



Pressemitteilung

Sankt Augustin,
31. August 2005

»Epidemic Menace« – Pervasive Gaming-Event am Fraunhofer-Institut FIT

Computer- und Konsolenspiele sind nicht nur beliebt, sondern auch volkswirtschaftlich ein wichtiger Faktor. Doch die Zukunft des Spielens heißt »Pervasive Gaming«. Dass das englische Schlagwort für die innovative Spielform nichts mit »pervers« zu tun hat, erfuhren die Testspieler beim ersten internationalen IPerG Cross Media Spiel-Event »Epidemic Menace« am Fraunhofer FIT.

Pervasive Gaming (wörtlich »durchdringendes« Spielen) zielt auf neue Spielformen, in denen Informations- und Kommunikationstechnik genutzt wird, um Grenzen herkömmlicher Spiele aufzubrechen und erweiterte (virtuelle) Spielwelten für Spieler und Zuschauer zu schaffen. Zum Einsatz kommen dabei verschiedene elektronische Medien, etwa elektronische Musik, Video, das Internet, Computer, Smartphones etc., um reale Spielumgebung und virtuelle Elemente möglichst nahtlos miteinander zu verschmelzen.

Was das genau heißt, erfuhren acht »Epidemic Menace« Testspieler letzte Woche am eigenen Leibe. Zuerst setzte ein Video-Trailer die Spieler ins Bild: Ein Forscher des Instituts hat gefährliche Viren gestohlen und sie auf dem Institutsgelände frei gesetzt. Die Spieler hatten die Aufgabe, die Viren zu bekämpfen und den Bösewicht zu finden. Dafür erhielten sie Anti-Viren-Kits mit PDAs, Handys und mobiler Augmented-Reality-Ausrüstung und teilten sich in je zwei Outdoor- und Indoor-Teams auf. Die Indoorteams, quasi die Einsatzleitungen, überwachten das Spiel vom Kontrollraum, während die Outdoor-Teams in Konkurrenz zueinander das Gelände nach Viren durchkämmten.



Pressemitteilung

**Sankt Augustin,
31. August 2005**

Die Teams waren dabei stets über Funk in Kontakt. Die Positionen der Spieler wurden über Tracking-Systeme ermittelt, das Ausmaß der Virenbedrohung, das u. a. über die aktuelle Wetterlage beeinflusst wurde, konnte via GPS und WLAN mitverfolgt werden.

Drei Methoden der Virensuche standen den Spielern zur Verfügung. Über das Handy-Display konnten die Spieler ihre Position und die der Viren im Gelände erkennen und die Viren so einfangen. Über Kopfhörer wurden die Spieler durch ein »Malleable Mobile Music«-System von Sony in die Nähe der Viren geleitet. Dabei wird ein Musikstück in Abhängigkeit von Spieler- und Virusposition zueinander modelliert. Als drittes Medium kam das Augmented-Reality-System des Fraunhofer FIT zum Einsatz, das mit Hilfe von Spezialbrillen virtuelle Objekte in das reale Sichtfeld des Spielers einblendet.

»Epidemic Menace war die erste prototypische Umsetzung eines pervasiven Cross Media Spiels und ein wichtiger Milestone im integrierten EU-Projekt IPerG«, erklärt Institutsdirektor Prof. Wolfgang Prinz vom Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT. »Wir konnten zeigen, wie verschiedene Medien und Geräte in einem Spiel integriert werden können. Die Testspieler waren jedenfalls begeistert«.

»Nach Abschluss des Projekts in drei Jahren soll die Technik ausgereift und einsatzfähig sein. Pervasive Spiele werden dann bald so normal sein wie ein Kinobesuch«, beschreibt Sabiha Ghellal, Product Manager Research & Innovation, bei Sony NetServices, die zukünftige Perspektive.



Fraunhofer Institut
Angewandte
Informationstechnik

SONY

Pressemitteilung

**Sankt Augustin,
31. August 2005**

»Epidemic Menace« wird im integrierten EU-Projekt IPerG von einem Konsortium führender europäischer Forschungsinstitute und Unternehmen entwickelt. Beteiligt sind neben Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT u.a. Sony NetServices, Blast Theory, Daydream, das Swedish Institute of Computer Science, Nokia und das Mixed Reality Labor der Universität Nottingham.

Eine Medien-DVD mit umfangreichem Bild- und Footage-Material vom Spiel-Event ist auf Anfrage erhältlich.

Kontakt:

Alex Deeg
pr@fit.fraunhofer.de

Telefon +49 (0) 22 41/14-22 08
Telefax +49 (0) 22 41/14-20 80