



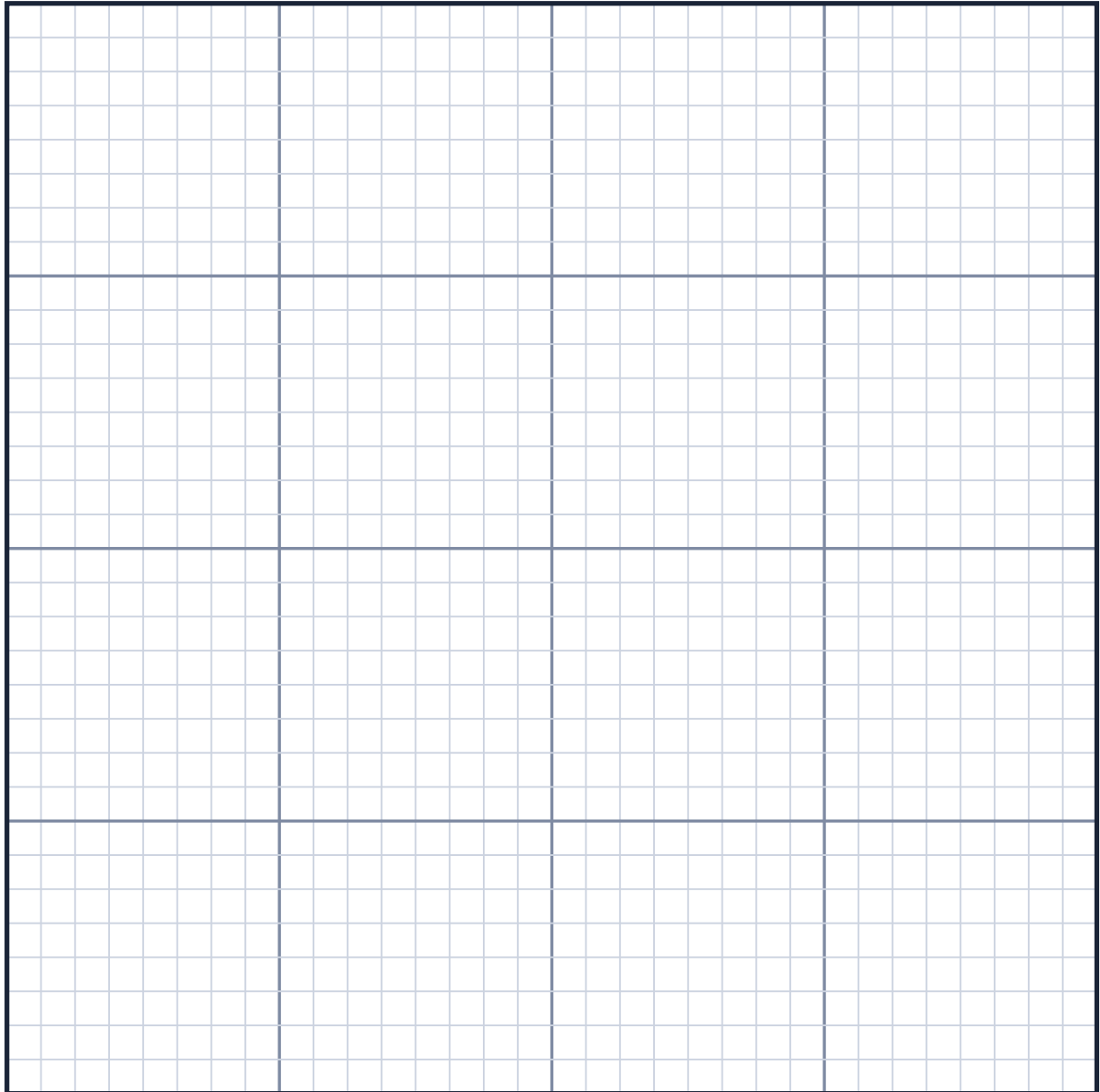
TEXTUR-RASTER 32 × 32

Male die Oberfläche eines neuen Blocks. Ein Kästchen = ein Pixel.



Blocks Beyond the Stars

Name des Materials: _____ Von: _____ Datum: _____



So sieht später eine einzelne Blockseite im Spiel aus — dieses Quadrat wird auf jede Seite des Blocks geklebt.

Deine Farben (3 bis 5 reichen — male hier zuerst aus, was du benutzen willst):

Zwei Tricks, mit denen es im Spiel gut aussieht:

- 1. Wenige Farben, viele Abstufungen.** Eine Grundfarbe, etwas Hellere, etwas Dunklere — Sprenkel, Adern, Risse.
- 2. Denk an die Ränder.** Blöcke liegen nebeneinander: Was am linken Rand anfängt, sollte am rechten weitergehen können. Ein großes Bild genau in der Mitte sieht als Wand komisch aus.



BLOCK-STECKBRIEF

Ein Material ist mehr als ein Bild: Wie hart ist es? Wo findet man es?
Was fällt raus?



Blocks Beyond the Stars

1 Wie heißt dein Material — und was ist das Besondere daran?

(z. B. „Kryolith — wächst nur dort, wo es nie warm wird“)

2 Was für ein Block ist das?

☐ Erz ☐ Gestein / Boden ☐ Baustoff ☐ Maschine ☐ Lampe ☐ Pflanze

3 Wie schwer ist es abzubauen?

☐ weich (mit der Hand) ☐ mittel ☐ hart ☐ nur mit dem Bohrer

4 Was bekommt man, wenn man ihn abbaut?

(den Block selbst? Brocken? etwas ganz anderes?)

5 Wie sieht die Oberfläche aus?

☐ matt ☐ glänzend ☐ metallisch ☐ leuchtet selbst ☐ durchsichtig

6 Wo kommt es in der Welt vor?

☐ überall ☐ nur auf Planeten **ohne** Luft ☐ nur auf Planeten **mit** Luft
☐ oben an der Oberfläche ☐ mitteltief ☐ ganz tief unten
☐ sehr selten ☐ ab und zu ☐ häufig

7 Was kann man daraus bauen?

(Idee für ein Rezept — muss noch nicht ausgedacht sein)

— ab hier füllt die Entwicklungsabteilung aus —

☐ Textur übertragen ☐ Block angelegt ☐ im Spiel gefunden

In Version: _____