



Mobile Spiele



Produktbeschreibung

Mobile Spiele haben einen hohen Stellenwert in unserer Firmenaktivität. Unser hochprofessionelles Team mit mehr als 75 Animatoren, Designern, Entwicklern und Programmierern entwickelt dynamische und auffällige Spiele. Moderne Technologien erlauben es uns, Spiele mit tollem Multimedia Content zu entwickeln. Flash und Java Technologien, die qualitativ hochwertige Auflösungen und Grafiken ermöglichen, geben die Basis zur Entwicklung von Spielen einer neuen Generation. Zur Zeit sind die mobilen Spiele vom Standpunkt der Qualität völlig mit PC Spielen vergleichbar. Sie beinhalten schöne 2D und 3D Grafiken, spannende Aktionen, hohe Programmlogik und eine Menge der Level. Wir entwickeln sowohl single-, als auch multi-player mobile Spiele von allen Genres: Arcade, Classic, Logic, Maze etc.

Das Große Fressen

In diesem Spiel müssen Sie den unessbaren Gegenständen ausweichen und essbare fangen bzw. essen, indem Sie Rizzo mit entsprechenden Pfeiltasten nach links und nach rechts bewegen. Auf jedem Level hat Rizzo je 3 Leben.

Level 1. Es läuft ein Countdown. Man muss **alle** essbaren Gegenstände fangen.

Level 2. Auf dem Screen erscheinen Icons von fünf essbaren Gegenständen (unter denen kann es auch gleiche geben). Rizzo muss genau diese Gegenstände fangen (in einer beliebigen Reihenfolge).

Level 3. Auf dem Screen wird eine kleine Matrix gezeigt (5x3). Beim Fangen eines essbaren Gegenstandes erscheint in der Matrix ein Icon davon in der entsprechenden Spalte (es kommt darauf an, in welcher Position ein Gegenstand gefangen wurde). In jeder Spalte der Matrix werden Icons von der unteren Reihe angefangen aufeinander gestapelt. Beim Vorhandensein drei gleicher Icons in einer Zeile (senkrecht, waagrecht oder schräg) lösen sich diese drei Icons auf, und die Icons darüber rücken entsprechend nach unten. Man hat verloren, wenn man alle Leben verspielt hat oder die Matrix mit Icons voll ist. In jedem Level bekommt man für jeden essbaren Gegenstand 10 Punkte.



Technische Details:

- Typ: J2ME
- Sound: ja
- Highscore Funktion: ja
- Unterstützende Handys: Nokia 7650, Nokia 3650, Nokia N-Gage, Siemens S/SL 55, Sharp GX10 und andere