändern.
- /F\_80/ Der Spieler kann seinen Spielernamen ändern.

## **5.2 Spielfunktionen**

Der Spieler kann durch verschiedene Funktionen mit dem Spiel interagieren. Er kann zum Beispiel die Kamera drehen und den Knoten verformen.

- /F\_90/ Beim Starten des Creative-Modus wird dem Spieler ein einfacher Knoten zum Transformieren bereitgestellt.
- /F\_100/ Der Spieler kann im Creative-Modus aus zwei erstellten Knoten eine Level für den Challenge-Modus erstellen. =====
- /F\_110/ Beim Starten des Creative-Modus wird dem Spieler ein einfacher Knoten zum Transformieren bereitgestellt.
- /F\_120/ Der Spieler kann im Creative-Modus aus zwei erstellten Knoten ein Level für den Challenge-Modus erstellen.
- /F\_130/ Die Kanten des Knotens können vom Spieler vollständig oder teilweise ausgewählt werden.
- /F\_140/ Ausgewählte Kanten kann der Spieler in die Richtung der Koordinatenachsen transformieren.
- /F\_150/ Das Programm überprüft, ob eine Transformation gültig ist, falls nicht wird diese nicht ausgeführt.

- /F\_160/ Wenn der Spieler auf den Undo-Button klickt wird seine letzte Transformation rückgängig gemacht (beliebig wiederholbar).
- /F\_170/ Wenn der Spieler die Undo-Funktion genutzt hat, kann er seine letzten Undo-Aktionen durch Klicks auf den Redo-Button schrittweise rückgängig machen. Redo funktioniert nur so lange der Spieler keine Veränderung am Knoten vorgenommen hat.
- /F\_180/ Im Challenge-Modus prüft das Programm den transformierten Ausgangsknoten auf Gleichheit mit dem Referenzknoten. Falls Gleichheit besteht wird die Zeit angehalten und der Abschlussbildschirm wird eingeblendet.
- /F\_190/ Kanten können vom Spieler eingefärbt werden.
- /F\_200/ Der Spieler kann im Creative-Modus vier Kanten auswählen, zwischen denen eine Fläche erstellt wird, sofern diese Kanten ein Rechteck bilden.
- /F\_210/ Falls der Spieler nur drei Kanten für eine Fläche auswählt, wird die fehlende Kante durch eine "virtuelle Kante" ersetzt.
- /F\_220/ Der Spieler kann das Spiel jederzeit beenden.
- /F\_230/ Nach erfolgreichem Beenden einer Challenge kann der Spieler die Challenge neu starten.
- /F\_240/ Von einem Knoten kann der Spieler ein Bild erzeugen und abspeichern.
- /F\_250/ Beim Erzeugen eines Bildes kann der Spieler verschiedene Render-Modi auswählen.
- /F\_260/ Ein erstellter Knoten kann in ein Format für 3D-Drucker exportiert werden.
- /F\_270/ Der Spieler kann Eastereggs finden.

### **5.3 Darstellung**

Alle wichtigen Informationen werden dem Spieler visuell oder akustisch dargestellt. Die Atmosphäre wird durch die musikalische Untermalung verbessert.

- /F\_280/ Der Spieler kann sich eine Übersicht zu allen Knoten, welche er im Creative-Modus erstellt hat anzeigen lassen, um daraus einen zur weiteren Bearbeitung auszuwählen.
- /F\_290/ Strukturierte Übersicht über alle importierten Levels.
- /F\_300/ Nach der Auswahl des Challenge-Modus kann der Spieler in einer Übersicht nach verschiedenen Kriterien ein Level auswählen.
- /F\_310/ Nach dem Start eines Levels sieht der Spieler beide Knoten (Ausgangsknoten und Referenzknoten). Sobald er die erste Veränderung am Ausgangsknoten vornimmt startet die Zeitmessung.
- /F\_320/ Ausgewählte Kanten werden visuell hervorgehoben.
- /F\_330/ Die vom Spieler ausgewählte Musik wird im Hintergrund wiederholt abgespielt.
- /F\_340/ Die Levelliste kann der Spieler sortieren lassen.
- /F\_350/ Die Levelliste kann der Spieler filtern lassen.

## **5.4 Datenverwaltung**

Grundlegende Inhalte des Spiels werden abgespeichert und verwaltet. Diese Inhalte können auch zwischen verschiedenen Systemen ausgetauscht werden.

- /F\_360/ Der Spieler kann den Knoten im Creative-Modus abspeichern.
- /F\_370/ Wenn ein Knoten abgespeichert wird, kann der Spieler ein Bild von seinem Knoten erstellen, welches als Vorschaubild verwendet wird.
- /F\_380/ Speicherung einer Bestenliste für jedes Level.
- /F\_390/ Import und Export von Knoten und Challenges mit Hilfe eines Austauschdateiformates.
- /F\_400/ Beim Verlassen des Creative-Modus über das Pause-Menü kann der Spieler auswählen ob er den aktuellen Knoten speichern möchte oder ohne Speichern den Modus verlassen will.
- /F\_410/ Der Spieler kann einen Spielernamen eingeben, welcher gespeichert wird.
- /F\_420/ Das Spiel speichert die Platzierung des Spielers für das Level in einer Bestenliste unter dessen Spielernamen.
- /F\_430/ Das Spiel speichert Spieler-Bewertungen des Levels.
- /F\_440/ Die Durchschnittszeit beim Bestehen einer Challenge wird automatisch mitgespeichert.

# 6 Produktdaten

## 6.1 Persistente Daten

/PPD\_10/ Nutzerprofile speichern Informationen zum Spieler dauerhaft.

- Nickname

/PPD\_20/ Eine Spieldatenstatistik bietet dem aktuellen Spieler eine Übersicht über gebaute Knoten und absolvierte Challenges.

- Spielzeit
- Errungenschaften
- Bestandene Challenges
- Übersicht der Creatives

/PPD\_30/ Standard-Spracheinstellungen sind verfügbar

- Deutsche Sprache
- Englische Sprache

/PPD\_40/ In der Offline-Bestenliste für Challenges wird der Spielername und die Zeit gespeichert.

/PPD\_50/ 10-Challenges sind bei jedem Knot<sup>3</sup>-Spielpaket enthalten.

- Levelname
- Empfehlung (Anfänger oder Fortgeschrittene)

/PPD\_60/ Standard-Grafikeinstellungen werden beim ersten Spielstart gespeichert. Vom Spieler angepasste Grafikeinstellungen sind auch beim nächsten Start weiterhin aktiv.

/PPD\_70/ Weitere Einstellungen

- Sprache
- Effekte
- (Hintergrund-)Musik

/PPD\_80/ Voreingestellte Standard-Steuerungseinstellungen.

/PPD\_90/ **Spielstände des 2. Modus (Spielstandname, Spieler, Spielzeit, ...)** können aus einer eigenen Übersicht ausgewählt und geladen werden.

/PPD\_100/ Die Erfolge und lokale Bestenliste. Für jede Challenge ist eine Bestenliste anzulegen.

/PPD\_110/ Die bei der Entwicklung entstehenden Dokumentationen.

/PPD\_120/ Grafiken welche Teil der Benutzeroberfläche sind.

/PPD\_130/ Die Online-Bestenliste.

- Spielername

- Datum
- Erreichte Punkte
- Spieldauer

/PPD\_140/ Die Knot<sup>3</sup>-Homepage.

/PPD\_150/ Die Webseite der Online-Bestenliste.

/PPD\_160/ Die Support-Webseite.

/PPD\_170/ Informationen zur Erreichbarkeit Webseiten (URLs).

/PPD\_180/ Der eine Knoten im Creative(-Mode) und die zwei Knoten im Challenge(-Mode).

- Knoten (im Austauschformat)
- Kantenfarben
- Texturierung

/PPD\_190/ Knoten bei Spielständen des 1. Modus werden in einem Format welches 3D-Drucker verstehen gespeichert.

/PPD\_200/ Soundeffekt-Dateien, welche Geräusche von Effekten enthalten.

/PPD\_210/ Dateien für die Musikstücke, welche als Hintergrundmusik abgespielt werden.

## 6.2 Generierbare Daten

/GPD\_10/ Der Schwierigkeitsgrad muss nicht gespeichert werden, da er dynamisch aus der Knotenstruktur berechnet wird.

/GPD\_20/ Die Knoten-Komplexität wird dynamisch berechnet und muss nicht gespeichert werden.

## 7 Nichtfunktionale Anforderungen

- /NF\_10/ Transformierung des Knotens muss durch die Maus möglich sein.
- /NF\_20/ Die Kamera muss mit Hilfe der Maus und der Tastatur navigierbar sein (Drehen, Zoomen und Bewegen)
- /NF\_30/ Das Spiel sollte unter Standard-Grafikeinstellungen immer mindestens eine Bildwiederholungsrate von 30 Bildern pro Sekunde haben.
- /NF\_40/ Grafische Gestaltung der Knoten soll die Übersicht des Spielers nicht einschränken oder verschlechtern
- /NF\_50/ Übersichtliche Menüführung, u. A. durch den Einsatz von Alternativen zur Navigation über aufklappbare Listen.
- /NF\_60/ Intuitive Spielsteuerung, welche schnell erlernbar ist.
- /NF\_70/ Erweiterbarkeit durch Einbindung von Internationalisierungen.
- /NF\_80/ Einstellen kontrastreicher Farben für Menschen mit eingeschränkten Sehfähigkeiten”.
- /NF\_90/ Betrügereien bei den Highscores sollen automatisch erkannt/ersichtlich werden.
- /NF\_100/ Starten und anschließendes Beenden muss in weniger als 45 Sekunden möglich sein.
- /NF\_110/ Speichern darf den Dialog mit dem Spieler nicht wesentlich verzögern.
- /NF\_120/ Als Standard-Sprache für die grafische Oberfläche ist Englisch voreingestellt.

# 8 Globale Testfälle

## 8.1 Funktionstests

/T\_10/ Die Grafikauflösung wird im Einstellungsmenü verändert.

*Erwartet:* Das Spiel verwendet die gewünschte Auflösung, sofern diese vom System unterstützt wird. Falls nicht, wird eine Fehlermeldung eingeblendet, die darauf hinweist, dass diese Einstellung nicht möglich ist. Die Auflösung wird in diesem Fall nicht geändert.

/T\_20/ Bau eines neuen Knotens im Creative.

*Erwartet:* Spiel initialisiert einen Knoten der verändert werden kann

/T\_30/ Erstellen einer neuen Challenge.

*Erwartet:* Nach Auswahl der Knoten die zur Challenge gehören, soll die Challenge erstellt werden

/T\_40/ Die Lautstärke der Musik und Toneffekte wird im Einstellungsmenü angepasst.

*Erwartet:* Bei erhöhter Lautstärke wird die Musik oder die Toneffekte lauter abgespielt, als bei niedrigeren Einstellungen. Die Soundeffekte oder Musik werden nicht abgespielt, wenn die Lautstärke auf den Wert 0 gestellt wurde. Falls nur die Musik auf dem Wert 0 steht, wird nur die Musik nicht abgespielt, aber die Toneffekte werden mit ihrer Lautstärke weiterhin ausgegeben.

/T\_50/ Beenden des Spiels über das Hauptmenü.

*Erwartet:* Das Spiel schließt sich vollständig, d.h. alle laufenden Prozesse des Spieles werden beendet und der Speicher wird freigeben.

/T\_60/ Verlassen eines aktiven Spiels über das Pause-Menü.

*Erwartet:* Nach dem Klicken auf den Beenden-Button, des Pause-Menüs erscheint das Hauptmenü.

/T\_70/ Transformieren des Knotens, sowohl im Challenge-Modus als auch im Creative-Modus.

*Erwartet:* Falls die Transformation gültig ist, wird die Kante entsprechend transformiert. Dies funktioniert, sowohl im Challenge-Modus als auch im Creative-Modus.

/T\_80/ Kameraposition verändern (bewegen, drehen und zoomen), sowohl im Challenge-Modus als auch im Creative-Modus.

*Erwartet:* Die Kameraposition verändert sich wie gewünscht in die vorgegebene Richtung. Dies funktioniert, sowohl im Challenge-Modus als auch im Creative-Modus.

/T\_90/ Erfolgreiches Beenden einer Challenge.

*Erwartet:* Die Zeit wird gestoppt und der Abschlussbildschirm wird eingeblendet. Falls die Zeit für die Bestenliste ausgereicht hat, wird diese direkt eingetragen.

/T\_100/ Speicherung eines Knotens den man im Creative-Modus erstellt hat und späteres Laden.

*Erwartet:* Ein Knoten wird in einer Datei im Austauschformat gespeichert. Wenn diese Datei geladen wird erhält man den vorher abgespeicherten Knoten zurück.

/T\_110/ Importieren einer Datei die keinen gültigen Knoten enthält.

*Erwartet:* Das Spiel bricht das Importieren ab und meldet, dass diese Datei keinen gültigen Knoten enthält.

/T\_120/ Installation des Spiels auf Windows Zielsystemen

*Erwartet:* Installation ohne Problem und anschließende Lauffähigkeit des Spiels

/T\_130/ Restlose Deinstallation des Spiels von Windows Zielsystemen.

*Erwartet:* Deinstallation des Spiels ohne hinterbliebene Dateien

## 8.2 Robustheitstests

/T\_140/ Importieren eines sehr großen Knoten hat.

*Erwartet:* Die Datei wird anstandslos geladen sofern das System genügend Speicher besitzt.

/T\_150/ Rückgängig machen beliebig vieler Knoten-Transformationen.

*Erwartet:* Knoten wird sequentiell in die vorhergegangenen Zustände versetzt

/T\_160/ Wiederholen von rückgängig gemachten Schritten.

*Erwartet:* Schritte werden sequentiell wiederhergestellt

/T\_170/ Wahlloses Drücken von Tasten.

*Erwartet:* Spiel verhält sich normal und produziert keine Fehler

# 9 Systemmodelle

## 9.1 Interaktionsverlauf

main menu	Das ist die erste Ansicht, die der Nutzer bekommt. Von hier aus erreicht er alle Bereiche des Programms.
creative	Von hier aus startet der Nutzer ein neues Spiel, mit einem einfachen Standardknoten, lädt einen Speicherstand oder startet das erstellen von neuen Herausforderungen (challenges).
challenge	Eine Übersicht, der vorhandenen Herausforderungen. Der Nutzer kann nach verschiedenen Kriterien suchen und sortieren lassen und in einer Vorschau weitere Informationen betrachten.
settings	Einstellungen an Grafik, Ton und Steuerung. Außerdem kann die persönliche Farbpalette angepasst werden.
credits	Zeigt Infos über die Mitwirkenden an dem Programm und über das Programm selber.

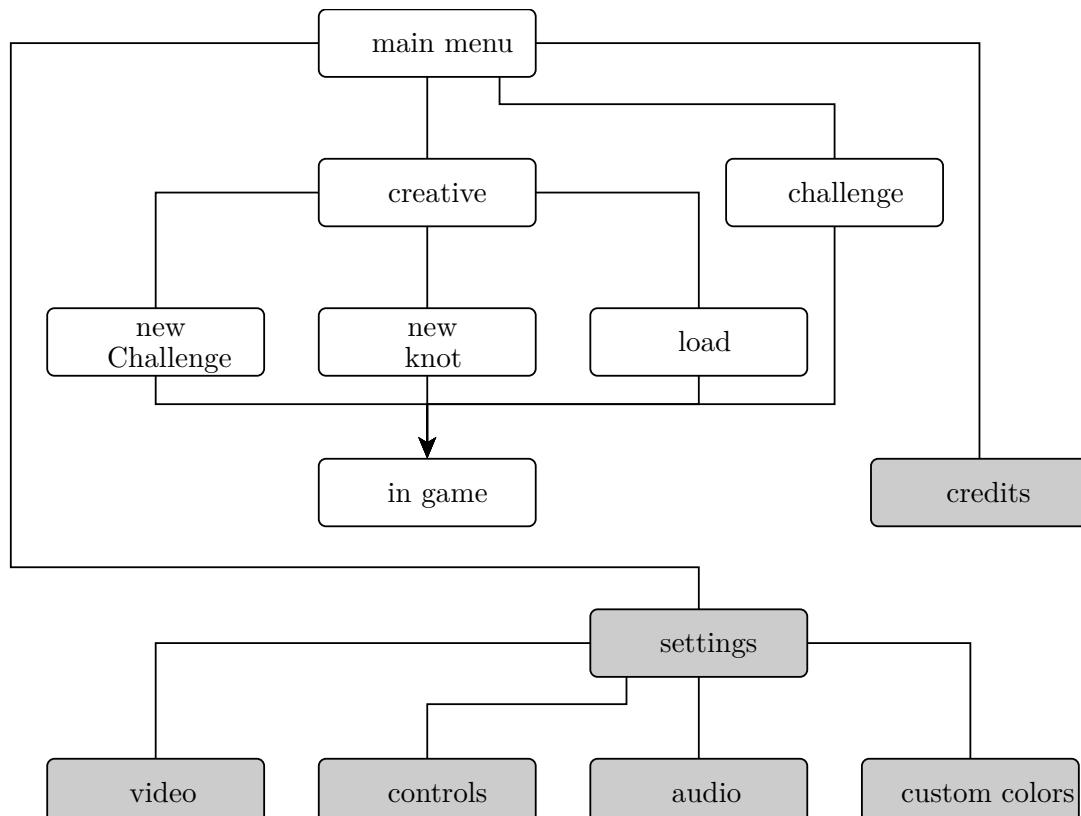


Abbildung 9.1: Hauptmenüeinträge

Im Spiel kann der Nutzer auch die **Einstellungen** erreichen. Die Menüeinträge in den unterschiedlichen Spielmodi können variieren.

settings	Genau wie aus dem Hauptmenü.
save	Speichert den aktuellen Spielstand.
quit	Beendet das laufende Spiel.
render options	Bietet dem Nutzer verschiedene Möglichkeiten seinen Knoten zu rendern und zu exportieren.

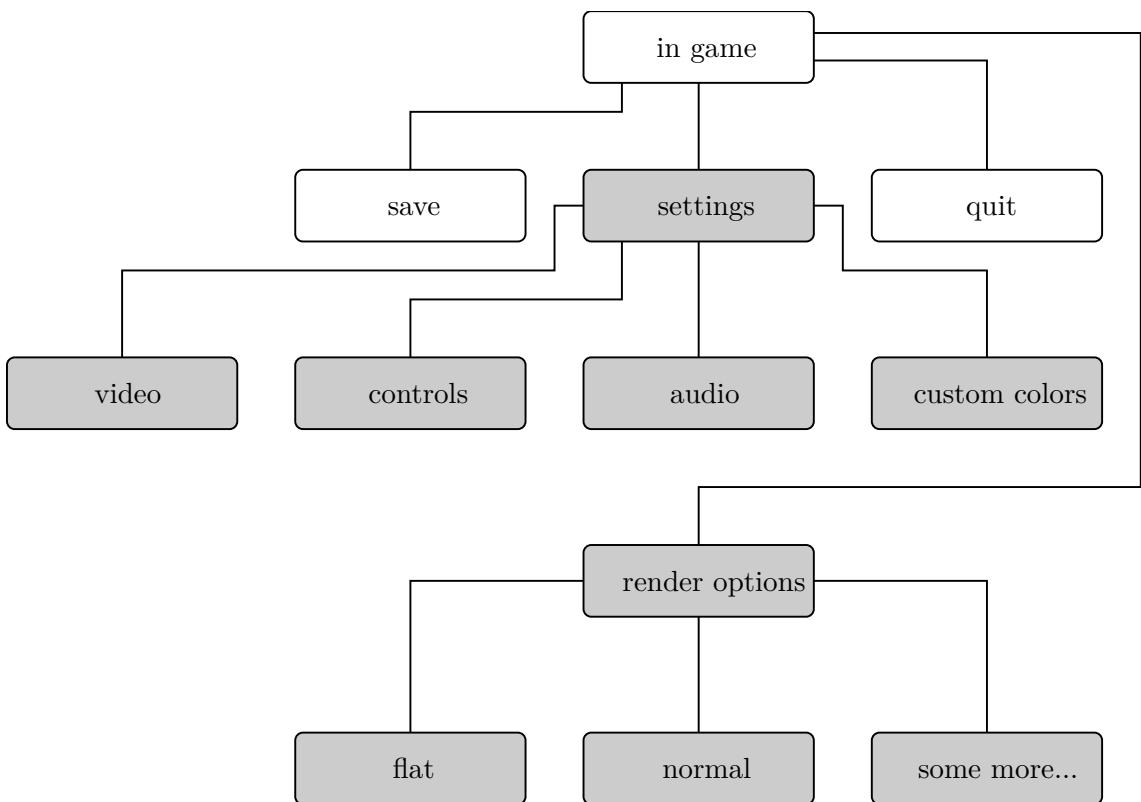
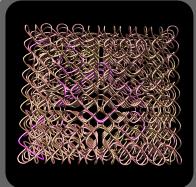
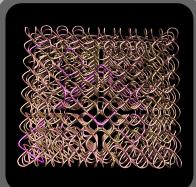
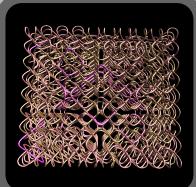
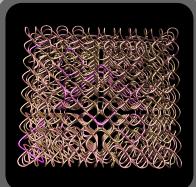


Abbildung 9.2: Menü f. Einstellungen während des Spiels.

## 9.2 Benutzerinteraktionsmodelle

	Name der Challange 1. Gerd: 7 sec 2. Pascal 5.23 min 3. Daniel 13.37 min
	Name der Challange 1. Gerd: 7 sec 2. Pascal 5.23 min 3. Daniel 13.37 min
	Name der Challange 1. Gerd: 7 sec 2. Pascal 5.23 min 3. Daniel 13.37 min
	Name der Challange 1. Gerd: 7 sec 2. Pascal 5.23 min 3. Daniel 13.37 min
	Name der Challange 1. Gerd: 7 sec 2. Pascal 5.23 min 3. Daniel 13.37 min

## 9.2.1 Spielzüge

...

### 9.2.1.1 Beispiele gültiger Züge

...

### 9.2.1.2 Beispiele ungültiger Züge

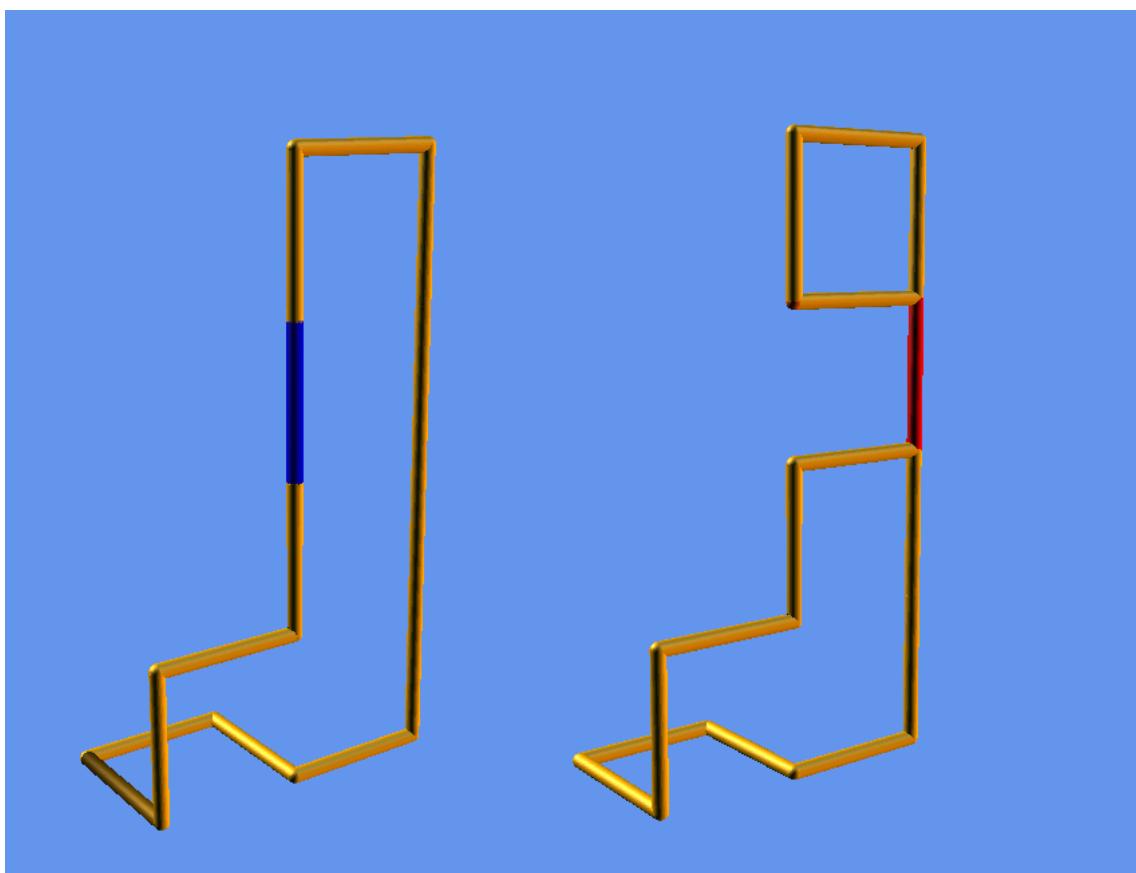


Abbildung 9.3: Parallele Kantenvereinigung

Der Knoten auf der linken Seite 9.3 beschreibt eine gültige Spielsituation. Der Spieler wählt eine Kante (blaue Hervorhebung) aus, um einen weiteren Zug vorzunehmen. Einem Spieler ist es nicht möglich, zwei parallele Kanten (hier: die Blaue und die Rote) zu einer Kante zu vereinen. Der Knoten soll immer aus einem geschlossenen Kreis von Kanten bestehen. Der Knoten auf der rechten Seite 9.3 ist daher eine ungültige Spielsituation.

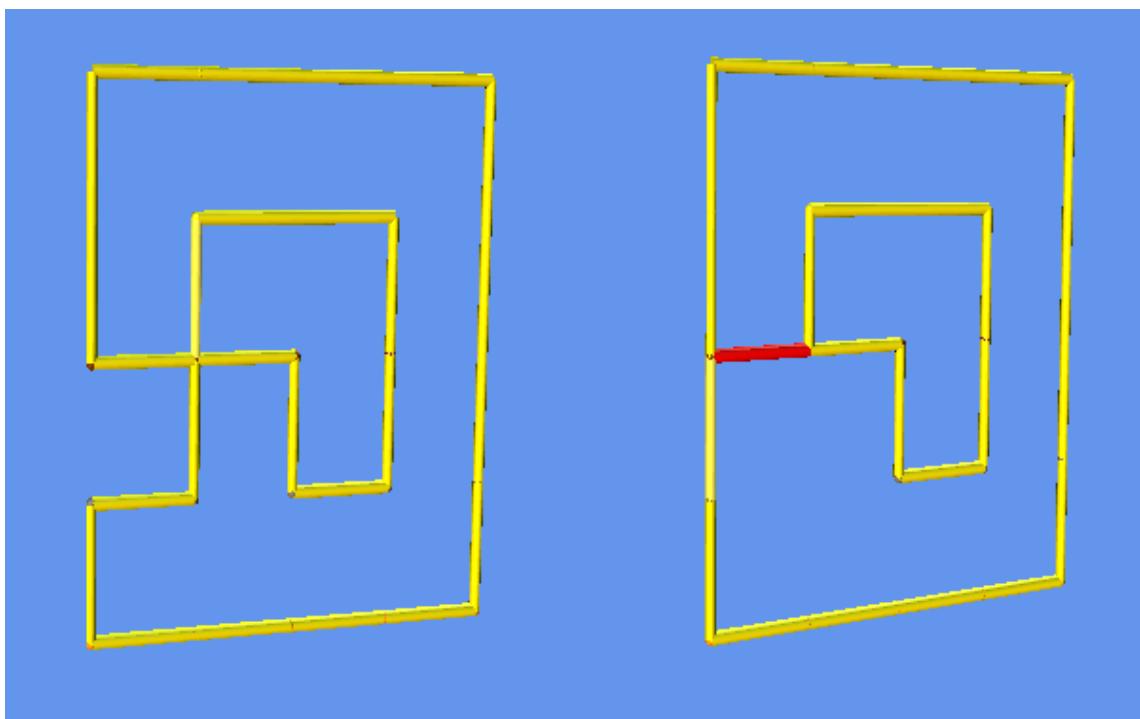


Abbildung 9.4: Änderung der Kantenzuordnung

Auf der

### 9.3 Grafische Bedienungs-Oberflächen

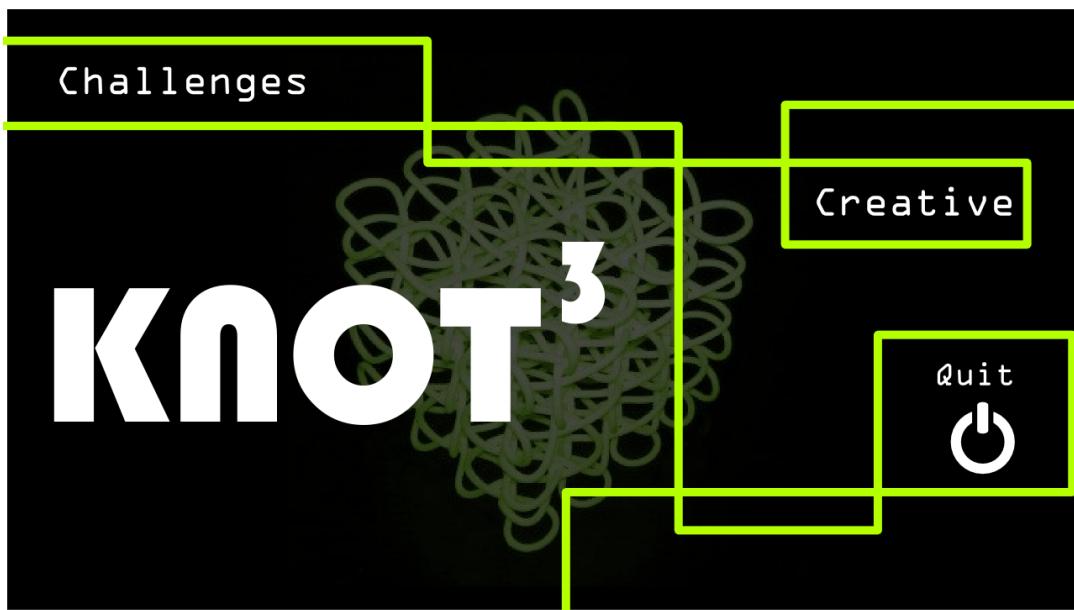


Abbildung 9.5: Hauptmenü

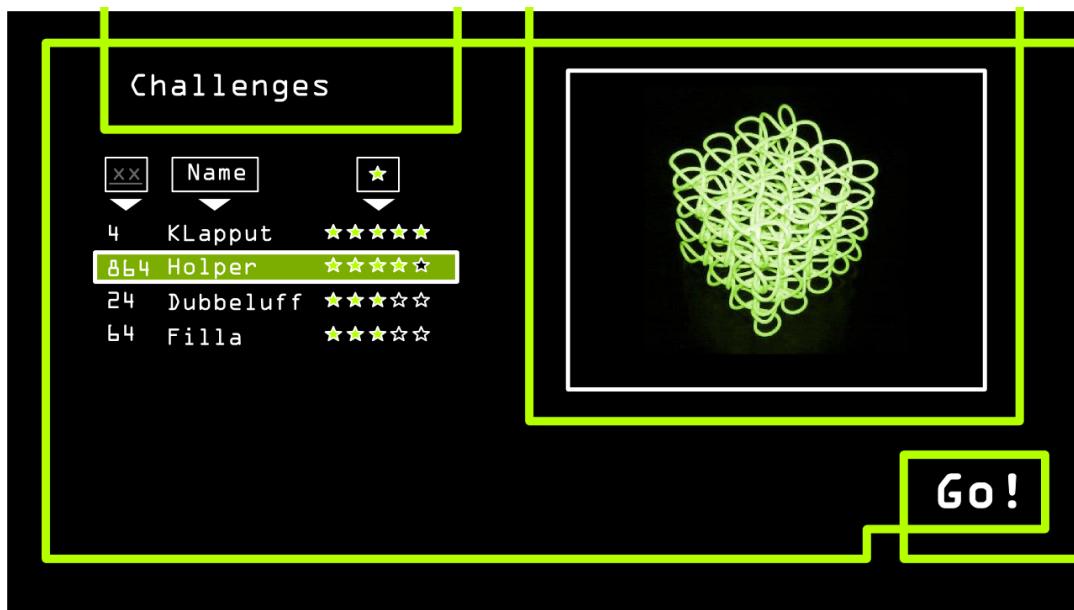


Abbildung 9.6: Menü für Herausforderungen, mit Ausschnitt der Bestenliste

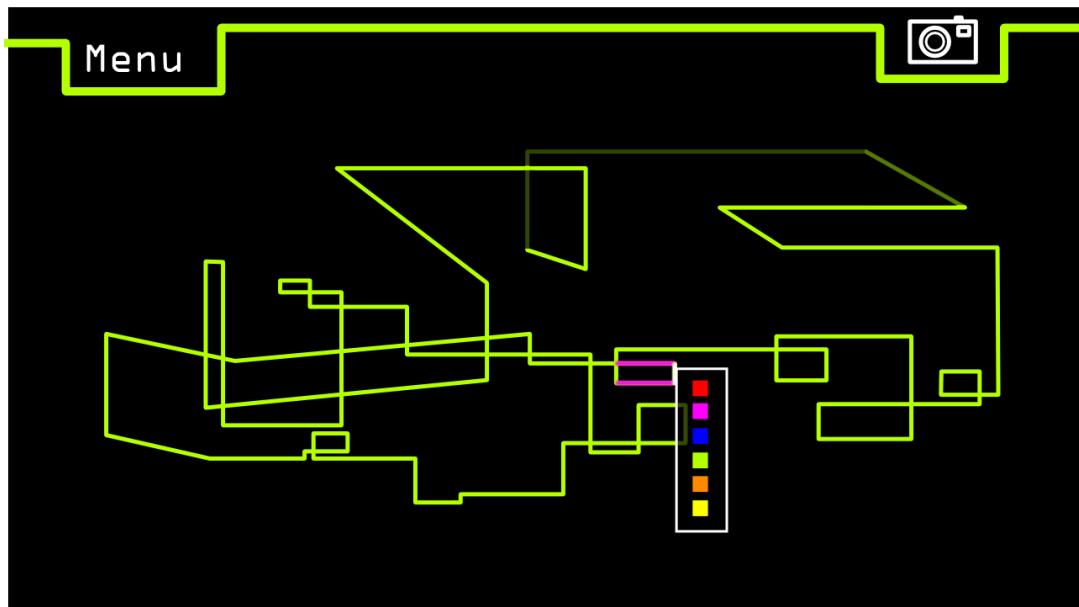


Abbildung 9.7: Creative: Kantenfärben

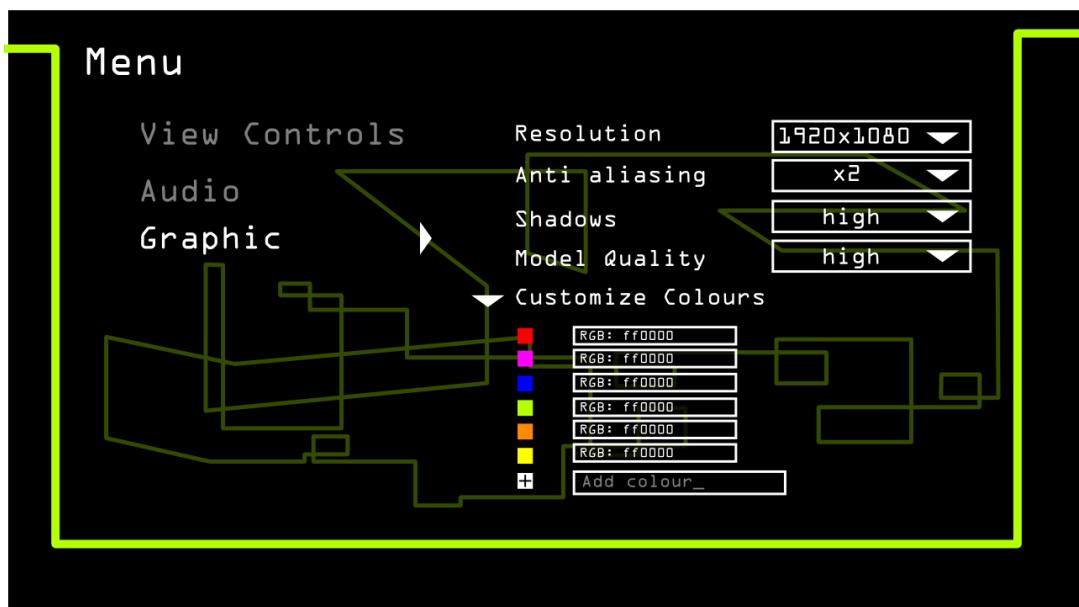


Abbildung 9.8: Menü f. Grafikeinstellungen

## 9.4 Anwendungsfälle

...

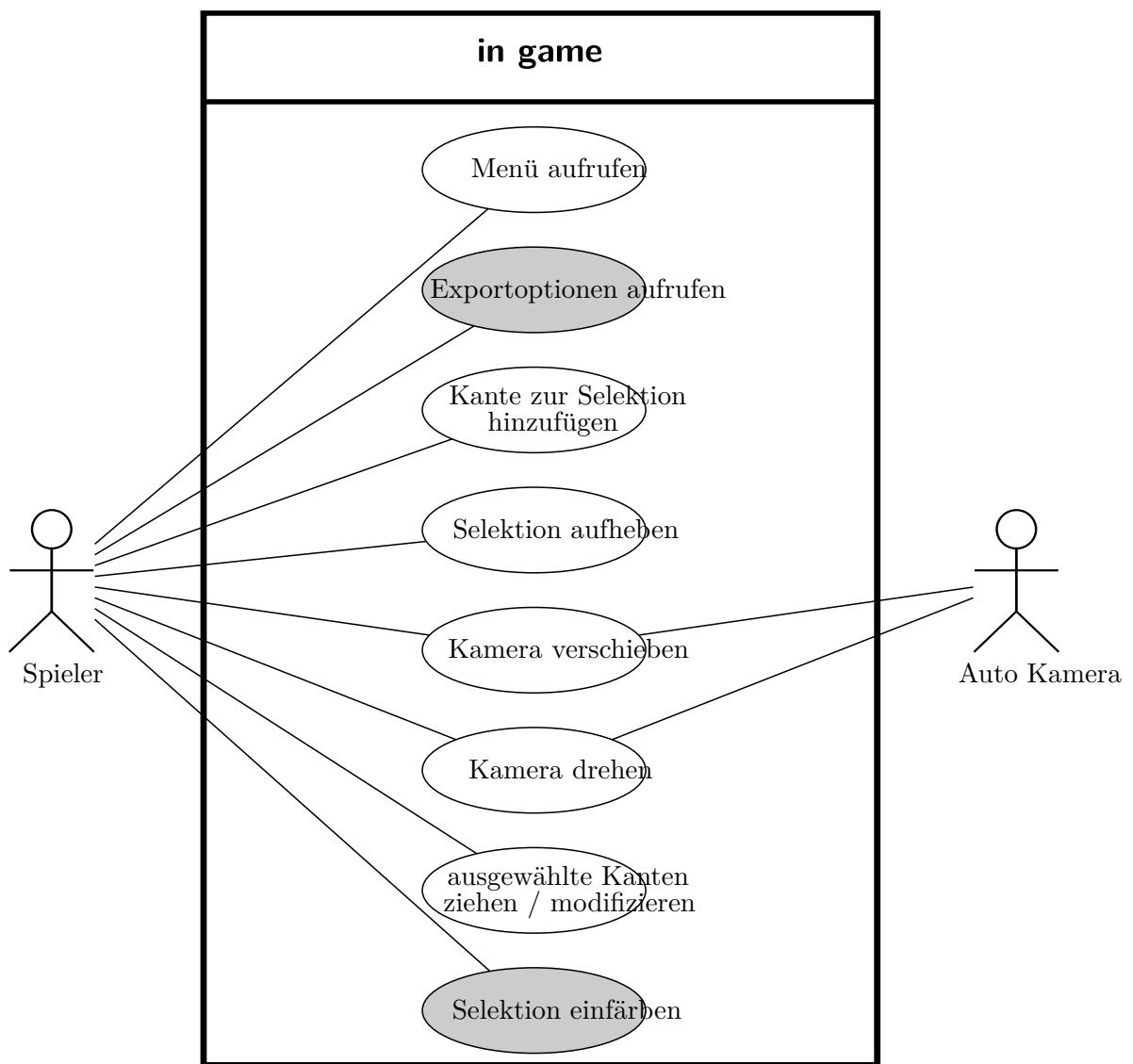


Abbildung 9.9: Interaktionen während eines Spiels (allgemein)

# 10 Glossar

Knot <sup>3</sup>	Spielkonzept und Spiel-Name (engl. für Knoten)
Knoten	Im Spiel arbeitet der Spieler an einem dreidimensionalen (Gitter-)Knoten, dabei beginnt er mit einer Ausgangsform (im Zweidimensionalen z.B. ein Quadrat). Wie am Beispiel des Quadrats zu sehen ist, besteht ein Knoten aus einem geschlossenen Gebilde.
Transformieren	Verändern des Knoten durch Verschiebung der Kanten und Teilkanten
Tutorial	Vereinfachter Freibau-Modus (Sandkasten-Modus) in dem das grundlegende Bedienkonzept erläutert wird. Es ist über das Hauptmenü erreichbar.
Hauptmenü	Dieses Menü ist der erste Bildschirm mit dem der Spieler interagieren kann. Hier kann er Einstellungen zum Spiel vornehmen (z.B. Grafik und Ton) oder ein neues Spiel in einem der beiden Modi starten.
Pause-Menü	Sonderform vom Hauptmenü in dem Einstellungen zum laufenden Spiel getätigt werden können (z.B. Speichern, Laden, Grafikeinstellungen, Rückkehr zum Hauptmenü (beenden des aktuellen Spiels) und Verlassen Spiels)
Einstellungsmenü	In diesem Menü sind Einstellungen zu Grafik und Ton möglich. Erreichbar über das Hauptmenü bzw. Pause-Menü
Referenzknoten	Bildet die Referenz für die Transformation des Ausgangsknoten im Challenge-Modus
Ausgangsknoten	Diesen Knoten muss der Spieler im Challenge-Modus transformieren, sodass er dem Referenzknoten gleicht
Abschlussbildschirm	Ist der eingeblendete Bildschirm nach dem erfolgreichen Abschluss eines Levels im Challenge-Modus. Hier wird Platzierung des Spielers in der Bestenliste angezeigt (anhand der Spielzeit) und der Spieler kann das Level bewerten.
Austauschdatei-Format	
Eastereggs	versteckte Funktionen und Spielinhalte
Render-Modus	
Undo	Mit der Undo-Funktion kann eine vorherige Transformation zurückgenommen werden.
Redo	Mit der Redo-Funktion kann eine zurückgenommene Transformation wiederhergestellt werden.
Challenge	Spielmodus: Der Spieler bekommt die Aufgabe einen vorgegebenen Knoten nachzubauen.
Creative(-Mode)	Der Creative(-Mode) ist der erste Spielmodus. Im Creative(-Mode) baut der Spieler ausgehend von einer Grundform einen beliebigen (Gitter-)Knoten. Das Spiel gibt dem Spieler einige Hilfsfunktionen zur Bewertung der Komplexität seines gebauten Knotens.

Bestenliste	Zu jeder Challenge gibt es eine Bestenliste. Die Liste ist nach den Zeiten der schnellsten Spieler geordnet: auf dem ersten Platz ist der Schnellste, auf dem letzten Platz ist der Langsamste.
Textur	Flächige Verbindungen zwischen Kanten.
Credits	Die Nennung aller Mitwirkenden an der Entwicklung von Knot <sup>3</sup> . Im Spiel zeigt ein Klick auf Knot <sup>3</sup> die Credits an.
Windows Zielsysteme	Systeme für die das Spiel Knot <sup>3</sup> entwickelt ist und ohne Probleme laufen sollte. Windows 7 und Windows 8.1 sind Zielsysteme.
(Spiel-)Abbruch	Wenn der Spieler ein Spiel vorzeitig beendet. Ein Klick auf "Pause", gefolgt von einem Klick auf "Quit" führt zu einem (Spiel-)Abbruch.
Shadereffekte	
Knoten-Komplexitätsmaße	Funktionen, welche den Spieler im Creative(-Mode) unterstützen seinen Knoten zu bewerten.
Virtuelle Knoten	Wenn ein Spieler in Knot <sup>3</sup> einen Zug ausführt, werden ihm durch eine vorläufige Skizzierung der Knoten-Transformationen (je nach Interaktion) die möglichen Resultate des Zugs gezeigt.
Spielernamen	Der Name des Spielers, wie er ihn in Knot <sup>3</sup> eingestellt hat.
Level	In sich beendete Spiel: Eine Challenge ist gleichzeitig ein Level. Ein Level hat einen Startknoten und einen Zielknoten. Transformiert der Spieler den Startknoten durch mehrere Schritte in den Zielknoten, so ist das Level beendet. Es gibt verschiedene Standard-Levels, welche von 1-10 mit steigender Schwierigkeit geordnet sind.
Zug	Ein (Spiel-)Zug ist die Interaktion des Spielers mit dem 3D-Modell des Knotens, um selbigen zu transformieren. Zug meint i. A. einen gültigen Zug und ist die Kurzversion für Knoten-Transformation.
Gültiger Zug	Eine Knoten-Transformation.
Ungültiger Zug	Züge, welche den Knoten zerstören könnten sind ungültig, nicht erlaubt und nicht durchführbar. Z.B. dürfen sich Kanten auf einer Geraden nicht berühren. Für weitere Informationen hierzu, siehe [TODO: VERWEIS]
Kamera	Die Ansicht des Spielers während eines Spiels auf den Knoten.
Hauptmenü	Das erste nach dem Spielstart sichtbare Menü.