

White Pony stellt Eosis bei Augmented Reality-Konferenz vor

- **Münchner „InsideAR“ ist eine der weltweit größten Augmented Reality-Konferenzen**
- **White Pony spricht über „Cultural Augmented Reality Gaming“**
- **Entwicklung eines Prototyps als nächster Meilenstein**

München, 30.10.2014. Bereits zum achten Mal veranstaltete die Metaio GmbH ihre Konferenz „InsideAR“ in München. Das jährliche Event gehört zu den weltweit größten im Bereich Augmented Reality. Unter den Sprechern war dieses Jahr auch das White Pony-Team.

Zwei Tage Konferenz, über 60 Sprecher, mehr als 1.000 Teilnehmer: Die InsideAR ist der zentrale Treffpunkt der Augmented Reality-Branche. Zudem präsentierten Ende Oktober in der kleinen Olympiahalle rund 40 Aussteller ihre aktuellsten Entwicklungen, beispielsweise Robin von Hardenberg mit seiner „Timetraveler“-App zum Bau der Berliner Mauer oder die Vectorform GmbH mit einer Google Glass-Anwendung zum BMW i8. Veranstalter der Konferenz ist die Münchner Metaio GmbH, weltweit führender Anbieter von Augmented Reality-Technologie.

Präsentation bei InsideAR

Auf Einladung von Metaio nahm auch White Pony an der InsideAR teil. Unter dem Titel „Cultural Augmented Reality Gaming: Concept, Technology, and Profitability“ präsentierten die beiden White Pony-Mitarbeiter Paul Redetzky und Peter Mentz dem internationalen Publikum die Idee zur Spiele-App „Eosis: Raiders of Dawn“. Trotz des ersten Sprecherslots am Morgen des zweiten Tages war der Saal bis auf den letzten Platz besetzt, die Konferenzteilnehmer verfolgten die Präsentation zu Eosis mit großem Interesse.

Funktion der App und Inhalt des Spiels

Eosis macht Kulturvermittlung spannend und einfach. Dazu stellt die App weltweit Routen bereit, die zu den beliebtesten Sehenswürdigkeiten von Städten führen. Während des Gangs durch eine Stadt erfährt der Nutzer nicht nur die Geschichte der Sehenswürdigkeiten, sondern erlebt zusätzlich ein Augmented Reality-Spiel, das an die jeweiligen Orte angepasst ist. Angesiedelt ist die Handlung dieses Spiels im Jahr 2115. In dieser Zukunft hat die Gesellschaft alles technische und naturwissenschaftliche Wissen verlernt. Lediglich ein Geheimbund besitzt entsprechende Kenntnisse. Diese nutzt er, um die Bevölkerung unter Kontrolle zu halten. Über sein Smartphone stellt der Spieler eine Verbindung ins Jahr 2115 her. Er hilft dem Helden der Zukunft, das Wissen aus unserer heutigen Zeit wiederzuerlangen und so den Geheimbund zu besiegen.

Begeistertes Feedback

Bei der Konferenz und in sozialen Netzwerken stieß der Eosis-Vortrag auf großen Anklang: „Stadterkundung per Rollenspiel – großartig“ und „Kombination aus Kultur und Spiel. Love it!“, war beispielsweise bei Twitter zu lesen. Im Nachgang tauschte sich das White Pony-Team mit einigen Zuhörern aus, vor allem mit den in großer Zahl vertretenen bayerischen Spieleentwicklern. Die dabei gewonnen Anregungen sollen nun in die Entwicklung eines Prototyps einfließen, sobald dessen Finanzierung gesichert ist.

Leser- und Pressekontakt

Joschka Mütterlein, Tel.: +49 (0151) 56 15 27 72

E-Mail: joschka.muetterlein [at] whitepony [.] com

Hochauflösende Bilder unter:

www.whitepony.com/presse

Zur Veröffentlichung, honorarfrei. Belegexemplar oder Hinweis erbeten.

Anzahl Zeichen: 2.695

Anzahl Wörter: 375

Die **White Pony GbR** ist ein von Bayreuther Medienstudierenden gegründetes Unternehmen, das sich auf die Entwicklung des Augmented Reality Spiels „Eosis: Raiders of Dawn“ spezialisiert hat. Im November 2013 wurde das Konzept zum Spiel vom FilmFernsehFonds Bayern mit 20.000 Euro gefördert. Der Businessplan zum Spiel wurde im März 2014 beim deutschlandweiten Gründungswettbewerbs „start2grow“ und im Mai 2014 beim Businessplan-Wettbewerb des Netzwerk Nordbayern prämiert.