



Vodafone CallYa-OpenEnd

Ab der 2. Minute kostenlos telefonieren. [Mehr Infos hier](#)



GIGA.DE ARTIKEL Games Mods

ARTIKEL >
TV >
FEATURES >
COMMUNITY >
INFO >

- ARTIKEL NAV
- Politik
 - Games
 - PC
 - Konsolen
 - Free & Fun
 - Mods
 - Entertainment
 - Music
 - Movies & TV
 - eSports
 - Sport
 - Science
 - Computer & Technik
 - Hardware
 - Software
 - Handy & Mobiles
 - Netzwelt
 - Lokal

Nach dem OnlineStar:
SCHAFFT IHR ES NOCHMAL??



2005
Website des Jahres

VOTE NOW!

ADVERTISEMENT



NUR 3,30

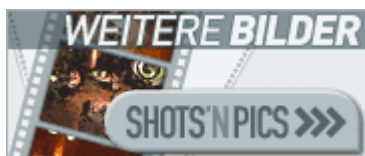
JETZT AM KIOSK

News

Die Zukunft des Spielens - Cross Media Gaming



(Tim) Virtual Reality war der Hype der letzten Jahre, doch jetzt wird "Augmented Reality" zum neuen Nonplusultra der aktuellen Tage. So gut wie die neuesten Rechner mit ihren ultimativen Grafikkarten auch sein mögen, die Realität sieht immer noch viel besser aus. Und genau das wird bei "Augmented Reality" genutzt, um das Gameplay auf eine neue Stufe des Spielens zu heben.



Das Leben ist manchmal wie ein Schlag ins Gesicht, aber die Grafik ist unschlagbar!

Der nächste Schritt des Gaming oder die Zukunft der Spiele ist natürlich auch für die Forschung ein interessantes Terrain. So kommt es nicht gerade unerwartet, dass sich das Fraunhofer Institut für Angewandte Informationstechnik (FIT) genau auf diesen Pfad begibt. In Zusammenarbeit mit "Sony NetServices" und anderen Partnern des "IPerG" (Integrated Project on Pervasive Gaming) Projekt wird fleißig an einer neuen Art des Gamings geforscht.

"Augmented Reality" (zu deutsch "erweiterte Realität") nennt sich die unglaubliche Symbiose zwischen realer und virtueller Welt. Im Gegensatz zu "Virtual Reality" wird hier allerdings nicht eine komplette Welt erschaffen, sondern lediglich einzelne digitale Elemente in die schon vorhandene reale Welt integriert. Ob als Sound, Text, Bild oder Gefühl, computergenerierte Reize überlagern die natürliche Wahrnehmung und fügen ihr bestimmte Informationen hinzu. Neben dem intelligenten Roboterhund "Aibo", PDA's, Touchscreens oder gar "Augmented Reality"-Brillen ermöglichen auch gängige Mobiltelefone den Einstieg ins "Cross Media Gaming"-Genre. Ziel des Ganzen ist es, sich von festgefahrenen Medien und Spielwegen zu lösen, um somit ein Spielen immer und überall möglich machen.

Spielen, immer und überall?

Um jener Frage auf den Grund zu gehen und eine einzigartige Vielfalt von Spielgeräten zu schaffen, wurde von "IPerG" das Spiel "Epidemic Menace" entwickelt. Bei "Epidemic Menace" ist der Spieler Teil eines Expertenteams, dass damit vertraut wurde, den Kampf gegen virtuelle Viren aufzunehmen. Grund dafür bietet ein mysteriöses Verbrechen, bei welchem absichtlich Viren, im und rund um Schloss Birlinghofen freigesetzt wurden.

WE

- Im V
- T
- C
- J
- F
- F

YAHOO!

Toolbar im GIGA Messenger m

DOWNL

ar

DEMOS

GIGA au

Alle Info

Ekelt Ihr Euc

Ja

Nein

ERGEBNIS X



Bewaffnet mit Cyberbrillen oder Mobiltelefonen und unterstützt vom Kontrollraum im Schloss, macht sich der Spieler nun auf den Weg, verschiedenfarbige Viren ausfindig zu machen und diese zu beseitigen. Neben den visuellen Eindrücken über Brille und Handy muss sich der Spieler auch voll und ganz auf akustische Signale sowie Anweisungen von den Teamkollegen im Kontrollraum verlassen können.



Einer der Mitspieler hat somit die Ausrüstung um Viren zu bekämpfen, der andere um diese überhaupt erst einmal zu orten. Verständlich, dass Teamarbeit und interne Kommunikation bei "Cross Media Gaming" daher besonders ins Gewicht fallen. Erweist sich dann dennoch ein Virus als unauffindbar oder ist das Virengelände zu schwer verseucht, zieht man den mit Kamera ausgestatteten und mit Laptop steuerbaren "Aibo"-Roboterhund zu Rate oder schickt diesen vor.

Zukunft oder Horrorvision?

Mag sich "Cross Media Gaming" oder "Augmented Reality" für weniger technikbegeisterte Menschen im ersten Moment nach Horrorvision anhören, soll es für kommende Generationen schon bald Alltag darstellen. Somit ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis langweilige Bahnfahrten und einsame Abende am heimischen Fernseher der Vergangenheit angehören. Stattdessen wird gezockt. Wann, wie und wo, ist dabei völlig egal!

Wer das noch nicht ganz glauben kann, sollte heute Abend unbedingt einschalten, wenn Professor *Wolfgang Prinz* vom Fraunhofer Institut und *Sabiha Ghellal* von "Sony NetServices" wirre Zukunftsvisionen zur Realität werden lassen.

published: 29.10.05



52