

Pressemitteilung

Die Nominierten für die VR NOW Awards 2018 stehen fest

Potsdam, 18. Oktober 2018. Die Jury hat sich entschieden: Die Nominierten für die 3. Internationalen **VR NOW Awards** für Virtual Reality, Mixed Reality, Augmented Reality und 360° Video stehen fest. Zwölf Projekte gehen ins Rennen um die VR NOW Awards, die am Abend des 14. November in vier Kategorien vergeben werden. Die Preisverleihung ist Teil der VR NOW Con & Awards im Rahmen der neugeschaffenen Konferenz für Medientechnologien der Zukunft **MediaTech Con**. Gemeinsam mit den beiden bereits eingeführten Konferenzmarken **VR NOW Con & Awards** und **Changing the Picture (CTPix)** findet sie erstmals am 14. und 15. November 2018 in der Medienstadt in Potsdam-Babelsberg statt. Mehr unter www.mediatech-con.de.

Das sind die Nominierten für die VR NOW Awards 2018:

VR Technology Award

zeichnet die technologisch herausragendsten Virtual Reality-Projekte, Werkzeuge, Services und Hardware aus.

„Volucap“ von Volucap GmbH

„Volucap“ ist ein volumetrisches Videostudio, in dem sich Menschen und Objekte dreidimensional und lebensecht einscannen lassen. Die Basistechnologie wurde vom Fraunhofer HHI entwickelt. Die installierte Software „3D Human Body Reconstruction“ erzeugt hologrammartige Darstellungen realer Personen, die sich wie computergenerierte Modelle bearbeiten und in reale und virtuelle Welten platzieren lassen. Zuschauer können diese betreten und das Geschehen aus vielen Blickwinkeln ansehen. Nicht nur in der Filmbranche entstehen neue Möglichkeiten für Erzählformen hin zum „begehbaren Film“, die Technik lässt sich auch in anderen Branchen wie Medizin, Automotive oder der Games-Branche einsetzen. www.volucap.de

„Sorcerer's Apprentice“ von Trotzkind, reallifefilm international, Fraunhofer Heinrich-Hertz-Institut

„Sorcerer's Apprentice“ ist eine interaktive volumetrische Videoerfahrung, beruhend auf Goethes gleichnamiger Ballade vom Zauberlehrling. Bislang waren Interaktion in volumetrischen Videos nicht möglich, aber mit der neu entwickelten Technologie, die Trotzkind als Teil des VVOW (Volumetric Video Workflow)-Forschungsprojekts gemeinsam mit reallifefilm international und dem Fraunhofer HHI entwickelt hat, sind interaktive volumetrische Geschichten für Storyteller Realität geworden. Es ist möglich, verschiedene Einstellungen zu mischen und die gezeigte Figur und ihre Bewegungen der Perspektive des Zuschauers anzupassen, so dass sie ihn etwa ansieht. www.trotzkind.com und www.vvow.eu

„Wireless Multi-User Virtual Reality Experience“ von TPCAST

Der störende Faktor bei vielen Virtual-Reality-Erlebnissen war bis jetzt die Verkabelung der Brillen und der Rechner, der oftmals in einem Rucksack auf dem Rücken getragen werden musste. Das kabellose System TPCAST ist ein Adapter für handelsübliche VR-Devices und ermöglicht eine Kommunikation zwischen Brille und daneben stehendem Rechner fast in Echtzeit. Somit können sich mehrere Menschen gleichzeitig und verkabelt in einer VR-Erfahrung bewegen. Die „Wireless Multi-User Virtual Reality Experience“ wurde bereits in unterschiedlichen VR Arcades eingeführt, unter anderem in der Media City in Leipzig. www.tpcastvr.com

Cinematic VR Award

würdigt herausragende 360° Video- und Animationsprojekte, seien es Kurzfilme, Spielfilme oder Dokumentationen.

"Home After War | Returning to Fear in Fallujah" von NowHere Media

Was, wenn das eigene Zuhause ein Ort der Angst geworden ist? Mit dieser Frage setzt sich dieses immersive Projekt auseinander, das einen irakischen Vater begleitet, der in seine durch den Krieg zerstörte Heimatstadt Falludscha zurückkehrt. Dort gehören Sprengfallen in privaten Wohnungen und Häusern immer noch zum schrecklichen Alltag. "Home After War" ist eine raumfüllende VR-Dokumentation, die mit Hilfe der Photogrammetrie-Technik vom Berliner Team von NowHere Media umgesetzt wurde. www.homeafterwar.net

"Jerusalem - Faith. Love. Hope. Fear." von Medea Film Factory

Regisseur Dani Levy („Alles auf Zucker“) drehte mit „Jerusalem – Glaube. Liebe. Hoffnung. Angst“ seine erste fiktionale Serie in 360°/VR, bestehend aus vier sechs- bis achtminütigen Kurzfilmen, die das Leben in der heiligen Stadt aus israelischer und palästinensischer Sicht zeigen. Die Episoden fokussieren sich auf die täglichen Spannungen in Jerusalem, betrachtet mit dem für den Regisseur charakteristischen, trockenen Humor.

www.medeafilm.com

"Vestige" von Other Set

„Vestige“ ist eine kreative raumfüllende VR-Dokumentation nach einer wahren Geschichte. Sie benutzt verschiedene Erzählwege und arbeitet mit volumetrisch aufgenommenen Darstellern. „Vestige“ nimmt den Zuschauer mit auf eine Reise in das Gedächtnis von Lisa, die sich an ihre verstorbene Liebe Erik erinnert. Dabei erscheinen Fragmente vergangener Erinnerungen ihres gemeinsamen Lebens, aus denen sich weitere, neue Erinnerungen ergeben, die am Ende alle zu Eriks schockierendem Tod hinführen. Jedes erneute Anschauen eröffnet weitere Erlebnisse und zeigt so die Komplexität des Gedächtnisses und den Umgang mit Trauer. www.otherset.com/vestige

Interactive VR Experience Award

zeichnet immersive VR Erfahrungen aus, die alle technischen und gestalterischen Möglichkeiten ausschöpfen und durch ihre Interaktivität besondere Erlebnisse in virtuellen Welten ermöglichen.

"Escape the Lost Pyramid" von Ubisoft Blue Byte

„Escape the Lost Pyramid“ ist ein Virtual Reality Escape Room für Location based VR, das auf der erfolgreichen Spiele-Serie „Assassin's Creed“ basiert. Bis zu vier Spieler wählen einen Ganzkörper-Avatar aus und können diesen mit unterschiedlichsten Accessoires anpassen. Ziel des Spiels ist es, den Ausgang aus einer riesigen Pyramide zu finden. Um aus dem Grabmal zu entkommen, müssen die Spieler miteinander sprechen und zusammenarbeiten. Das Spiel ist barrierefrei und kann auch von Rollstuhlfahrern gespielt werden. www.ubisoftescapegames.com

"Pixel Ripped 1989" von ARVORE Immersive Experiences

"Pixel Ripped 1989" ist ein Spiel im Spiel. Bei dem verrückten, multidimensionalen Retro-Virtual Reality-Abenteuer befindet sich der Spieler im VR-Klassenzimmer und taucht durch seine virtuelle Handheld-Konsole in ein 8bit-Game ein. Doppelt schwierig: Man muss nicht nur die Welt im Konsolenspiel retten, sondern auch seinen eigenen Avatar im Klassenzimmer vor den wachsamen Augen und strafenden Händen der strengen Lehrerin, die nicht will, dass ihre Schüler und Schülerinnen sich mit Computerspiel-Schund ablenken. Damit spielt "Pixel Ripped 1989" wie kaum ein anderes VR-Game mit den Möglichkeiten des multidimensionalen Erlebens. www.arvore.io

"VONDERLAND" von You-VR / VONDERLAND

Was wäre, wenn man die Gegenstände in Virtual Reality nicht nur sehen, sondern auch anfassen könnte? Es wäre wohl eine neue Qualität des Eintauchens in eine virtuelle Welt. "VONDERLAND" ist eine Komplettlösung für interaktive und multisensorische VR-Abenteuer. Mit qualitativ hochwertigen, familienfreundlichen Inhalten und modularen Spielfeldern bietet der „VONDERLAND“-Prototyp eine Vielzahl sogenannter "haptischer Welten“, die im begrenzten Raum einer 4x4m großen Bühne Platz finden. www.you-vr.com

VR Industry Award

würdigt umsetzbare und innovative B2B-Applikationen und -Lösungen im Bereich Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality und 360° Video.

"A4VR Hyperreality Experience" von A4VR GmbH

Die „A4VR Hyperreality Experience“ ist eine kabellose Multiplayer-Erfahrung, die keine Computerrucksäcke braucht. Entwickelt für das Telekommunikationsunternehmen Vodafone können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig auf eine immersive Zeitreise begeben. Zu Beginn werden die Spieler mit durch spezielle Kameras verfolgbaren Markern ausgerüstet, um ihren Körper in Virtual Reality darstellen zu können. Ein Schauspieler führt sie durch die Geschichte der industriellen Revolution und schießt sie mit einer Rakete auf den Mond. Dort machen sie den ersten Schritt und – willkommen im Informationszeitalter – das erste Mond-Selfie, das unmittelbar an sie gemailt wird. www.a4vr.com

"B. Braun Aesculap Spine VR" von NUMENA Virtual Reality Architects

„B. Braun Aesculap Spine VR“ ist eine interaktive VR-Anwendung, die zeigt, wie Instrumente von B. Braun Melsungen, einem Hersteller von medizintechnischen Geräten, für Operationen am Lendenwirbel genutzt werden. Die Anwendung präsentiert zwei neue Prozeduren: ENNOVATE®, eine neue Form der Rückenmark-Schraube, und XP®, eine neue Generation von Bandscheiben-Implantat. Beide sind sorgfältig gerendert und programmiert, um eine natürliche und gleichzeitig präzise Interaktion zu bieten. Ein besonderes Feature ist „Bone Land“, das Knochengewebe und -struktur auf mikroskopischem Level darstellt. www.numena.de/project/bbraun/

"GEMÜ VR Exhibition Teaser" von Stoll von Gáti GmbH

Der "GEMÜ VR Exhibition Teaser" ist der immersiven Schulungsanwendung „GEMÜ VR Experience Center“ nachempfunden. Nach Aufsetzen des VR Headsets findet sich der Messebesucher am virtuellen Messestand wieder, von dort tritt er in die virtuelle GEMÜ-Welt, wo er zentrale Produkte des Unternehmens betrachten und den virtuellen Schulungsraum des GEMÜ Innovationcenters betreten kann. In der nachgebauten Fertigungshalle mit interaktiven 3D-Objekten wie Werkzeugen, Werkzeugwagen und Ersatzteilen kann der Nutzer im Übungsmodus eine einfache Wartungsaufgabe virtuell durchspielen bevor er wieder zurück zum Messestand geführt wird. www.stollvongati.com

VR NOW Grand Prize ehrt das beste, hochwertigste und innovativste Projekt des Jahres, basierend auf Qualität und Innovation. Der Gewinner des VR NOW Grand Prize wird von der Hauptjury aus allen nominierten Projekten ausgewählt.

Die Expertenjury der VR NOW Awards, bestehend aus **Csongor Baranyai** (UE - University of Applied Sciences Europe), **Ina Göring** (game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.), **Rangeen Katharina Horami** (Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF), **Sönke Kirchoff** (INVR.SPACE), **Nicole Laux** (Schenker Technologies), **Alexander Mankowsky** (Daimler), **Kimo Quaintance** (IQ Gemini), **Oliver Ringel** (Rolls Royce) und **Kathleen Schröter** (Fraunhofer HHI) wählte pro Kategorie drei nominierte Projekte aus.

Die Verleihung der **VR NOW Awards** findet im Rahmen der **MediaTech Con** statt. Diese besteht aus drei Konferenzen und bietet ihren Besucher*innen eine zweitägige internationale Plattform mit visionären Vorträgen, Talks und Workshops in Potsdam Babelsberg – und damit unmittelbar an der Schnittstelle von Technologie, Inhalt und Anwendung.

Die Award-Verleihung wird veranstaltet vom **Virtual Reality e.V. Berlin-Brandenburg** und durchgeführt von **Booster Space**.

Alle drei Veranstaltungen sind vom Medienboard Berlin-Brandenburg gefördert.
Weitere Informationen unter www.mediatech-con.de.

Pressekontakt:

SteinbrennerMüller Kommunikation
Dr. Kathrin Steinbrenner & Kristian Müller
mail@steinbrennermueller.de,
Telefon +49 30 4737-2191 & -2192