

Catch me if you can



Ob Hochstapler, Trickbetrüger oder Scheckfälscher – sie alle sind dem FBI ein Dorn im Auge. Du, als aufstrebender FBI-Agent, wirst auf sie angesetzt und sollst sie zur Strecke bringen. Also beobachte sie nicht länger nur durch einen Zeitungsschlitz, sondern tritt in Aktion. Doch pass auf, dass deine Undercover-Identität nicht enttarnt wird.

Im Spiel steuerst du dein Vorgehen und versuchst die Bösewichte einzufangen. Gib acht, dass du nur eine gewisse Zeit hast, um dich unter Beweis zu stellen und so viele Hochstapler wie möglich zu entlarven.

Gelb: die großen und gewieften Fische wie Frank Abagnale, der wohl bekannteste Scheckfälscher der Geschichte


Grün: kleinere, aber trotzdem nicht zu unterschätzende Trickbetrüger

Rot: die CIA, die dich als Undercover-Agent entlarven möchte

Mit Hilfe eines Joysticks in der App lassen sich deine Bewegungen steuern. Sobald sich die gelben, grünen oder roten Kegel mit deinem Kreis überlagern, gibt es Punkte.

 Gelb +5 Punkte.

 Grün +2 Punkte.

 Rot -3 Punkte.

Du hast ein Zeitlimit von 45 Sekunden.
Deine Punkte werden addiert und gehen in das Highscore-Ranking ein.

Dieses Projekt ist im Rahmen von der Vorlesung ITS/MOSY (IT-Systeme/Mobile Systeme), einer Kooperation der Studiengänge Medientechnik und Media Systems, entstanden. Grundbedingungen des Projekts waren eine App zu entwickeln, das DMX-Protokoll einzubauen und die Cross-Kommunikation mit einem Modul, wie dem Arduino umzusetzen.



Sommersemester 2019