



Labyrinthe

Teil 1: Zeichnen

Gabriel Baumgarten

Impressum:

Akademie Tutorium Berlin - Verlag Unternehmertgesellschaft (haftungsbeschränkt)
"Realize your full Potential"

Verleger: Holger Schackert

Geschäftsführer: Gabriel Baumgarten

© / Copyright: 2016 Gabriel Baumgarten

Erste Auflage

Umschlaggestaltung, Illustration: Gabriel Baumgarten

Lektorat, Korrektorat: Bärbel Bodendörfer



Inhaltsverzeichnis

2D-Labyrinth Zeichenanleitung.....	4
Vorbereitung und Hilfsmittel.....	4
Grundgerüst und Struktur.....	4
Größe und Form.....	4
Raster und Struktur.....	4
Roter Faden und Flächen.....	5
Eingang -Ausgang.....	5
Grober Wahrer Weg.....	5
Skalierungen.....	6
Tipp.....	6
Verzweigungen.....	7
Schleifen.....	7
Tote Stellen.....	8
Gates oder Checkpoints	8
Fein zeichnen.....	9
Beispiele.....	10
Feedback & Aussichten	12

2D-Labyrinthe Zeichenanleitung

Vorbereitung und Hilfsmittel

Wenn Du Dich für Labyrinthe interessierst und gerne selbst welche entwerfen möchtest, kann es genau hier und jetzt schon fast beginnen, da Du ja nur Papier und einen Stift brauchst. Karopapier ist günstig, da die Karos Dir gleichzeitig als Raster dienen.

Du kannst aber auch genauso gut am Handy, Tablet oder PC arbeiten.

Grundgerüst und Struktur

Größe und Form

Wenn Du alle Hilfsmittel zusammen hast, kann es losgehen. Als erstes kannst Du Dir darüber Gedanken machen, welche Form Dein Labyrinth haben soll. Da Du vorerst nur in 2D zeichnest, ist fast jede Form möglich: Dreieck, Treppenstufen-Formen oder ein "normales" Rechteck.

Raster und Struktur

Wenn Du Dich für eine Form entschieden und aufgezeichnet hast, kann es mit dem Raster bzw. der Struktur weitergehen. Bei einem Dreieck wählst Du als "Anfänger" am besten ein ebsso geformtes Raster, das musst du aber nicht. Natürlich kannst du auch auf das Raster verzichten und einfach frei zeichnen.

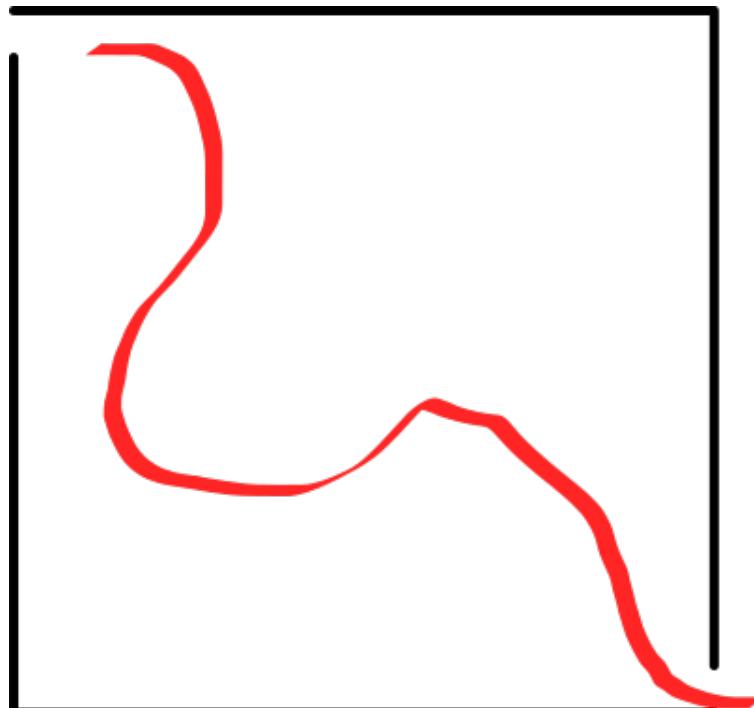
Roter Faden und Flächen

Eingang -Ausgang

Es gibt viele Möglichkeiten, wo sich Anfang und Ende Deines Labyrinthes befinden können: nebeneinander, gegenüber oder im rechten Winkel zueinander?

Grober Wahrer Weg

Zeichne am besten zunächst einen groben *Wahren Weg*. Das kann eine Linie sein die sich unabhängig von dem Raster durch das Labyrinth vom Anfang zum Ziel bewegt. Dann zeichnest Du eine grobe Begrenzung darum. Später wird diese dann noch angepasst und mit Verzweigungen versehen. Du solltest darauf achten, auch in der Breite zu variieren.



Skalierungen

Du könntest dir auch noch überlegen wie groß Dein Labyrinth werden soll? und Wie viele Traps möchtest Du einbauen?

Tipp

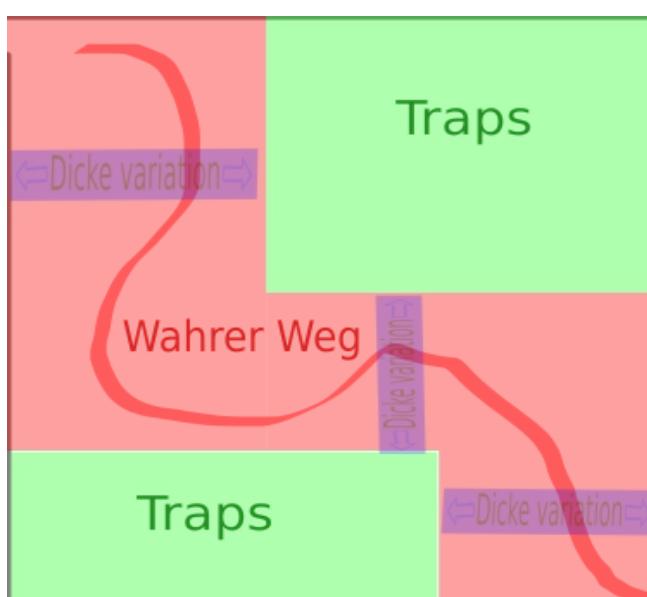
Wenn Du nicht einfach drauf los zeichen willst oder kannst, gibt es noch ein paar Dinge, auf die Du achten kannst oder über die Du nachdenken könntest:

Wahrer Weg

Ich bezeichne damit den Weg, der direkt ans Ziel führt. Ich nenne ihn auch manchmal "Roter Faden".

Trap /Fallen Anfang - Mitte – Ende

Manche Labyrinth-Löser fangen "von hinten" an, ein Labyrinth zu lösen. Denen willst Du es bestimmt nicht zu leicht machen, also ist es auch sinnvoll, vom Ende her und in der Mitte Traps zu platzieren.



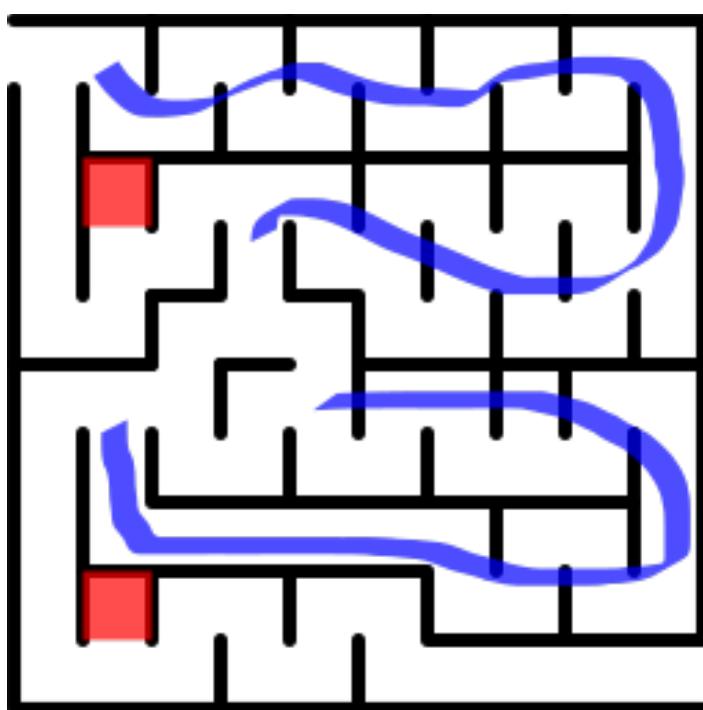
Verzweigungen

Hier muss der Löser sich zwischen zwei oder mehr Wegen entscheiden.

Überleg Dir, wie viele Verzweigungen und wo Du sie einbauen möchtest. Du könntest so genannte *Hubs* einzeichnen, wo viele Wege von einem Punkt abgehen. Je mehr Verzweigungen Du einbaust, desto mehr Entscheidungen muss Dein Labyrinth-Löser treffen. Allerdings fehlt Dir dann der Platz für mehrere größere Traps.

Schleifen

Möchtest Du *Schleifen* einbauen? Schleifen sind Wege, die letztendlich wieder an den Anfang führen. Je nachdem wie groß diese sind, benötigen sie viel Platz, um nicht gleich erkannt zu werden.



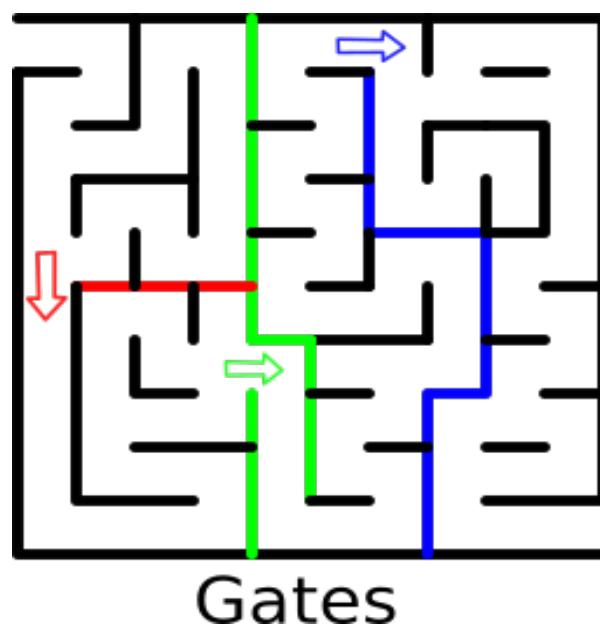
Tote Stellen

Tote Stellen sind z.B. 1x1 Karos, die sofort als Irrweg erkannt werden oder die nicht erst zugänglich sind.



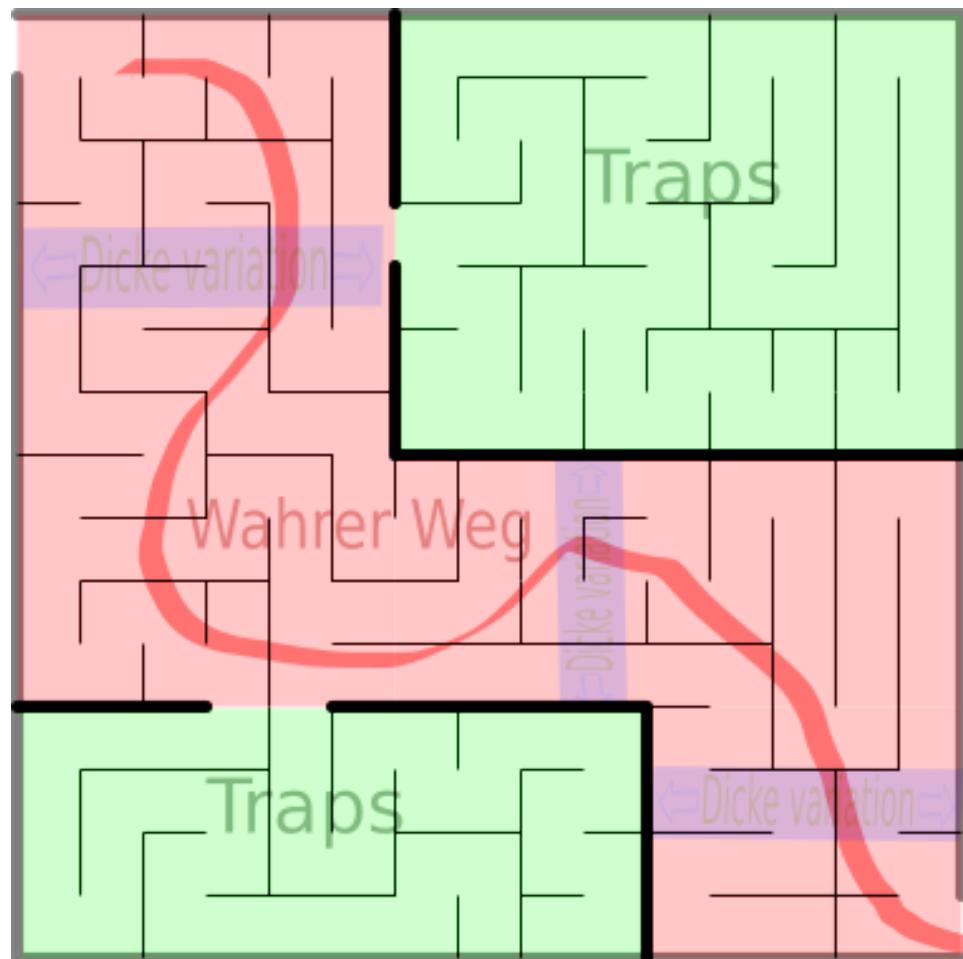
Gates oder Checkpoints

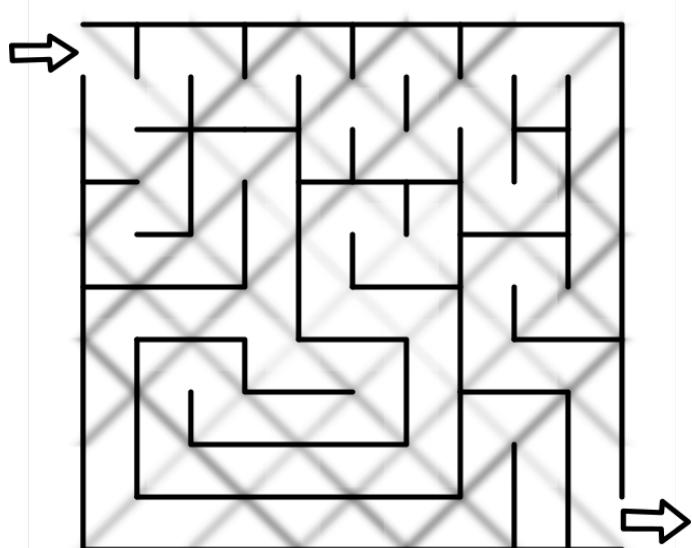
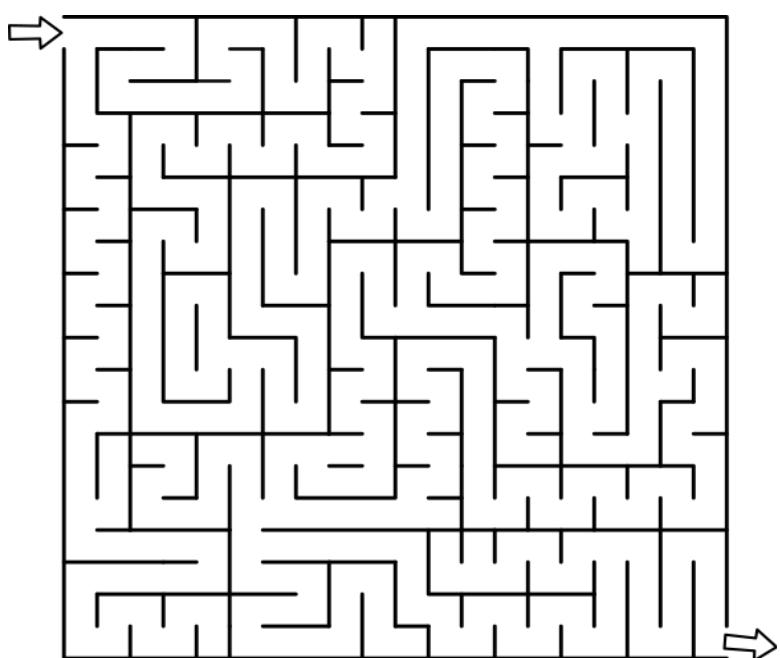
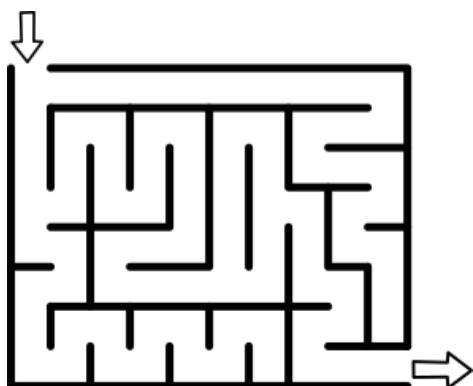
Als *Gates* oder *Checkpoints* bezeichne ich Stellen, die aus einem guten Gesamtüberblick auf den *Wahren Weg* hinweisen. Das sollte natürlich möglichst vermieden werden. Das ist übrigens auch ein Tipp zum Lösen von Labyrinthen: Sucht nach Gates und markiert sie als Wegpunkte. (Dazu mehr in Teil 2 + 3)

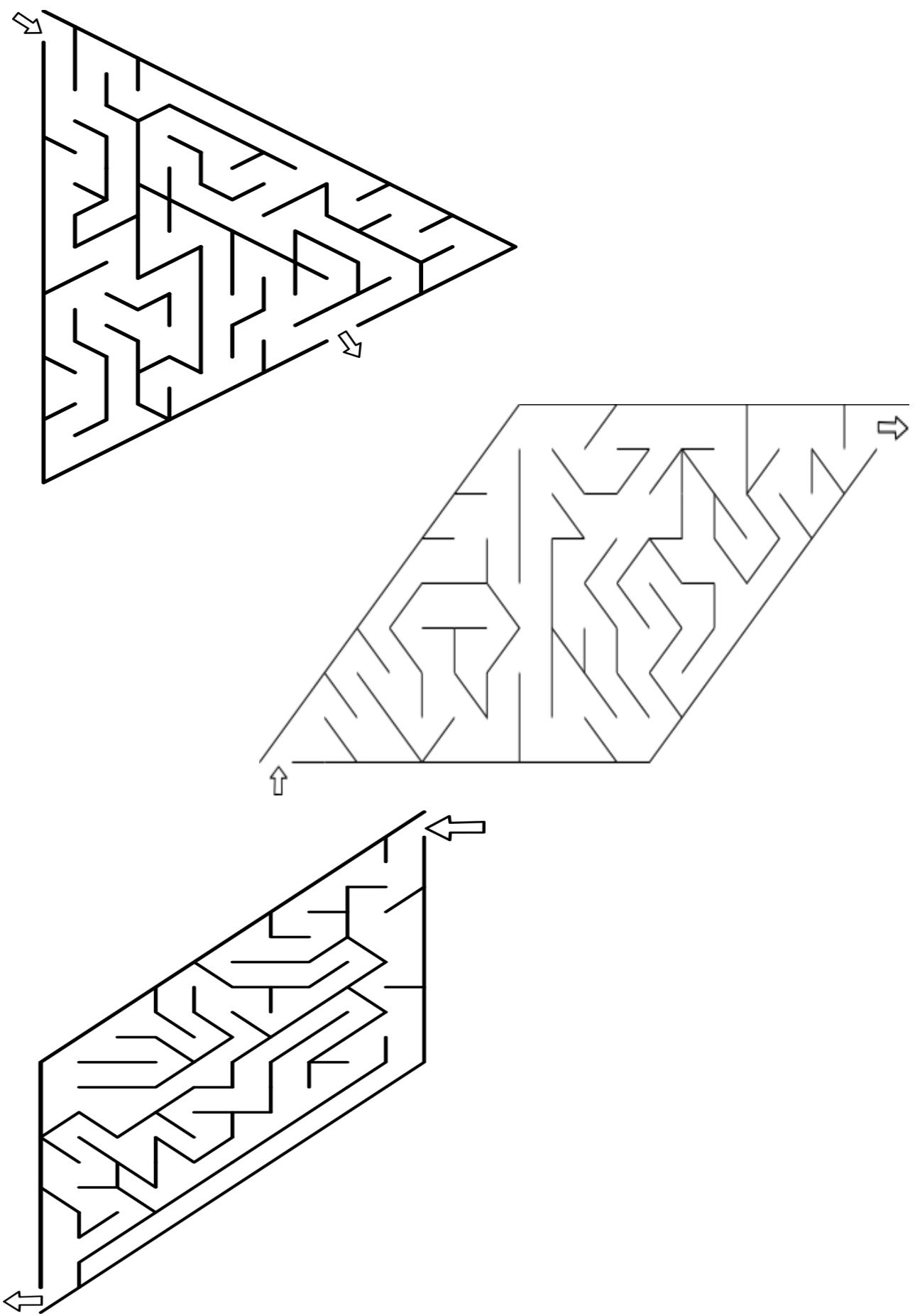


Fein zeichnen

Nachdem Du nun alles grob skizziert hast, kannst Du Dich an die Feinarbeit machen. Dabei sind Dir keine Grenzen gesetzt und Du kannst nun auch alle Formen verändern und variieren.



Beispiele



Feedback & Aussichten

Ich bereite derzeit einen zweiten Teil mit deutlich anspruchsvollerem und unfassenderen Labyrinthen vor.

Außerdem würde ich gerne das Konzept hinter meinen Labyrinthen aus Teil 2 beschreiben. Daraus soll ein dritter Teil entstehen, in dem Vergleiche und Beispiele zum besseren Verständnis dargestellt werden.

Ich freue mich jederzeit über konstruktive Kritik und Anregungen.

Falls Du mich also kontaktieren möchtest, kannst Du das gerne unter den unten genannten Möglichkeiten tun.

Wenn Dir dieser erste Teil gefallen hat und Du einen Vorgeschmack auf Teil 2 haben möchtest, sende mir doch gerne eine Nachricht. Ich werde Dir dann schon vorab als kleines Dankschön für Dein Interesse ein schwierigeres Labyrinth aus Teil 2 zusenden.

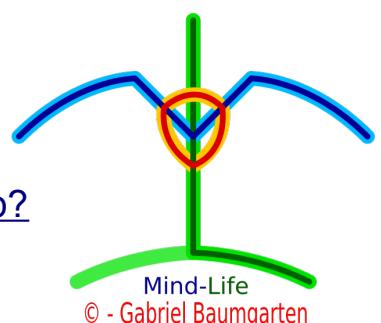
Gabriel Baumgarten

So kannst du mich erreichen:

Mein Webseite: <http://mind-life.16mb.com/>

E-Mail: mind-life@gmx.de

Meine Facebook-Seite: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009436437165>



Unser Verlag:

E-Mail: akademie-verlag@tutorium-berlin.de

Verlags-Facebook-Seite:

<https://www.facebook.com/AkademieTutoriumBerlinVerlag/>

Nach Anmeldung erreichst Du mich auch über unsere Verlags-Webseite
<http://akademie.tutorium-berlin.de/finde-deine-moeglichkeiten/verlag>



In diesem E-Book beschreibe ich,
wie Du selbst ein Labyrinth erstellen kannst,
was Du dafür benötigst und worauf Du
dabei achten solltest.