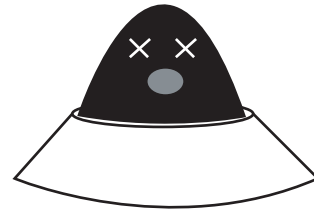


Smash_the mole



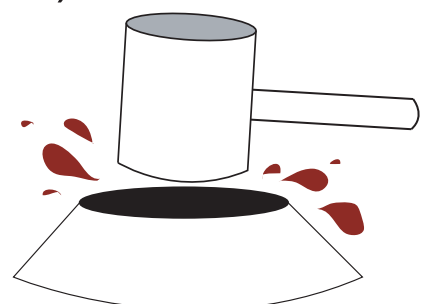
Die Raumbespielung verbindet eine projizierte Animation mit der Körperlichen Bewegung des Users.

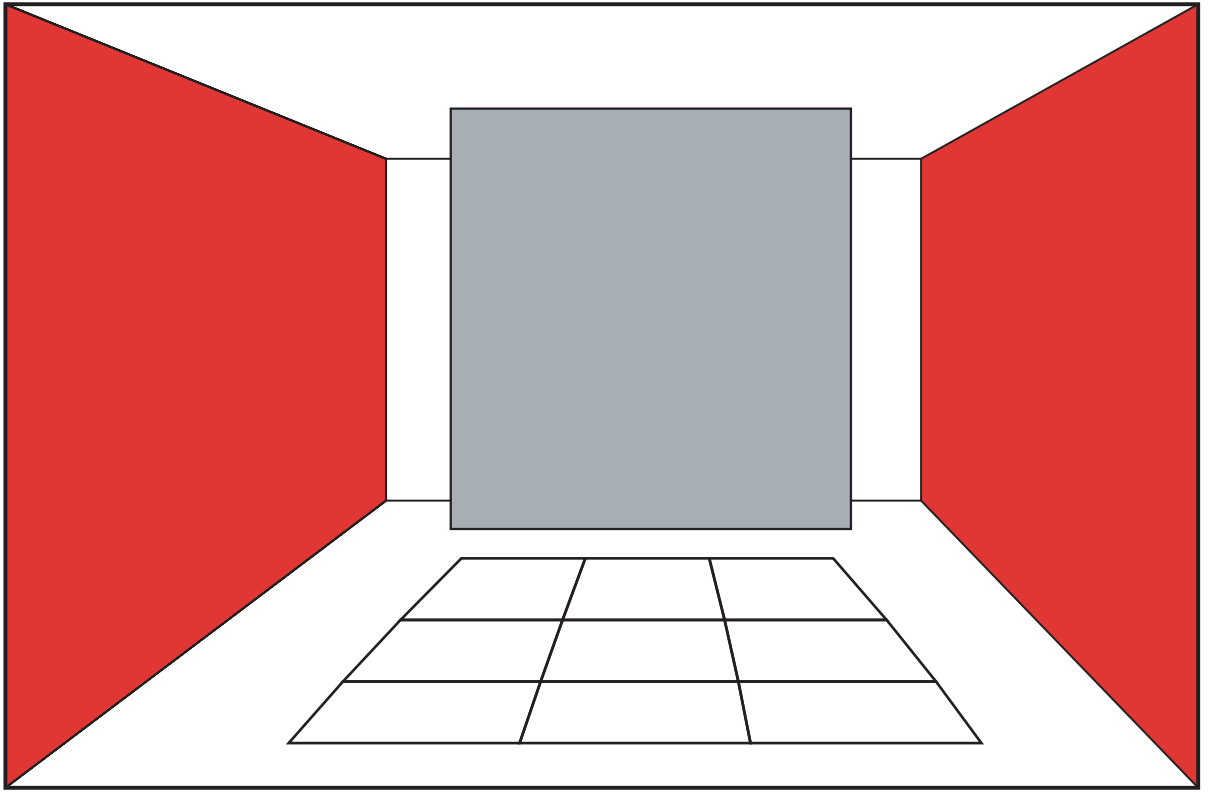
In einem simplen Reaktionsspiel verwendet der Spieler seinen ganzen Körper im drei dimensionalen Raum um Aktionen und Reaktionen in einem abstrahierten zweidimensionalen Raum auszulösen. Dabei ist der Massstabssprung zwischen realem Raum und virtuellem Raum direkt erlebbar.

Die körperliche Betätigung soll nicht nur zwischen verschiedenen Dimensionen vermitteln sondern auch den Kreislauf aktivieren und Stress abbauen.

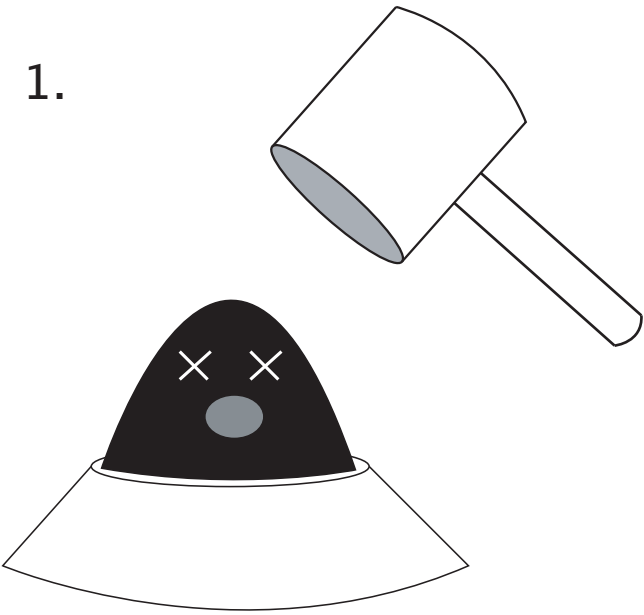
Die Einfachheit der programmierten Sequenzen soll eine möglichst hohe Akzeptanz garantieren und erlaubt zudem schnelle Anpassungen in der Schwierigkeitsstufe.

Smash_the mole verbindet interaktives Spielen mit aktivem Raum- und Körpererlebniss ;)

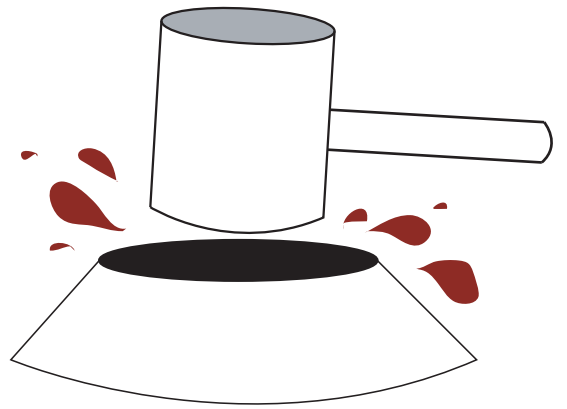


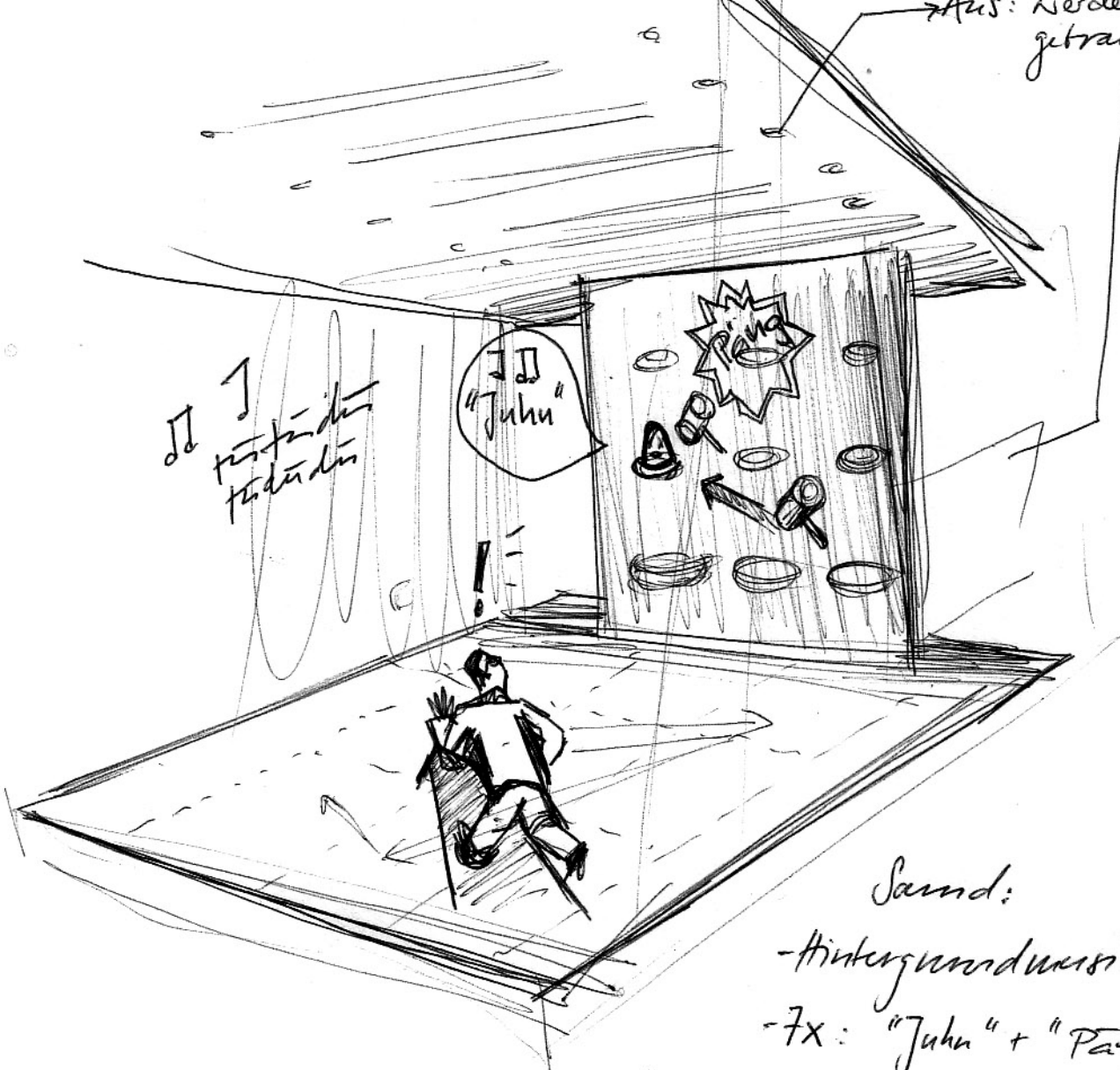


1.



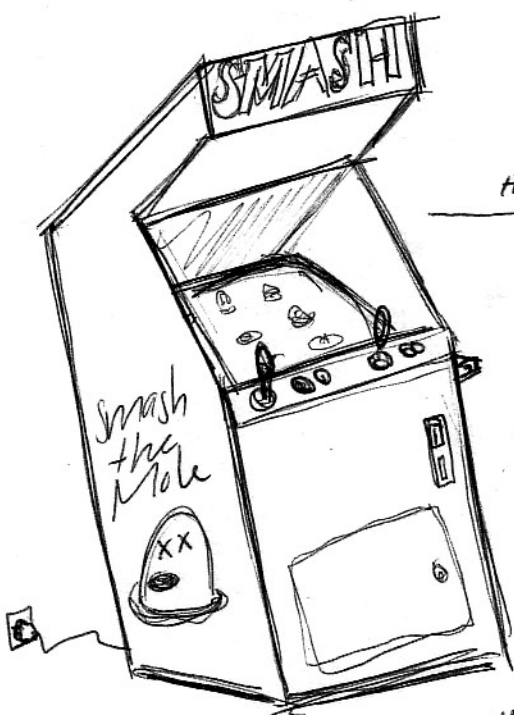
2.





Sound:

- Hintergrundmusik
- FX: "Juhu" + "Pang"
- (- Juhu: wenn Mole erscheint
- Pang: wenn Mole zuquetscht)



"Arcade-Aktion um 1980"

History



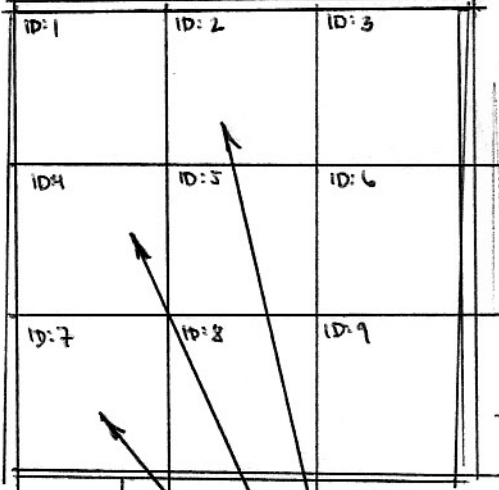
→ Interaktiv!

→ Du Bist der Hammer! ←

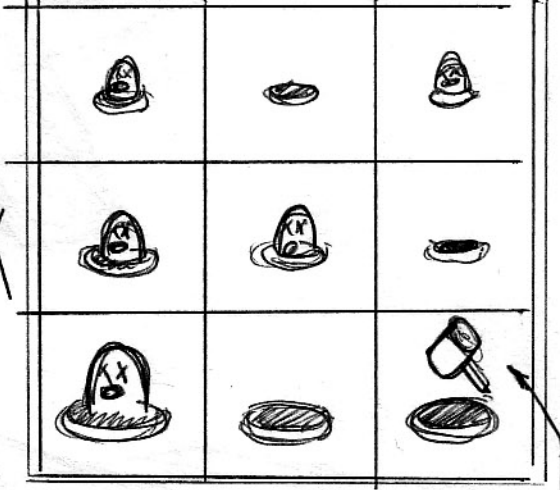
Das Mole - Prinzip



Rote Halle - Raster



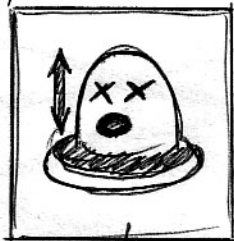
Screen



Scale: 50%
Scale: 75%
Scale: 100%

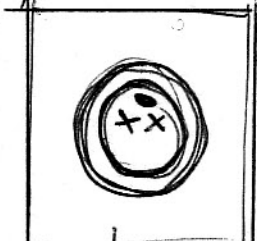
Instanzen

Flash-Movie



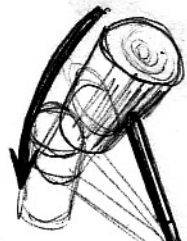
front
"mole"

Flash-Movie

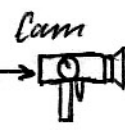


top

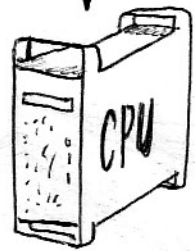
Flash-Movie



"cursor"

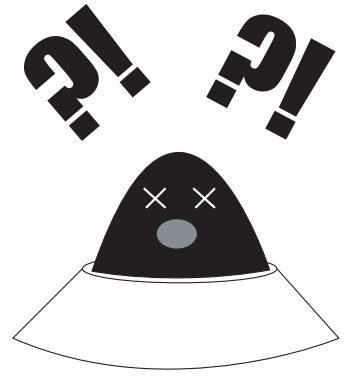


Position



Kollision "mole" mit "cursor" → ID=1
go to and play (2);
score + 1

Smash_the mole



FAQ`s:

-Zufallsgenerator für mole_movie erstellen ?

-Kollisionsabfrage zwischen mole_movie_instanzen und hammer_movie?

-Mehrere Soundeffekte mit Ereignissen verknüpfen?

Troubleshooting:

-Was bedeutet mole? Mole ist englisch für Maulwurf!

-Was für eine metaphysische Bedeutung hat der Hammer? Der hammer ist dein ICH und DU befähigst DICH den mole zu zerstampfen.

-Wieso so brutal? Gewalt spielt eine wichtige Rolle im Alltag. Es wichtig sich früh damit auseinander zusetzen. Zudem kann man leicht seine Feinde in die Erscheinung des moles projizieren. Diese zu zerschmettern verleiht sofortiges seelisches Wohlempfinden.

-Wieso sollte ICH Smash_the mole spielen? Um die monotone Arbeit an der ETH zu kompensieren und um deinen Kreislauf zu aktivieren und somit ein psychisches wie auch physisches Gleichgewicht zu erlangen sollte Smash_the mole mindestens zweimal täglich während je 15 min. gespielt werden.