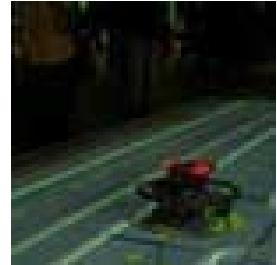


Real_game – Pacman dient Roboter als Vorlage

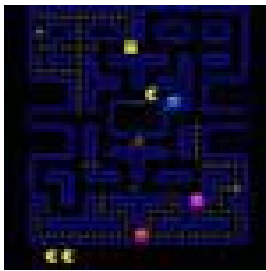
Martina Haitz

Diplominformatikerin

ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie



www.martinahaitz.de



Real_game ist eine Installation, die vor Ort und im Internet die Geschichte der **Arcade**-Spielentwicklung mit technologischer Innovation kombiniert. Pacman diente als Vorlage zu diesem Spiel, das virtuelle Elemente mit realen vermischt. Der Besucher kann am Bildschirm spielen, retten, erobern und hinterlässt dabei eine Spur außerhalb des Computers. Die Aktionen am **Online-Terminal** kontrollieren die Reaktionen eines **Roboterinterfaces**: virtuelle Charaktere und reale Roboter spiegeln durch die Bewegung innerhalb eines **25m²-Labyrinths** in der Ausstellung den aus dem Netz empfangenen Input.

Umsetzung: Als Plattform wurde der mobile Roboter Arobot der Firma Arrick Robotics Inc. verwendet, bereits erweitert um eine Fernsteuerung und einem Trackingsystem (siehe [intruder](#)). Es wurde eine **Spielkonsole** gebaut, auf der mehrere Tasten die Bedienung des Systems ermöglichen. Über der Installation wurde eine Kamera angebracht, die für die **Positionsbestimmung** des Roboters benutzt wird.

Die **Software** ist in verschiedene Teile gegliedert: Die **Spielsoftware** selbst, das **Tracking** sowie die **Befehlsgenerierung** und **Übermittlung** an den Roboter laufen auf einem externen Computer in der Konsole und sind in **Java** geschrieben, die Befehlsauswertung und deren Umsetzung sind auf der Roboterplattform in **PBasic** geschrieben.

Die Installation war im **ZKM** in der Ausstellung **net_condition** 2000 zu sehen.