



Pressemitteilung

Sankt Augustin,
14. Juli 2006

Epidemic Menace – die zweite!

CrossMedia-Spiel erfolgreich im Härte-Test

Die FIFA WM hat's wieder mal gezeigt: Zwei Mannschaften gegeneinander, das kann Millionen faszinieren, wenn die richtige Stimmung da ist und das Wetter mitspielt. Wie viel Spaß die Akteure auf dem Spielfeld hatten, war dann gar nicht mehr so wichtig.

Beim CrossMedia-Spiel *Epidemic Menace*, das Fraunhofer FIT, Sony NetServices und europäische Partner in der Pause zwischen WM-Halbfinale und Finale zum zweiten Mal inszeniert haben, stand dagegen der Spaß der Spielerinnen und Spieler im Vordergrund. Und Spaß hatten jeweils beide konkurrierenden Teams in allen vier Matches am 6. und 7. Juli. Gesteuert aus den Einsatzzentralen ihrer Teams nutzten die Spieler im Schlosspark Smartphones und Augmented-Reality-Systeme zur Jagd auf virtuelle Viren, die ein fiktiver Virenforscher rund um Schloss Birlinghoven freigesetzt hatte, wetteiferten um die Rettung der Menschheit vor ebenso fiktiver tödlicher Bedrohung. Parallel ging's darum, den Täter anhand mehrerer Videoclips, vorgeblich von automatischen Überwachungskameras, zu entlarven und verhaften zu lassen. Teams, die hier daneben lagen, blieben 2. Sieger.

"Spieler und Produzenten waren mit der zweiten Inszenierung von *Epidemic Menace* rundum zufrieden. Und wie die Spieler in die Geschichte hineingezogen wurden, in ihren Rollen und Aktionsmöglichkeiten aufgingen, das zeigt, dass aus dem Labor-Experiment durchaus ein kommerzieller Service werden könnte. Dann können Spieler-Teams z. B. in



Pressemitteilung

Sankt Augustin,
14. Juli 2006

Vergnügungsparks, auch an verschiedenen Orten, gegeneinander spielen", resümiert Irma Lindt, die Projektleiterin. Die Welt-Liga mit Jahresbestleistungen und der Formel 1-Rennzirkus lassen grüßen – wenn es denn gelingt, solche Spiele für eine große Zahl von Zuschauern, also im Fernsehen oder Internet, zugänglich und attraktiv zu machen.

Während der Matches wurden im Internet Live Videostreams angeboten, mit denen Zuschauer verfolgen konnten, was sich in den beiden Einsatzzentralen und in der Virenjagd-Arena draußen tat. In den Fernsehbildern aus dem Schlosspark waren auch die virtuellen Viren als bunte 3D-Objekte zu sehen. Auf dieser Basis wurde analysiert, was müssen Zuschauer sehen und insbesondere hören, damit die Aktionen der Spieler verständlich und spannend werden? Wie viel TV-gerechte Dramatik liefert die 'Jagdszene mit virtuellen Viren', die der Spieler mit seinem Augmented-Reality-System sieht? Was muß ein Reporter erklären? Die Antworten zeigen, dass sich ein solches CrossMedia-Spiel so präsentieren lässt, dass es für ein breites Publikum attraktiv ist und ihm Möglichkeiten bietet, sich an dem Spiel zu beteiligen.

Das EU-Forschungsprojekt IPerG, in dem *Epidemic Menace* entwickelt und inszeniert wurde, geht in seine dritte und letzte Phase. Bis Mitte 2007 wird ein neues CrossMedia-Spiel entwickelt. Natürlich fließen die bisherigen Erkenntnisse und technischen Entwicklungsergebnisse ein; Skalierbarkeit und verschiedene Modi, am Spiel teilzunehmen, spielen eine große Rolle, besonderes Gewicht haben Vermarktbarkeit und Breitenwirksamkeit. Schließlich soll das Projekt IPerG ja dazu beitragen, die Position der europäischen Spieleindustrie im Markt zukünftiger IT-gestützter, so genannter Pervasive Games zu festigen und auszubauen.



Pressemitteilung

Sankt Augustin,
14. Juli 2006

Pervasive Games betten IT-gestützte Spielhandlungen in unsere reale Welt ein. Elemente unserer Welt sind integrale Bestandteile des Spiels; ihre Eigenschaften und Zustände beeinflussen das Spielgeschehen. Pervasive Games können so gestaltet sein, dass sie jederzeit und von beliebigen Orten aus gespielt werden können. Viele der existierenden Pervasive Games nutzen mobile oder 'pervasive' IT, z. B. Smartphones und mobile Ortungssysteme, stellen den Spieler-Standort in den Mittelpunkt des Spiels.

CrossMedia-Spiele sind technisch besonders anspruchsvolle Pervasive Games, bei denen die Spieler in unterschiedlichen Rollen agieren und für ihre Aufgaben jeweils spezifisch geeignete IT-Systeme und Medien nutzen. Zuschauer können über technische Medien am Spiel beteiligt werden.

Kontakt:

Alex Deeg
pr@fit.fraunhofer.de
+49 (0) 22 41/14-22 08