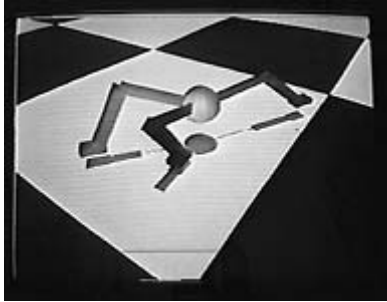


Three Men — Three Legs Nobuya Suzuki



Ziel meiner Arbeit ist es, einen dreidimensionalen Raum zu schaffen, in dem Menschen sich über Computernetze beim Lösen ihrer Aufgaben helfen können.

Ende 1993 wurde vielfach der WWW-Browser "Mosaic" im Internet eingesetzt. Daraus resultierte eine Verschiebung von der textorientierten zur graphischen Kommunikation. Was dieser Form der Kommunikation jedoch fehlte, war der Gedanke der Zusammenarbeit. Das System für diesen Zweck, *Three Men, Three Legs* genannt, wurde schon getestet, bevor "Mosaic" am Markt verfügbar war.

Masaki Fujihata hatte eine Vorstellung, wie Menschen Zeit und Raum innerhalb eines begrenzten Informationsrahmens teilen könnten. Die Idee wurde im Sommer 1993 geboren, an ihrer Umsetzung wurde bis zum Frühjahr 1994 gearbeitet. Zur selben Zeit wurde mit dem *TwisterGame on Network* ein Versuch durchgeführt, in welchem eine Konferenz in Monte Carlo [Imagina] und die Keio Universität in Japan über Netzwerk miteinander verbunden wurden.

Der dem *TwisterGame on Network* zugrundeliegende Gedanke wurde in *Three Men, Three Legs* weiterentwickelt, wobei drei Teilnehmer ein Computernetz zur Zusammenarbeit und zum gemeinsamen Spiel nutzen.

Drei Spieler verwenden drei vernetzte Computer [Silicon Graphics, Indigo 2]. Jeder einzelne Spieler sieht nur eine Figur mit einem kugelförmigen Körper und drei Beinen in einem virtuellen Raum. Jeder Spieler darf nur ein Bein bedienen, wobei sich die Figur automatisch im Gleichgewicht hält. Um die Figur nun in eine Richtung zu bewegen, müssen alle Spieler in diesem virtuellen Raum zusammenarbeiten und die Bewegung der Beine koordinieren.