

“Gamers can feel when developers are passionate about their games. They can smell it like a dog smells fear.”

- Scott Rogers, “Level Up!”:The Guide to Great Video Game Design



Ein Projekt von Mario Odzga, Tore Mielck und Liselotte Schulz

DARTBLADE



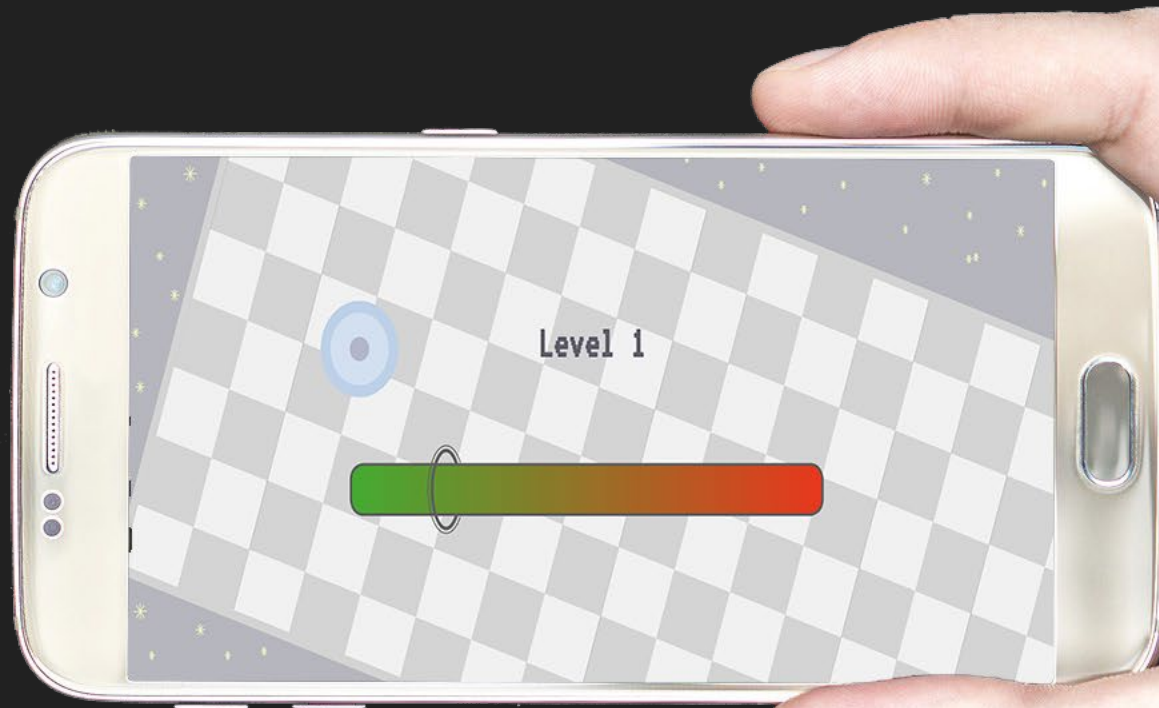
Unser Webtechnologie Projekt



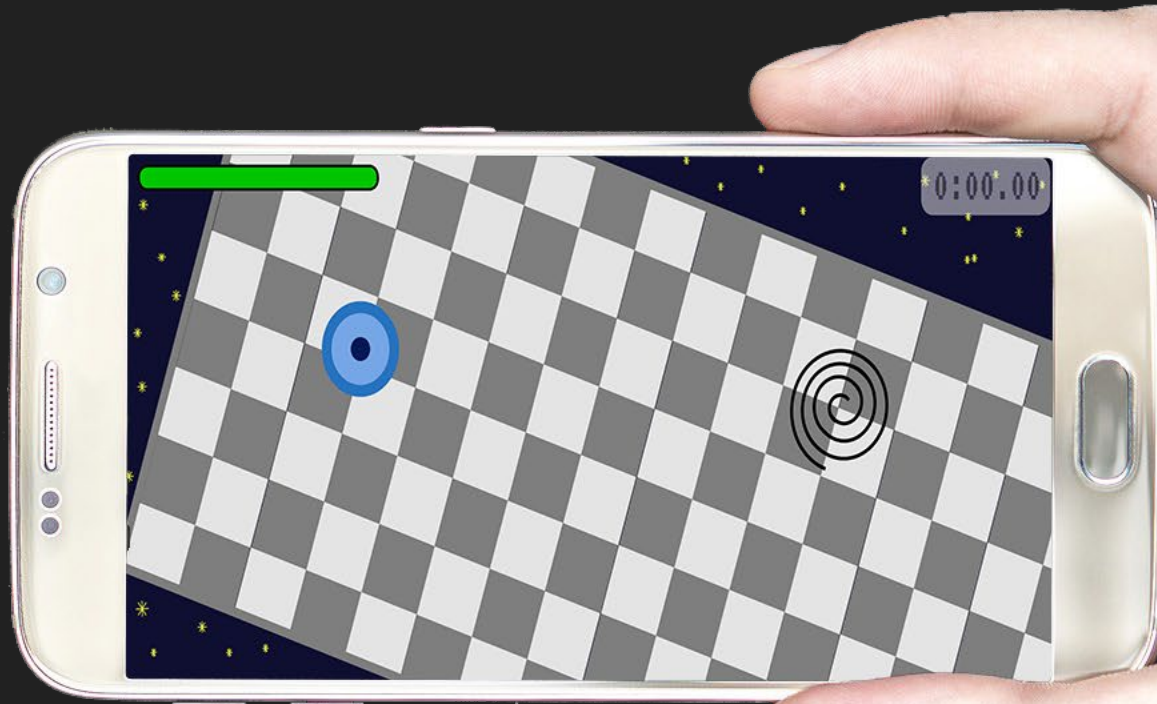
Menüauswahl 

Levelbeginn

4



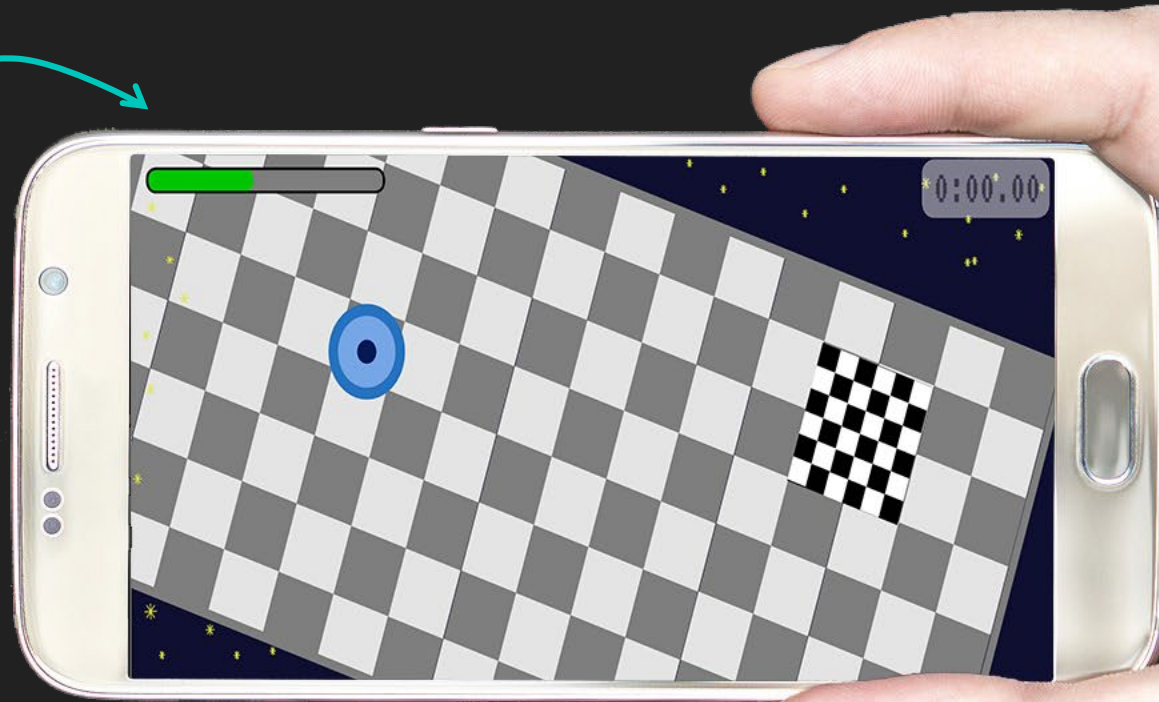
Spin geben 



Steuerung über Gyroskop

Spielziel

Abnahme des
Spins



Zielfeld

Anforderungen



- ✓ Single-Player-Game als Single-Page-App
- ✓ Balance zwischen technischer Komplexität und Spielkonzept
- ✓ DOM-Tree-basiert
- ✓ Target Device: SmartPhone und Gyroskop-Steuerung
- ✓ Mobile First Prinzip
- ✓ Intuitive Spielfreude
- ✓ Levelkonzept
- ✓ Clientseitige Speicherkonzepte
- ✓ Basic Libraries
- ✓ Keine Spielereien

**VIELEN DANK FÜR EURE
AUFMERKSAMKEIT**

