



Inhalt

- 1. Rückblick » Konzept denTALE
- 2. denTALE » Level
- 3. denTALE » Aufgaben
- 4. denTALE » Rätsel
- 5. Präsentation denTALE Prototyp
- 6. Erkenntnisse



Rückblick » Konzept denTALE

- Datensatz MUT → Zahnmedizinische Utensilien
- Puzzle-Adventure in den "Abstellräumen" des Museums
- Als Kustos räumen wir auf und sollen eine Ausstellung vorbereiten
- Dabei stellen wir fest, dass die Gegenstände zum Teil verflucht sind!
- Ein surreales Rätselabenteuer rund um die dentalen Kuriositäten erwartet den Spieler!

 Einsatz der smartphonespezifischen Sensoren für die Steuerung → immersives Erlebnis



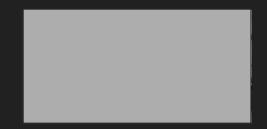
denTALE » Level



Das Archiv



Der Tempel



Der Candyshop

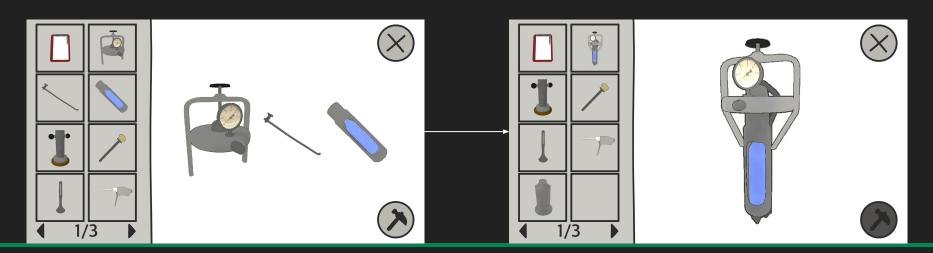


Die Zahnarztpraxis



denTALE » Aufgaben

- Gegenstände sammeln
- Aus Einzelteilen der Gegenstände neue Objekte herstellen
- Die Rätsel lösen!





denTALE » Rätsel



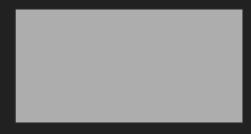
Die Zahnarztpraxis

Die einzige Tür ist mit einem Zahlenschloss versehen. Du musst dieses öffnen!



Der Tempel

Apollonia ist verärgert und hält dich in dieser Paralleldimension gefangen. Du musst sie gnädig stimmen!



Der Candyshop

Eine der Statuen ist traurig darüber, dass sie keine Zähne hat. Zusätzlich lachen die anderen Statuen sie aus. Du musst ihr helfen!



Präsentation denTALE Prototyp



Erkenntnisse

- Shader-Herausforderungen
- Während der Erstellung der Modelle sollten wir mehr auf den Pivot-Point und die Skalierung und Rotation der Objekte achten!
- Auf die unterschiedliche Koordinatensysteme 3Ds Max und Unity achten!
- Wegen der Leistung der Smartphones mussten die Modelle sehr reduziert angelegt werden
- unterschiedliche Smartphone-Größen beachten
- Bereits während dem Konzept immer wieder testen, wie dies umgesetzt werden kann, um spätere Konzept-Änderungen zu vermeiden



