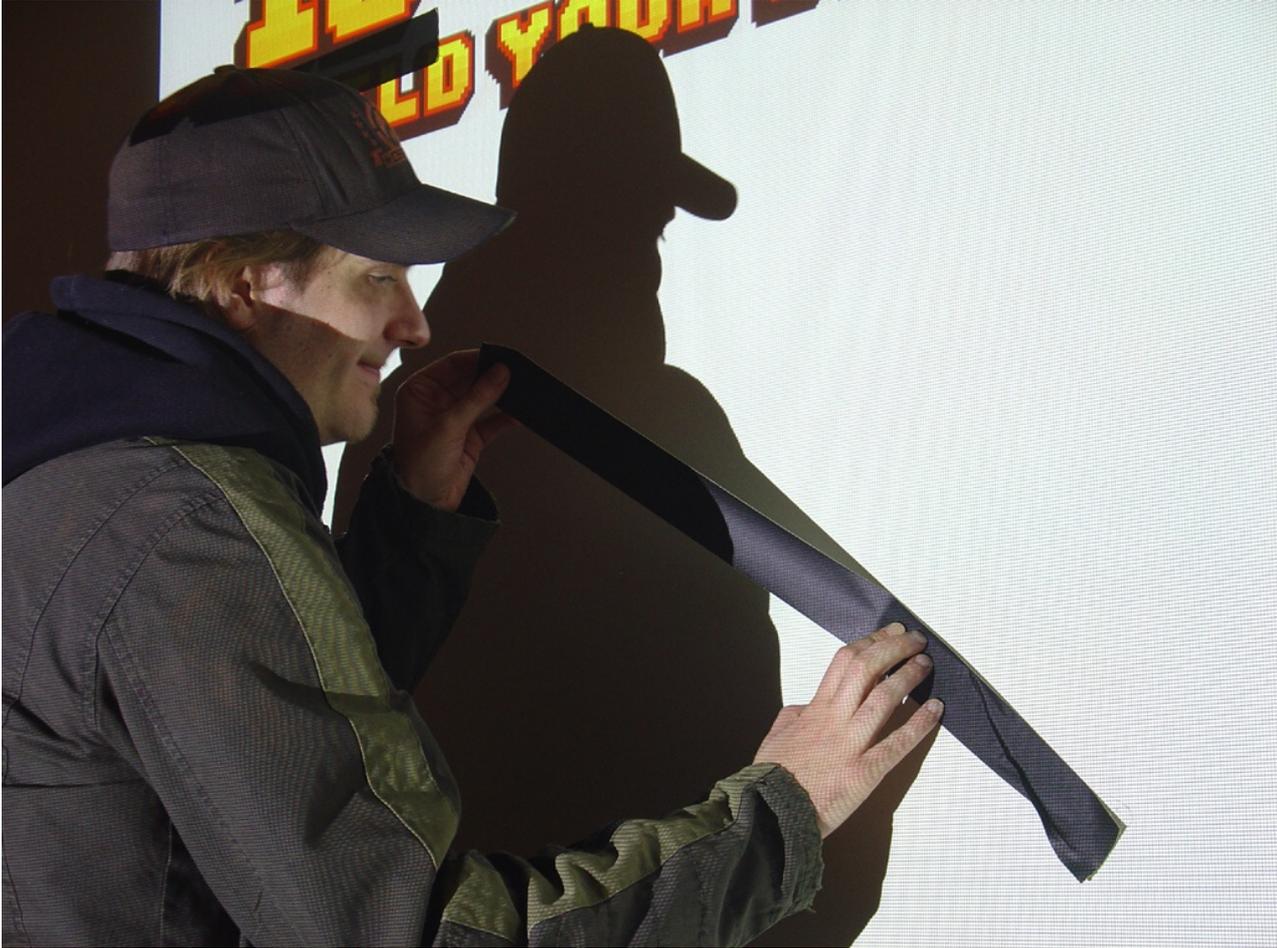


EdgeBomber

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt
2006



susigames: „EdgeBomber“ (2006)
Game-Installation
Installationsansicht ZKM | Karlsruhe, 2007
Foto: Christina Zartmann
© susigames



susigames: „EdgeBomber“ (2006)
Game-Installation
Installationsansicht ZKM | Karlsruhe, 2007
Foto: Christina Zartmann
© susigames



susigames: „EdgeBomber“ (2006)
 Game-Installation
 Installationsansicht ZKM | Karlsruhe, 2007
 Foto: Christina Zartmann
 © susigames

Die Interaktive Installation *EdgeBomber* ist ein Experiment im Bereich "pervasive gaming". In diesem Bereich der Computerspielentwicklung wird die virtuelle Welt der Spiele mit der realen Welt zusammengeführt und durch gegenseitige Rückkopplung miteinander verknüpft. Die Spielwelt von *EdgeBomber* wird mit schwarzem Klebeband vom Spieler an einer weißen Wand selbst gestaltet. Die Klebestreifen bilden im Spiel die Plattformen auf denen sich der Held des Spiels, Ozkar, bewegt. Die aufgeklebten Streifen werden mit einer Videokamera erfasst, vom Computer in eine Spielszene hineingerechnet, die diese mit weiteren Spielelementen - Spielfiguren, Objekten, Hintergründen und Effekten - anreichert. Das Level, welches aus dem realen Bild an der Wand und dem virtuellen Spielelementen des Computers generiert wurde, wird wieder an die Wand projiziert. Der Spieler bekommt die Möglichkeit, den Held Ozkar durch sein selbst gestaltetes Level in Form eines zweidimensionalen Actionspiels zu steuern und nach der Bewältigung eines Levels ein neues zu bauen. So entsteht eine Mischwelt, die durch Interaktion mit der echten Szene dynamisch beeinflusst wird und ebenso mittels eines Joysticks virtuell gesteuert werden kann. Mithilfe eines Magiccodes, den der Besucher in der Ausstellung bekommt, kann er sein Level im Internet nochmals spielen.

premier:

„Lange Nacht der Informatik“, Fakultät für Informatik, Universität Karlsruhe (TH), Karlsruhe (D), 14.07.2006

technique/material/hardware, software:

Hardware: Videobeamer Webcam PC (Betriebssystem: Windows) Klebestreifen Software: eigens entwickelte Spiel- und Konfigurationssoftware

dimensions:

durchschnittliche Dauer eines Spiel: 2 Minuten Projektionsfläche: ca. 4 m x 4 m

credits:

Konzept und Realisierung: susigames (Ole Ciliox, Richard Gutleber, Thomas Hawranke, Nikolaus

Vahrenkamp, Kai Welke) Code: Kai Welke, Niko Vahrenkamp, Ole Ciliox Grafik: Richard Gutleber
Animation: Richard Gutleber, Thomas Hawranke Produktion: susigames mit Unterstützung des ZKM |
Institut für Bildmedien.

producer:

ZKM | Institut für Bildmedien, 2006.

Künstler:

susigames

Quellen-URL: <http://at.zkm.de/node/228>

Verweise:

[1] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/12>

[2] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/15>