

Interaktive magische Artefakte vermittelt Arduino-Kleincomputer



Mittelpunkt 2017
Ralf Hüls

Zielsetzung



- ❧ Interaktive „magische“ Location
- ❧ Keine Betreuung durch SL
- ❧ Verschiedene Ton- und Lichteffekte je nach Spieleraktion
- ❧ Idee und Umsetzung:
Sandra Hüls, Marko Krämer, Hagen Hoffmann



Spielmaterial



- 8 Pokale
- Keltischer „Lochstein“
- 4 aktive Pokale
- Lochstein identifiziert „wichtigen“ Pokal



Steuerung und Licht-Effekt



- ❧ Arduino
- ❧ RFID-Leser
- ❧ 4 RFID-Chips
- ❧ Infrarot-LED
- ❧ Multicolor LED-Lampe



Geräusch-Effekt



- ❧ Arduino
- ❧ Infrarot-Sensor
- ❧ MP3-Shield
- ❧ Mini-Aktivlautsprecher



Arbeitsschritte



- ⌘ Programme/Tutorials für RFID/IR/MP3 suchen
- ⌘ Pin-Belegungen verschiedener Arduino-Klone klären
- ⌘ Ermitteln der RFID-Codes
- ⌘ Ermitteln der Codes für Infrarot Fernsteuerung
- ⌘ Programmierung
- ⌘ Montage

Fazit



- ⌘ Grundsätzlich OK
- ⌘ Montage zu wacklig
- ⌘ Batterie-Laufzeit schlecht
- ⌘ Ziel der SL-
Unabhängigkeit nicht
erreicht.



<http://www.larpwiki.de/ZauberDarstellung/ArduinoArtefakt>