

Jam-O-Drum CircleMaze



CircleMaze ist ein interaktives Musikspiel für mehrere Teilnehmer, das durch die Jam-O-Drum-Steuerung die Bildung von Teams und die Zusammenarbeit fördert. Durch die Kombination neuartiger Eingabevorrichtungen mit Echtzeit-Computergrafik auf einer integrierten Tabletop-Oberfläche lässt *CircleMaze* eine Gruppe von Spielern gemeinsam an einem synergetischen Musikspiel mitwirken. Jede Spielerstation ist mit einem drehbaren Eingabegerät ausgestattet, das für die Steuerung der visuellen und auditiven

Elemente des Spiels verwendet wird.

Unser wichtigstes Ziel bestand darin, ein Spiel zu entwickeln, das Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den Spielern fördert. Die Spieler haben die Aufgabe, alle Elemente des Spiels in Richtung der Mitte des Irrgartens zu dirigieren. Da der Irrgarten in konzentrische Kreise gegliedert ist, müssen die Teile hintereinander alle Ringe passieren. Das bedeutet, dass die Teilnehmer zusammenarbeiten müssen, um dieses Ziel zu erreichen. Die Bewegung der Teile und der Ringe bewirkt Änderungen in der Partitur. Die Drehung der Ringe durch die Teilnehmer wirkt sich auf die Grafiken aus und verändert den Klangbeitrag, den der betreffende Teilnehmer zum Ensemble leistet. Die Teilnehmer von *CircleMaze* profitieren nicht nur durch das gemeinsame Erlebnis des Musikmachens, sondern werden auch in ein zielorientiertes Spiel eingebunden.

Aus dem Englischen von Annemarie Pumpernig

Thanks to Don Antoinelli, Kevin AuYoung, Christopher Cummings, Philo Chua, Dennis Cosgrove, Rebecca Crivella, Randy Hsiao, Ning Hu, Shawn Lawson, Moshe Mahler, Ian McCullough, Scott Nestel and Wil Paredes. Thanks to NHT and our colleagues at Interval Research and Carnegie Mellon University, particularly, Don Marinelli, Randy Pausch, Steve Audia and Dan Siewiorek, for their continued feedback and support.