

SusiCarts

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

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt

Wird als interaktive Konsole ausgestellt.

2007



In der hemispherischen Game-Installation „SusiCarts“ können bis zu zwei Spieler wie bei einem klassischen Autorennen gegeneinander antreten. Aus einer Fülle an Fahrzeugen und Rennstrecken mit unterschiedlichen Eigenschaften wählen die Spieler Ihre Favoriten aus und müssen mindestens fünf Runden ohne virtuelle und reale Blessuren überstehen. Um es den Anfängern und Profis nicht allzu einfach zu machen, nehmen verschiedene Computergegner die Verfolgung auf, denn auch diese wollen als erste mit allen Mitteln ins Ziel gelangen. Verschiedene Power-Ups und Items erleichtern dem Spieler seinen Weg bzw. können gegeneinander eingesetzt werden. Die Schwierigkeit des Spieles besteht darin, dass der Spieler um das hemisphärische Display herumlaufen muss, um das Ziel der Rennstrecke zu erreichen. (susigames)

premier:

„Besucherfest anlässlich des Jubiläums ‚10 Jahre ZKM im Hallenbau A‘“, ZKM | Karlsruhe, 21.10.2007

technique/material/hardware, software:

Hardware: Hemispherisches Display MacMini Beamer SusiRemote 3 (Wireless mit Bewegungssensor; Eigenentwicklung) 4 Lautsprecher Software: Susi.F1 (360°-GameEngine; Eigenentwicklung) Plattform: OSX/Windows

dimensions:

Display: Ø 1.10 m auf Podest / variabel Spieldauer: 1:30-3:00 Min. / variabel

credits:

Konzept und Realisierung: susigames (Ole Ciliox, Richard Gutleber, Thomas Hawranke, Nikolaus Vahrenkamp, Kai Welke) Code: Ole Ciliox, Kai Vahrenkamp Gestaltung/ Animation: Richard Gutleber 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/317>

Verweise:

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

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