

SPACE TRASH – Eine Interaktive Virtual Reality Installation

Virtual Reality (VR) und New Media Art sind zwei Bereiche, welche schon immer eng miteinander verwoben waren. VR als ein ideales Werkzeug um die Sinne des Benutzers zu stimulieren, und New Media Art welches dieses Werkzeug verwendet stellen eine natürliche Symbiose dar, um Kreativität zu fördern und Ideen zu verbreiten.

In Kooperation von drei Gruppen aus den Bereichen VR Software Entwicklung, Interface Design und 3D Modellierung wurde ein New Media Art Spiel, welches VR Technologie verwendet entwickelt.

Das *Space Trash* Spiel wurde erstellt um die Einsatzmöglichkeiten von VR Technologie, Softwareaspekte von vernetzten virtuellen Welten, Design-überlegungen für neuartige Eingabegeräte sowie Modellierungsansätze für Echtzeit 3D Objekte zu demonstrieren. Neben der reinen Technoledemonstration, wurden Aspekte aus dem Bereich Human Interaction, Game Design und Storytelling betrachtet.

Eines der Hauptziele von Space Trash war es Aufmerksamkeit für das Problem der Verschmutzung des Weltalls durch orbitale Partikel zu schaffen und dies dem Publikum in einem spielerischen Ansatz näher zu bringen. Die Spieler müssen hierbei gegen die Zeit das Weltall von Müll befreien um Platz für neue Sattelliten zu schaffen. Hierzu steuern zwei Teams bestehend aus jeweils drei Personen ein Raumschiff welches mit einem Greifarm ausgestattet ist.

Die Steuerung des Raumschiffes verwendet neuartige, eigens entwickelte, Eingabegeräte. Um die Geschwindigkeit des eigenen Schiffes zu bestimmen, wird ein Accelerator verwendet – ein umgebauter Home Trainer. Die Richtung wird vom Navigator bestimmt, welcher durch einen modifizierten Schallplattenspieler realisiert wurde. Der Weltraummüll wird dann schliesslich von einem dritten Spieler eingesammelt. Hierzu zielt man mit dem Grabber, einem umgebauten Rasenkantenschneider auf die einzelnen Partikel welche im All umherdriften.

Das Spiel wurde ohne existierende Game Engine für die stereoskopische Darstellung auf Multi-Display Projektionswänden erstellt. Zur Zeit existieren eine Version für eine Intel Ithanium Architektur sowie eine Linux Version. Eine Windows Desktopversion ist in Arbeit und sollte im März 2009 fertiggestellt werden.

Das Space Trash Spiel wurde von ca. 30 Studierenden der Johannes Kepler Universität und der Kunstuniversität Linz für die Lange Nacht der Forschung Oberösterreich erstellt und am 26.09.08 ca. 900 Gästen präsentiert.

Kontakt:

Christoph Anthes, Johannes Kepler University, Linz: canthes@gup.jku.at
Mika Satomi, University of Art and Industrial Design Linz, mika.satomi@ufg.ac.at
Alexander Wilhelm, The Visioneers, wilhelm@thevisioneers.com



Installation im VRC der Johannes Kepler Universität Linz



Navigator



Accelerator



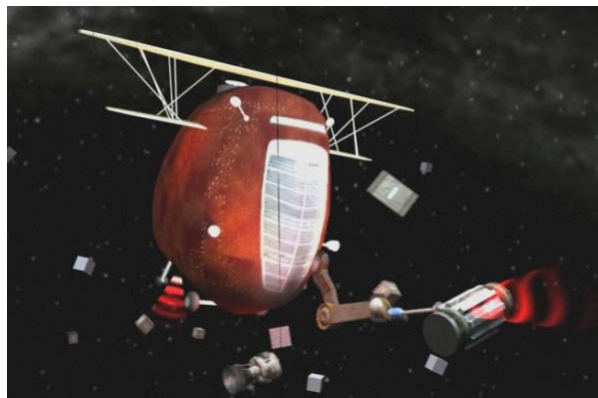
Grabber



Frühe Konzeptrenderings



Hacker's Ship



Old Men Ship