

Sportvereinigung hilft bei interaktiver Kletterwand

Die Sportvereinigung Besigheim unterstützt das studentische Forschungsprojekt „PsychoPath“, die weltweit erste interaktive Boulderwand. Als Bouldern bezeichnet man Klettern ohne Seil in geringer Höhe.



Außergewöhnlich: die Kletterwand. Foto: privat

Im Rahmen einer Studioproduktion an der Hochschule der Medien Stuttgart haben zehn Studenten eine interaktive Kletterwand realisiert. Es handelt sich hierbei um ein Videospiel, das mit eigener Muskelkraft direkt an der bildgebenden Fläche gespielt wird – quasi eine neue Form des Kletterns.

Bei dem Projekt „Psycho Path“ handelt es sich um eine interaktive Boulderwand und gleichzeitig um ein Spiel. Die Kletterwand ist wie ein riesiger Monitor. Das Spiel wird durch das Berühren der Klettersteine gesteuert. Die interaktiven Klettersteine wie auch die integrierten Mikrocontroller sind eigenständige Entwicklungen. Genauso verhält es sich mit der Kletterwand als Konzept, denn bis jetzt gab es weltweit keine Kletterwand, die als interaktives Computerspiel funktioniert.

Den beiden Schöpfern und Entwicklern Felix Hundhausen und Fabian Fiess sowie ihren Kommilitonen aus den Studiengängen Audiovisuelle Medien, Computer Science & Media und Medienwirtschaft steht die Spvgg seit einem Jahr mit Rat, Gerätschaften und Material zur Verfügung und knüpfte wichtige Kontakte. Bereits vor ihrem Studium wurden die beiden Entwickler im Rahmen einer Kooperation des Ellentalgymnasiums in Bietigheim-Bissingen mit der Spvgg auf die Kletterwand im Fitkom der Spvgg aufmerksam. (red)

Internet: www.hdm-stuttgart.de/event-media.

URL: http://www.lkz.de/lokales/stadt-kreis-ludwigsburg_artikel,-Sportvereinigung-hilft-bei-interaktiver-Kletterwand-_arid,232132.html