

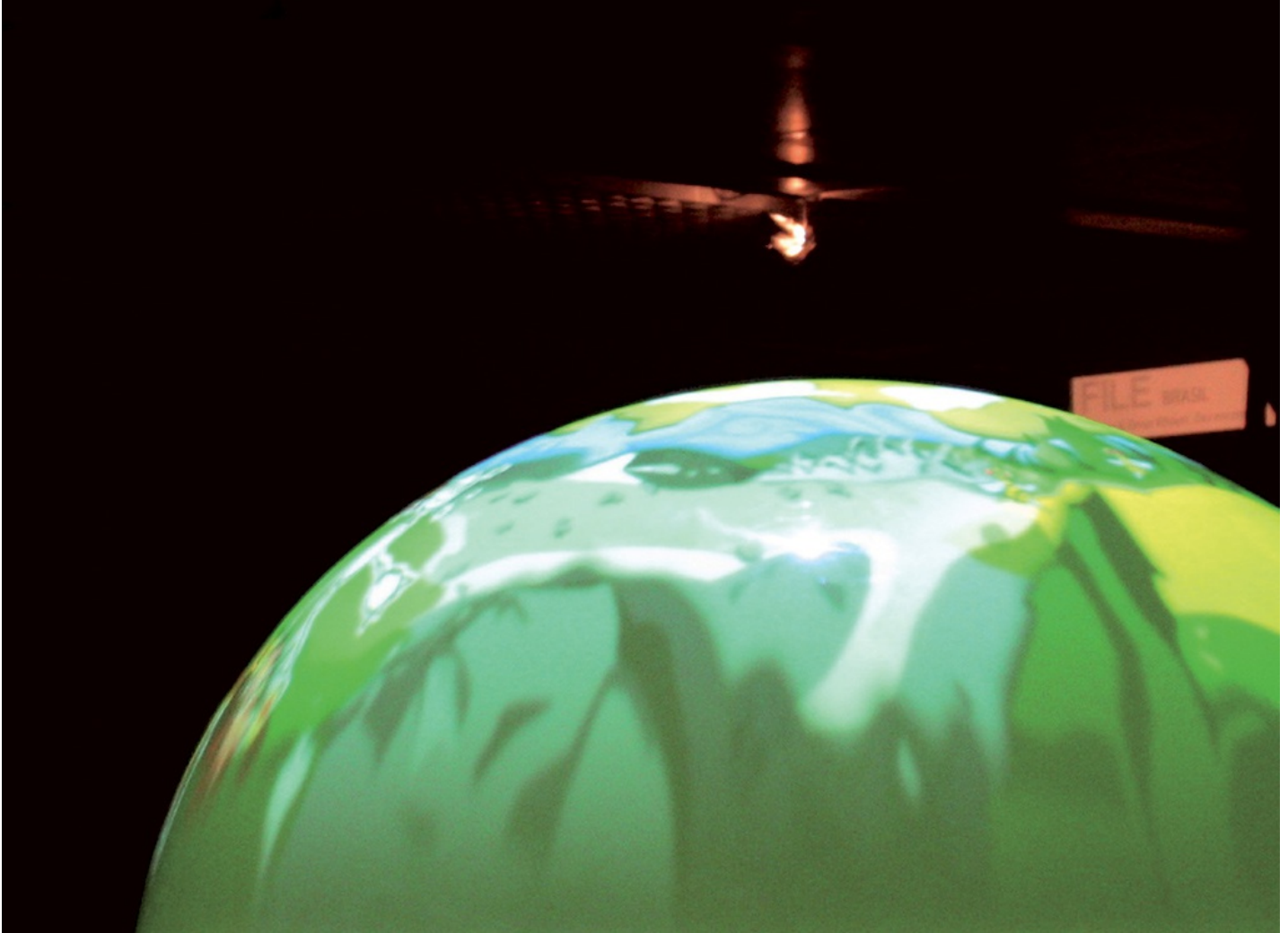
## StickiesWorld 2.0

[Institut für Bildmedien](#) [1] [interactive installation](#) [2]

It's a round thing!

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt

2007



Die hemisphärische Game-Installation „StickiesWorld 2“ ist eine Sammlung von Mini-Games, in der der titelgebende Antiheld „Stickie“ verschiedene Abenteuer zu bestehen hat. Ziel des Spieles ist es, ihn aus seinem zweidimensionalen Teufelskreis herauszuführen. Dabei trifft er auf bekannte Charaktere aus StickiesWorld, gewinnt neue Freunde und muss verschiedene Gegner auf seinem Weg in die Freiheit überwinden. Ein einzelner oder zwei Spieler haben die Möglichkeit, die Geschichte in Form eines Jump'n'Run mit integrierten Adventure-Sequenzen zu lösen bzw. direkt eine kleine Anzahl an hemispherischen Mini-Games zu spielen. Zahlreiche Hidden Levels und Friendly-Fire-Items verlangen alles von den Spielern ab. Das Bildmaterial wird partiell in Echtzeit an die Verzerrung der Halbkugel angepasst (Ingame) bzw. aus vorverzerrtem Material (Intro/GUI) eingespielt. 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:**

„FILE 07“, Sao Paulo (BR), 14.08.-09.09.2007

### **technique/material/hardware, software:**

Hardware: Hemispherisches Display MacMini ++ Beamer SusiRemote 3 (Wireless, mit Motionensor; Eigenentwicklung) 4 Lautsprecher optionales Tracking der Spielfläche (beta) Software: Susi.F110 (360°-GameEngine, Eigenentwicklung) Plattform: Windows (OSX in Vorbereitung)

### **dimensions:**

Display: Ø 110cm auf Podest oder hängend (variabel) Spieldauer: 1:30-9:00 Min. / variabel

**credits:**

Konzept und Realisierung: susigames (Ole Ciliox, Richard Gutleber, Thomas Hawranke, Nikolaus Vahrenkamp, Kai Welke) Code: Ole Ciliox, Richard Gutleber Gestaltung/ Animation: Richard Gutleber Intro: Thomas Hawranke  
Produktion: susigames mit Unterstützung des ZKM | Institut für Bildmedien.

**producer:**

ZKM | Institut für Bildmedien, 2007.

**Künstler:**

susigames

[Institut für Bildmedien](#) [interactive installation](#)

---

**Quellen-URL:** <http://m.at.zkm.de/node/314>

**Verweise:**

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

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