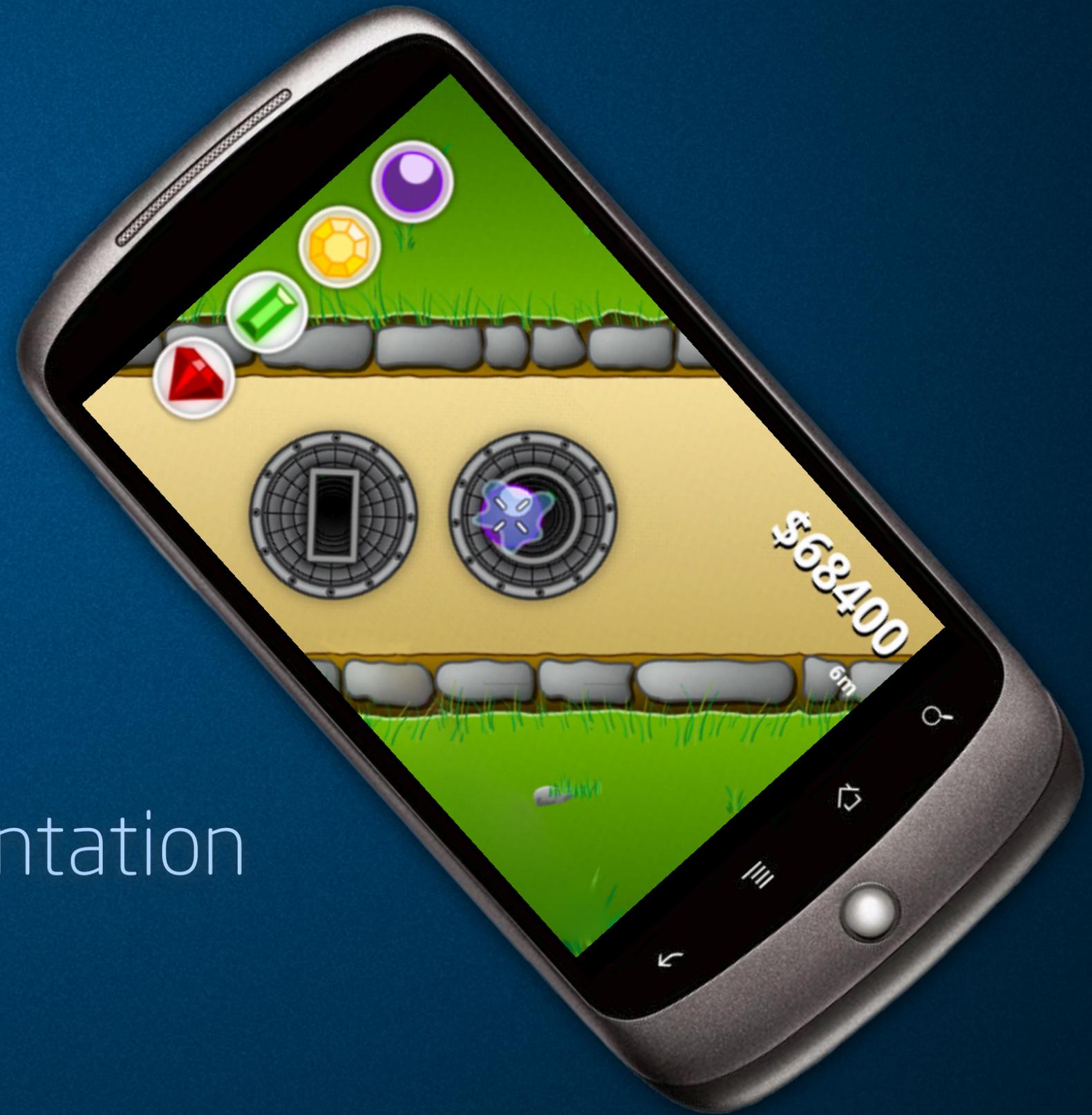


„Ich werfe  
meine **Juwelen**  
in den **Kanal**“

CGMD 2010 - Abschlusspräsentation



# 1. Spielidee

- Ausnutzen der Fähigkeiten eines Mobile Devices
- kein klassisches Konsolen/PC-Genre
- leicht verständlich
- **soll Spaß machen**

# 1. Spielidee

„Baustein (Juwel) in  
passendes Loch (Kanal)“  
(Babies spielen das des Öfteren)

» Zu einfach! Daher zusätzlich:  
**Rotation + Timing**



# 2. Entwurfsphase

28.11.10

**Gerald**

- + Rendering Desktop
- + Zeichnung
- + Flow Layout
- + Erbscheine

**JAVADOC**

**Georg**

- + Accelerometer / WebContent IP
- + Shader
- + TimeLoop

Nullladen

**I** **II** **III** **IV**

**V**

- o Top
- o Seiten
- o Boden

# 2 Entwurfsphase

Street  
Drains

- rotator
- flow

Gems

Sessantide 5

sehr gut (Achse, Rev. u. OK / 5.05.1997)

Achse

JAVADOC

KeB

Nullladen

Georg

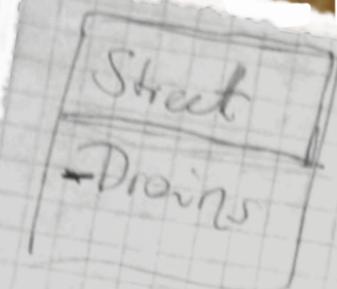
- + Accelerometer / Magnetent IP
- + Inertial Sensor
- + TimeLoop

Kardittel

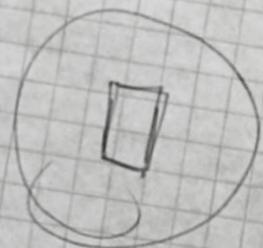
versch. Farben  
zur Markierung

- Top
- Seiten
- Boden

# 2 Entwurfsphase



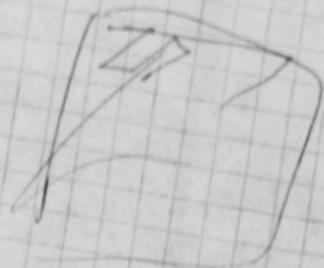
- rotator
- flow



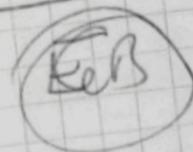
Sessionbleib

sehr gut (Adrian, Rev. OK / 5.05.11)  
Adrian

Gems



JAVADOC

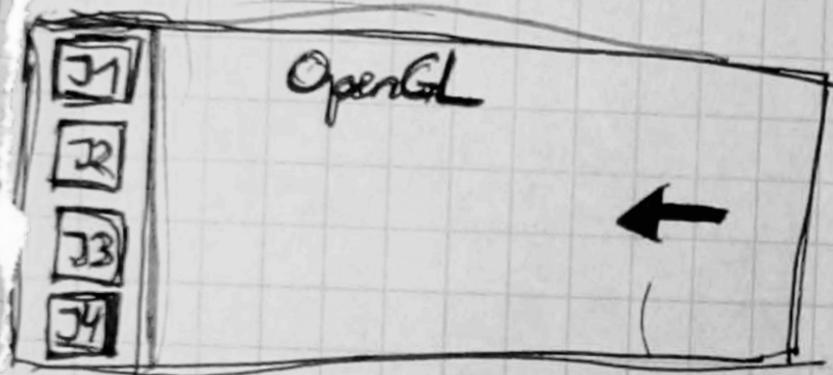


Nulllader

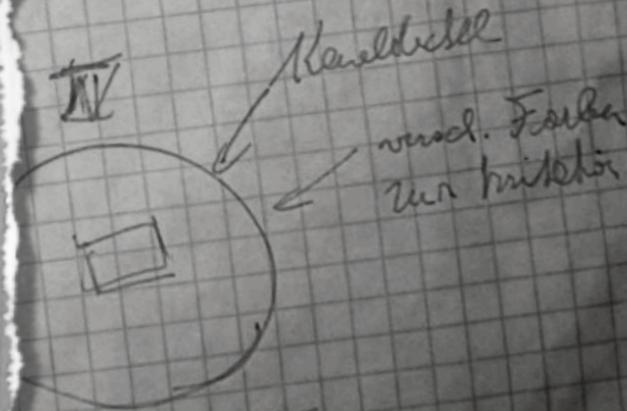
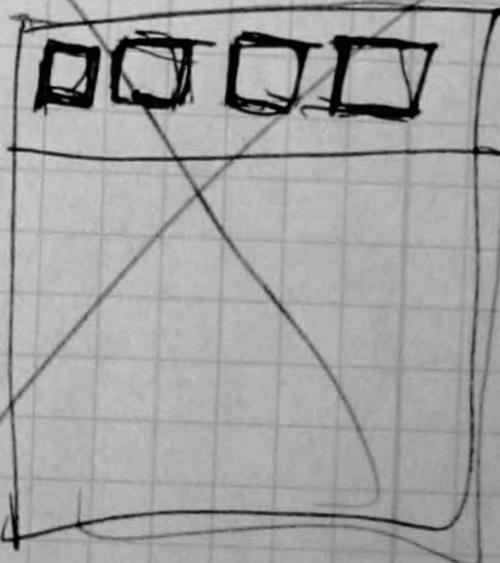
Georg

- + Accelerometer / Magnet (IP)
- + Inertial Sensor
- + TimeLoop

28.11.10



12/11/10



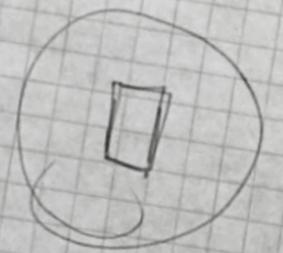
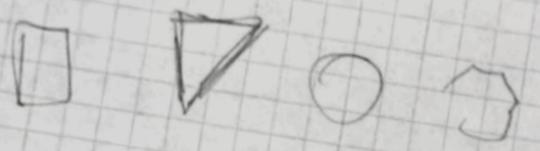
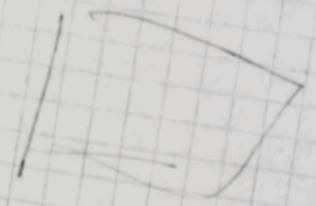
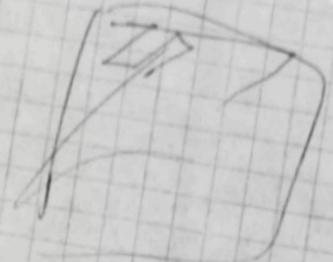
- Top
- Status
- Detail

# 2 Entwurfsphase

Street  
Drains

- rotator
- flow

Gems

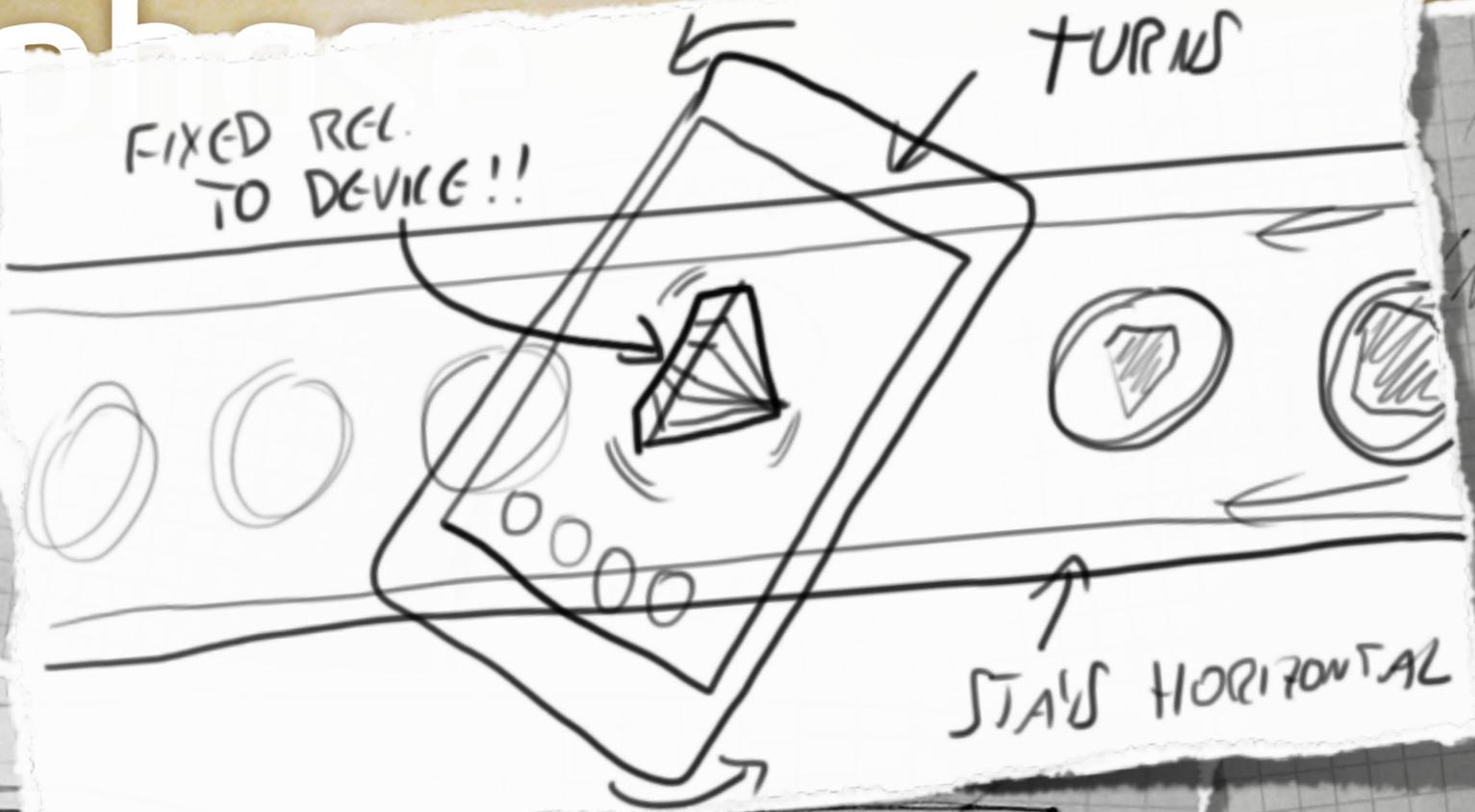


Sessionble 5

sehr gut (Achtung, Rev. Nr. OK / 5.05.1997)  
Achtung

FIXED REL.  
TO DEVICE!!

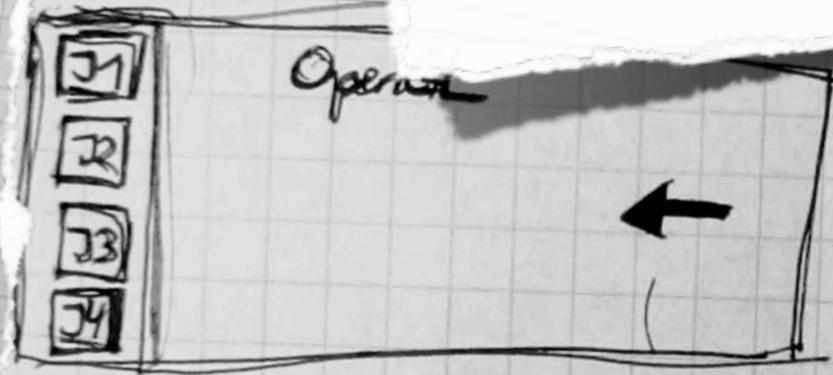
TURNS



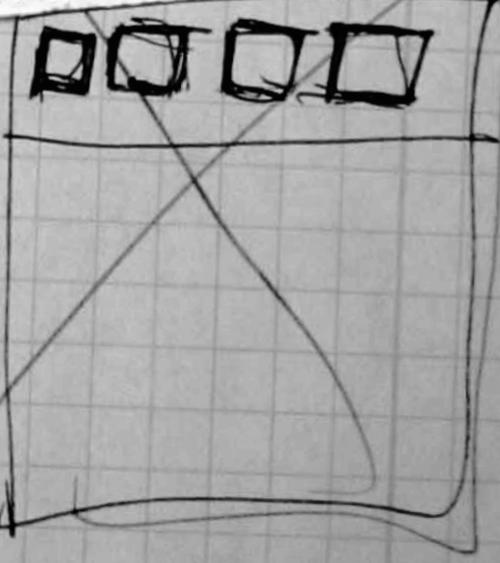
Wahrscheinl IP

28.11.10

Operational



12/10/98



Kanaldrehtell  
versch. Farben  
zur Unterscheidung

- Top
- Seiten
- Mittel

# 3. Hausgemachte Grafik



# 4. Evolution



# 4. Evolution



# 4. Evolution



# 5. Hindernisse



- limitierte Device-Verfügbarkeit
- testen ohne Emulator (Accelerometer!)
- timing im Gameplay
- wie bei wahrscheinlich allen: .apk-size
- dummer memory-bug (besteht immer noch)

# 6. Ergebnis



spielbar und kurzweilig  
(finden wir ;))



Danke fürs Zuhören!  
**Fragen? Feedback?**