PRESSEINFORMATION

Bewegung, Schnelligkeit und Strategie – Team HoloPac gewinnt VR-Hackathon am Fraunhofer IIS

Nürnberg, 2. Juli 2016 – Fraunhofer IIS: Nach drei Tagen intensiver Programmierarbeit im Test- und Anwendungszentrum L.I.N.K. des Fraunhofer-Instituts für Integrierte Schaltungen IIS wurde der erste Preis unter zehn erfolgreich fertig gestellten Apps an das Team HoloPac verliehen. Die Spielidee fordert die Mitwirkenden nicht nur beim Pakete einsammeln unter Zeitdruck in einem Labyrinth heraus; dank des »Holodeck« für Virtual Reality-Anwendungen des Fraunhofer IIS und der zugehörigen Funklokalisierung konnten sich die Spieler dabei völlig frei auf den 1400 qm der Halle bewegen, ohne durch kabelgebundene VR-Brillen eingeschränkt zu sein. Die Veranstaltung, die in Zusammenarbeit mit dem MedienNetzwerk Bayern organisiert wurde, nutzten vom 30. Juni bis 2. Juli insgesamt 68 3D-Artists, Storyteller und Spieleentwickler aus ganz Deutschland und aus Schweden zur kreativen Umsetzung und Erweiterung von VR-Möglichkeiten.

Handy einklinken, VR-Brille und Kopfhörer auf und los geht's! Denn sowohl die begrenzte Zeit, wie die Geister, die den Spieler im Labyrinth verfolgen, verlangen schnelles, geschicktes Handeln und schnelle Bewegung durch den Parcours. Jedes eingesammelte Paket bringt eine Sekunde mehr, um aus dem Labyrinth zu entkommen. Diese Spielidee kennen viele und sitzen dabei meist gemütlich mit der Konsole in der Hand vor dem Computer – anders bei HoloPac. Hier müssen und können sich die Spieler real in der Halle – die die Spielfläche vorgibt – frei bewegen. Dies wurde möglich, da für den Hackathon zur Entwicklung von neuartigen Virtual Reality-Apps, das Fraunhofer IIS die Positionsbestimmungstechnologie »RedFIR« zur Verfügung stellte. Diese Technologie macht es möglich, dass sich mehrere Personen gleichzeitig mit kabellosen VR-Brillen völlig frei im Raum bzw. auf großen Flächen bewegen können. Eine Chance zur Entwicklung neuer Ideen für VR, die sich vom 30. Juni bis 2. Juli die zwölf Teams nicht entgehen ließen.

Die Jury aus Vertretern von Capgemini Consulting, Gotoxy, c´t magazin/heise online, Dexperio, MedienNetzwerk Bayern und dem Fraunhofer IIS hatte es bei den vielen gelungenen Ideen nicht leicht, einen Gewinner festzulegen. Die Bandbreite der Anwendungen ging von Bewegungs- und Lernspielen über neue Ansätze für intuitives Klangerleben bis hin zu Rollenspielen. Bei der Auswahl der drei Gewinner-Teams wurden dabei folgende Kriterien zu Grunde gelegt und bewertet: Konzeptionelle Grundidee,

Leitung Unternehmenskommunikation
Thoralf Dietz | Telefon +49 9131 776-1630 | thoralf.dietz@iis.fraunhofer.de | Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen IIS | Am Wolfsmantel 33 | 91058 Erlangen | www.iis.fraunhofer.de

Redaktion
Angela Raguse | Telefon +49 9131 776-5105 | angela.raguse@iis.fraunhofer.de | Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen IIS | www.iis.fraunhofer.de

Verwendung der Holodeck-Technologie zur Ausnutzung der großen Fläche, visuelle und gestalterische Umsetzung sowie das Spielererlebnis und die Interaktionsmöglichkeiten. Die drei Gewinner-Apps überzeugten dabei vor allem in den Punkten Spieleerlebnis und Interaktionsmöglichkeit durch Verwendung der Positionstechnologie.

Der erste Preis ging an das Team HoloPac, um Alexander Pinker, Markus Sauerbeck, Maximilian Laufer und Torsten Biermann. Auf Platz zwei lag das Team Eccos mit dem Projekt Social Sound Experience, die eine völlig neue, innovative Art Soundspuren und Tracks im Raum zu legen, zu verteilen und neu zu gruppieren vorstellten und auf Platz drei das Team Fuel mit dem Projekt Floccer Tournament Ninjago.

IN ZUSAMMENARBEIT MIT

MEDIEN NETZWERK BAYERN

Die drei Siegerteams bei der Überreichung der Siegerurkunden und der Preise © Fraunhofer IIS | Bild in Farbe und Druckqualität: www.iis.fraunhofer.de/pr.

Bewegte VR-Welten: Ausprobieren der VR-Apps mit der Fraunhofer IIS-Positionserkennung RedFIR © Fraunhofer IIS | Bild in Farbe und Druckqualität: www.iis.fraunhofer.de/pr.

Teilnehmer, Veranstalter und Jury des Hackathons auf einer der Flächen des Test- und Anwendungszentrum L.I.N.K.
© Fraunhofer IIS | Bild in Farbe und Druckqualität: www.iis.fraunhofer.de/pr.

Die **Fraunhofer-Gesellschaft** ist die führende Organisation für angewandte Forschung in Europa. Unter ihrem Dach arbeiten 67 Institute und Forschungseinrichtungen an Standorten in ganz Deutschland. 24 000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter erzielen das jährliche Forschungsvolumen von mehr als 2,1 Milliarden Euro.

Das **Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen IIS** in Erlangen ist eine weltweit führende anwendungsorientierte Forschungseinrichtung für mikroelektronische und informationstechnische Systemlösungen und Dienstleistungen. Es ist heute das größte Institut in der Fraunhofer-Gesellschaft. Unter anderem mit der maßgeblichen Beteiligung an der Entwicklung der Audiocodierverfahren mp3 und MPEG AAC ist das Fraunhofer IIS weltweit bekannt geworden. In enger Kooperation mit den Auftraggebern betreiben die Wissenschaftler internationale Spitzenforschung in den Forschungsfeldern Audio & Multimedia, Bildsysteme, Energiemanagement, IC-Design und Entwurfsautomatisierung, Kommunikationssysteme, Lokalisierung, Medizintechnik, Sensorsysteme, Sicherheitstechnik, Versorgungsketten sowie Zerstörungsfreie Prüfung. Rund 950 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter arbeiten in der Vertragsforschung für die Industrie, für Dienstleistungsunternehmen und öffentliche Einrichtungen. Das 1985 gegründete Institut hat 13 Standorte in 10 Städten: Erlangen (Hauptsitz), Nürnberg, Fürth und Dresden sowie in Bamberg, Waischenfeld, Coburg, Würzburg, Ilmenau und Deggendorf. Das Budget von 130 Millionen Euro pro Jahr wird bis auf eine Grundfinanzierung in Höhe von 22 Prozent aus der Auftragsforschung finanziert.
Mehr unter: www.iis.fraunhofer.de