

SUSIPONG-Arena

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

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt
2007



Zwei weiße Balken, dazwischen ein kleines Quadrat, der schwarze Bildschirm als Spielfeld. „SUSIPONG-Arena“ überträgt das populäre Tischtennis-Videospiel PONG auf Mobiltelefone und erweitert das klassische PONG-Match auf ein weltweit ausgetragenes Spiel mit bis zu drei Mitspielern. Jedes Gerät deckt eine Seite des Spielfeldes ab. Dabei wird der Ball beim Austreten aus dem eigenen Spielfeld in eine SMS verpackt und an den entsprechenden Kontrahenten der jeweiligen Austrittsseite verschickt. Netzauslastung und Routing sind dabei unberechenbar und machen das Spielgeschehen unvorhersehbar. PONG steht nicht nur für den Beginn der über dreißigjährigen Geschichte der kommerziellen Computerspielentwicklung, sondern markiert auch den Beginn der Digitalisierung unseres gesellschaftlichen Lebensraums. Computerspiele waren oft die ersten Anwendungen, die den Normalbürger mit Computertechnik vertraut und ihn zum künstlerischen Nutzer machten und nicht nur zum Benutzer von Geräten. Während das simple Computer-Pingpong-Spiel somit in direktem Zusammenhang mit der Entwicklung unserer digitalen Informationsgesellschaft steht, führen susigames die virtuelle Welt der Spiele und die reale Welt nicht nur zusammen, sondern unterstellen sie kontinuierlicher, gegenseitiger Rückkopplung. (Barbara Kirschner)

premier:

„YOU_ser: Das Jahrhundert des Konsumenten“, ZKM | Medienmuseum, Karlsruhe (D), 21.10.2007-30.08.2009

technique/material/hardware, software:

Hardware: 4 Java-fähige Mobiltelefone (Bluetooth) 4 SIM-Karten 4 TFT-Monitore 1 Visualisierungs-Einheit (PC/Windows mit GSM-Karte und Bluetooth) Software: Susi.PA (Multiplayer-GameEngine; Eigenentwicklung) Plattform-Mobil: JAVA Plattform-Visualisierung: Windows

dimensions:

Arena: 2 m x 3,5 m x 2 m Meter (B/H/T), variabel

credits:

Konzept und Realisierung: susigames (Ole Ciliox, Richard Gutleber, Thomas Hawranke, Nikolaus Vahrenkamp, Kai Welke) Programmierung: Kai Welke, Ole Ciliox Gestaltung: 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/318>

Verweise:

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

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