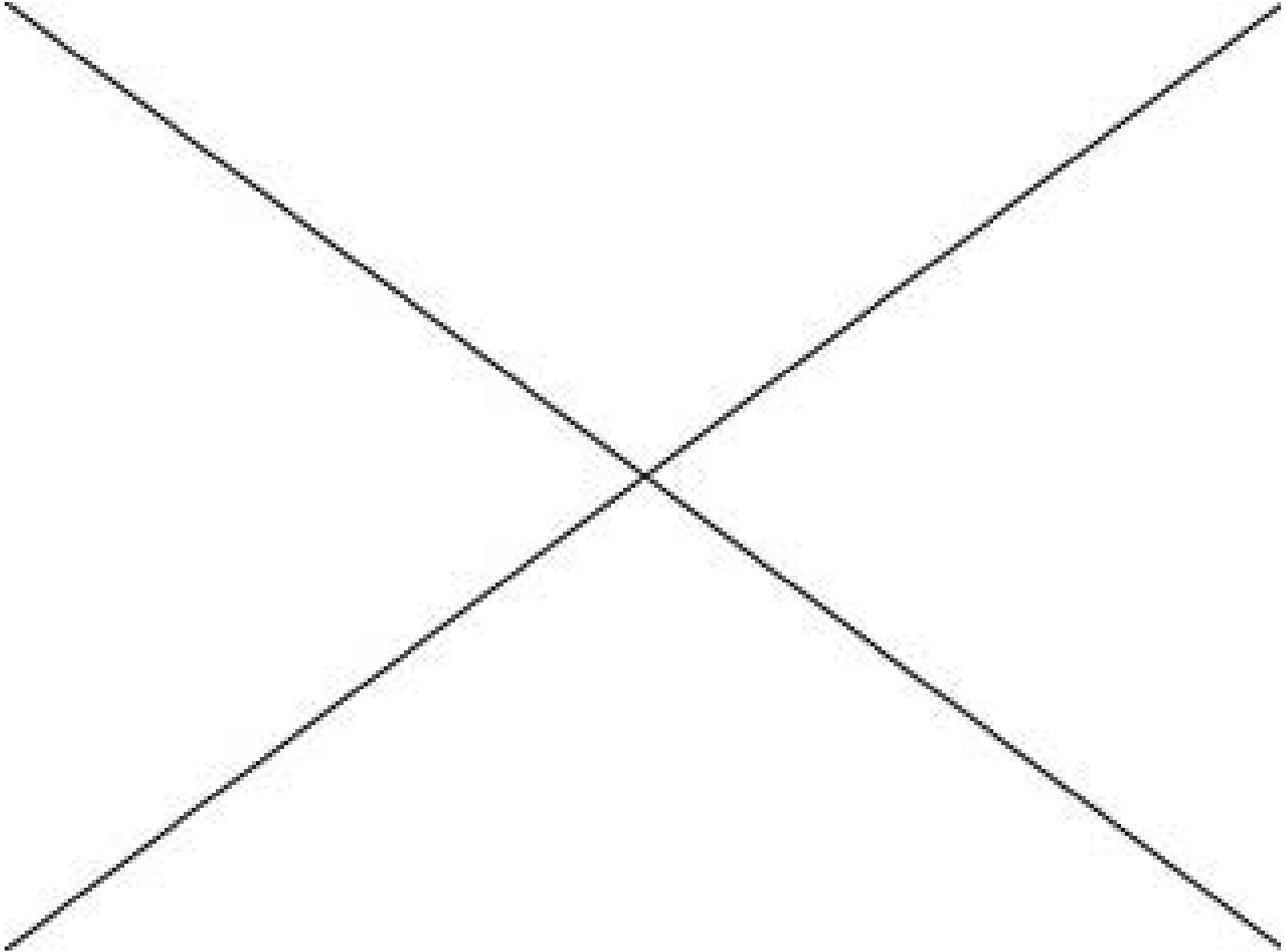


SusiVaders360

Dokumentation - wird in IMAGINING MEDIA@ZKM dokumentiert

2007



susigames: „SusiVaders360“ (2007)
Interaktive Installation
Ansicht des als Spielfläche genutzten hemisphärischen Displays
Foto/© susigames

Das Projekt ist eine Adaption des Spieleklassikers „Space Invaders“ aus den 1970er Jahren. Jedoch findet das Spielgeschehen nicht auf einem Monitor, sondern auf einem hemisphärischen Display, der so genannten „SusiSphere“, statt. Die „SusiSphere“ ist eine auf dem Boden stehende oder an der Decke hängende Halbkugel, auf die das Spielfeld projiziert wird. Ein bis zwei Spieler steuern mit einem eigens hierfür entwickelten Controller eine Kanone, die sich am unteren Außenrand der „SusiSphere“ befindet. Ziel des Spieles ist es, alle aus der Mitte des Displays kommenden „SpaceInvaders“ (Aliens) so schnell als möglich zu zerstören. Sollte es einem SpaceInvader gelingen, den unteren Bildschirmrand zu berühren, ist das Spiel verloren. Durch den Einsatz des hemisphärischen Displays wird der Spieler gezwungen, die Bewegungen, die er auf dem Spielfeld mit dem Controller ausführen möchte, auch im realen Raum zu vollziehen. Denn um am Spielgeschehen teilhaben zu können, muss der Spieler sich immer wieder um die „SusiSphere“ herum bewegen. Auf diese Weise wird die Trennung zwischen virtuellem Spielfeld und physikalischen Raum aufgehoben und der physikalische Raum wird selbst zum Teil des Spielfelds. (susigames)

premier:

„Besucherfest anlässlich des Jubiläums ‚10 Jahre ZKM im Hallenbau A‘“, ZKM | Karlsruhe, 21.10.2007

technique/material/hardware, software:

Hardware: Hemisphärisches Display/ MacMini ++/ Beamer SusiRemote 2 (Wireless;
Eigenentwicklung)/ 4 Lautsprecher

Software: Susi.Z99 (360°-GameEngine; Eigenentwicklung)/ Plattform: OSX

dimensions:

Display: Ø 1,10 m auf Podest

Spieldauer: 1:30 - 2:00 Min.

credits:

Idee, Konzept: susigames (Ole Ciliox, Richard Gutleber, Thomas Hawranke, Nikolaus Vahrenkamp, Kai Welke)/ basierend auf dem Computerspiel „Space Invaders“ von Toshihiro Nishikado/

Programmierung: susigames und Thorsten Blum Produktion: susigames mit Unterstützung des ZKM | Institut für Bildmedien, der HfG Karlsruhe und der TU Karlsruhe

producer:

ZKM | Institut für Bildmedien, 2007.

Künstler:

susigames

Quellen-URL: <http://at.zkm.de/node/319>

Verweise:

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

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