

PPS Legomindstorms: Umgebung

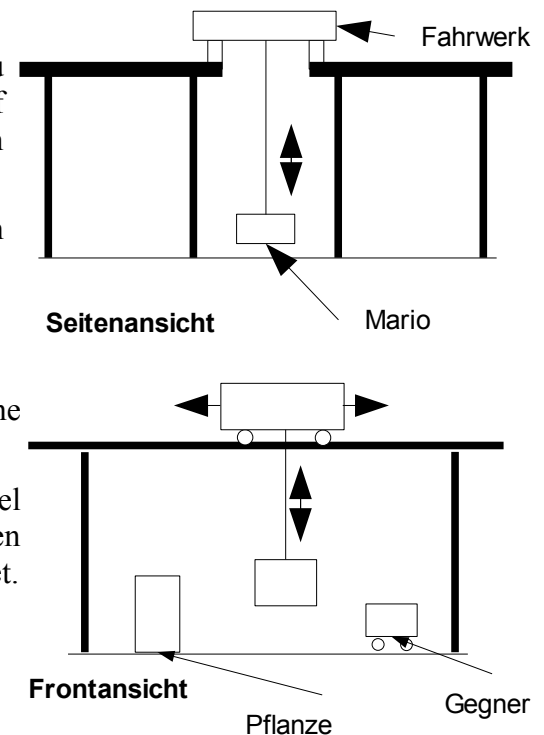
Anforderungen

- 2D-Ansicht
- Gestaltung der Spielwelt
- Konstruktion der Spielwelt
- Art und Weise der Präsentation

2D-Ansicht

Um Ressourcen zu sparen und die höchstmögliche Stabilität zu erreichen, haben wir eine Krankonstruktion gebaut, welche auf Legoschienen läuft und zwischen zwei Tischen hin- und herfahren kann.

Somit erzielt man den gewünschten 2D-Effekt, wenn man von Vorne in die Spielwelt hineinschaut.



Gestaltung der Spielwelt

Damit man ein realistisches Spielgefühl erreicht, muss man eine möglichst echt wirkende Spielwelt basteln.

Klötze, Hintergrund, Pflanzen, Pilze und die Übergänge von Level zu Level bzw. Tisch(-bein) zu Tisch(-bein), wurden mit farbigen Plakaten ein gedeckt. Als Vorlage dienten Beispiele aus dem Internet.

Konstruktion der Spielwelt

Zentrales Thema der Umgebungsgruppe war die Stabilität.

Durch die Tischkonstruktion wurde eine hohe Grundstabilität erreicht. Marios Leitschienen wurden auf Holzbrettern befestigt und danach mit Klemmen auf den Tischen fixiert. Als Unterlage dienen uns ebenfalls Holzbretter, damit man einzelne Elemente sicher verschrauben kann

Mario und auch die Pilze können die Spielwelt ungewollt zerstören. Um dem entgegen zu wirken, wurden die Pflanzen seitlich mit Hölzern eingeklemmt und auf der Grundplatte festgeschraubt.

Aus technischen Gründen war es nicht möglich, ein Blockelement so zu bauen, dass Mario unten, sowie oben durch passieren konnte. Blöcke wurden ebenfalls aus Holz gebaut.

Art und Weise der Präsentation

Um die Spielwelt allen Anwesenden zeigen zu können, musste man das ganze Spiel live via Beamer übertragen. Für die gesamte Präsentation wurden zwei Beamer eingesetzt, damit man einzelne Elemente direkt in der fertigen Spielwelt zeigen konnte und auf der Powerpointpräsentation mit abstrahierten Schemas arbeiten konnte.