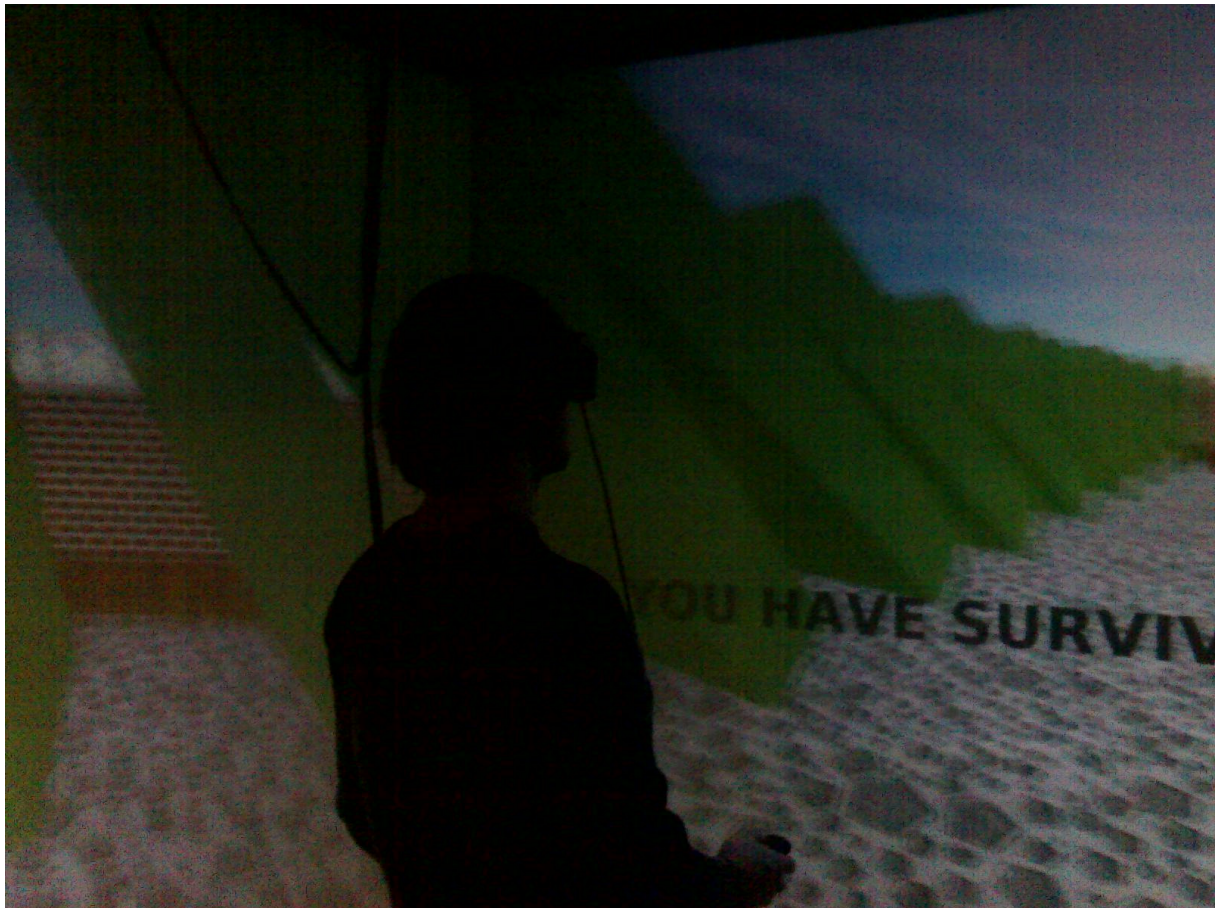


# THE DOMINO EFFECT

SPEZIELLE KAPITEL AUS INFORMATIK: VIRTUAL REALITY

WS 2007/2008



The Domino Effect ist eine lustige Variante eines Labyrinthspiels bei dem man nicht nur durch das Labyrinth finden muss, sondern auch auf schnell umfallende Dominosteine achtgeben muss. Diese schlängeln sich durch das Labyrinth und fallen alle auf Grund des berühmten Dominoeffekts um. Natürlich steht man auch unter Zeitdruck und muss in spannender musikalischer Atmosphäre den schnellsten Weg durch das Labyrinth finden.

## STEUERUNG:

Die Richtung der Vorwärtsbewegung wird durch die aktuelle Richtung des Kopfsensors ermittelt, das bedeutet man läuft dorthin wohin man sieht. Die Bewegung wird durch die linke Wandtaste ausgelöst. Die Drehungsrichtung wird durch die relative Position aus Wand und Kopfsensor gegeben und durch die mittlere Wandtaste ausgelöst.

## STARTEN/BEENDEN DES PROGRAMMS:

Der Soundserver wird automatisch gestartet, das Spiel muss also nur noch durch den Aufruf `./thedominoeffect` gestartet werden. Es sollte nach Spielende (`ctrl-c` ;-)) auch alles ordnungsgemäß beendet werden.

## VERWENDETE TECHNOLOGIEN:

- Programmiert in C
- OpenSG für Grafik
- ODE für Kollisionserkennung und Dominostein-Physik
- Bergen für Soundeffekte und Hintergrundmusik
- Maya für Modellierung
- Selbstentwickelter MazeBuilder für die Levelerstellung

## AUTOREN:

- Birkbauer Clemens
- Hackl Roland
- Hader Andreas

## BILDER:

