

PSYCHO PATH

The story of Peter
who almost
went crazy



▶ 2:56 min

PsychoPath - Klettere auf dem Pfad zwischen Wahnsinn und Genesung

Peter ist kurz davor den Verstand zu verlieren. Seine innere Stimme quält ihn tagein, tagaus. In der Schaltzentrale seines Körpers herrscht Chaos.

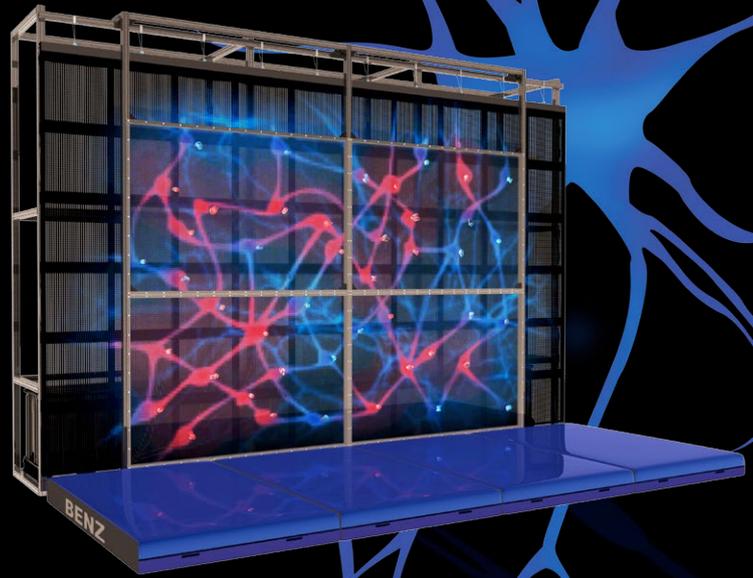
Vor dir steht eine 6x4m grosse Wand, Peter's Neuronennetz. Es ist eine interaktive Kletterwand.

Peters Neuronen sind die Klettersteine. Rote sind krank. Blaue sind gesund. Berührt man einen Stein, wird er blau und ist geheilt.

Peter kann nur durch dich geheilt werden.

Du wirst auf die Probe gestellt. Musst denken, schnell sein, klettern, Entscheidungen treffen.

Am Ende stellt sich die Frage, hat Peter wieder alle Tassen im Schrank, oder hast du die Nerven verloren?



Grundidee

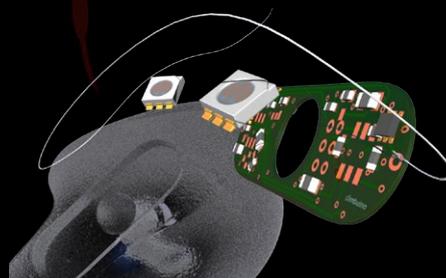
- Computerspiel auf einem riesigen Display
- Spielbar mit eigener Muskelkraft
- Transparente, touch-sensitive Klettersteine als Interface
- Um die Klettersteine erreichen zu können, muss geklettert werden
- Physische Welt = Virtuelle Welt → besonders immersives Spielerlebnis
- Eine weitere Kletterwand dieser Art ist uns nicht bekannt

Einsatzbereich

- Die Interaktive Kletterwand ist ein flexibles Medium mit vielen Einsatzmöglichkeiten, hier Entertainment
- Weitere geplante Einsatzmöglichkeiten: Multimediales Sportklettern und therapeutisches Klettern

Technische Details

- Kapazitive Touchsensorik
- Controller aus eigener Entwicklung
- Klettersteine aus Polyesterharz
- Kletterfläche aus 15mm starkem Makrolon
- Stabilisierung durch 80mm-Aluprofile, Gewindestangen, Wassertanks
- LED-Wand mit 25mm-Pixelpitch (dazwischen Platz für Gewindestangen)
- Programmierung in C#





gewonnen

verloren



wieder alle Tassen im Schrank



Der leere Tassenschrank steht symbolisch für den unbändigen Wahnsinn

Team

Janieke Bekasinski, Kristina Ćorić, Ursula Drees, Fabian Fiess, Tim Forstehäusler, Tamara Frech, Marius Heil, Felix Hundhausen, Tim Lofi, Daniel Maternus, Steffen Mühlhöfer, Jessica Peichl, Alexander Rösch, Marlene Thara

Veranstalter

Studioproduktion Event Media
Hochschule der Medien
Nobelstraße 10
70569 Stuttgart



Partner

- Matthias Arndt als Dr. FH Loboto
- ICT (Innovative Communication Technologies): Hilfsbereitschaft, Know-How, Räumlichkeiten, Sachspenden
- ILEK (Institut für Leichtbau Entwerfen und Konstruieren), Uni Stuttgart: Unterstützung bei Fragen zur Statik
- IPOC (Institut für Polymerchemie), Uni Stuttgart: Laborplatz für Gießarbeiten

Sponsoren



Making-Of

- ▶ Making-Of-Video
- ▶ Steine-Entwicklung



▶ Prototyp eines Interaktiven Klettersteins



Konzeption, Projektmanagement, Grafik, Sponsoring



Videoaufnahmen



Tonaufnahmen



Schneiden der Urformen aus Steckschaum



Gießen



Aussparung für Platine fräsen



Steckschaum mit Silikonhaut einhüllen = Gussform



Steine schleifen und bohren



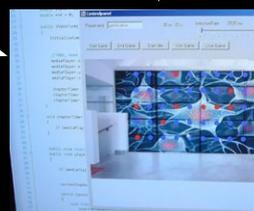
Belastungs- und Brandtest



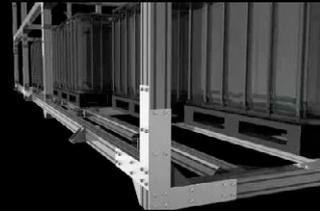
Controller anbringen + 3D-Druck v. Schraubenkappen



Bestückung der Controller



Programmierung



▶ Sicherheit + Konstruktionsplanung



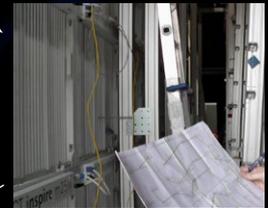
Test von Diffusionsmedien



Schleifen und Bohren der transparenten Kletterfläche



Gerüstbau



Verkabelung der Signalwege



Kletterspiel „Psycho Path“