

## 清华大学户外沉浸式游戏论坛与工作营 (Workshop)

时间：2007年1月8日（下午论坛）1月9日-1月12日（全天工作营）

地点：清华大学美术学院

联系：d@ldjjj.com / 13488728722

### 主办单位：

清华大学美术学院信息艺术设计系

清华大学计算机系人机交互与媒体集成研究所

诺基亚（中国）与诺基亚（中国）研究中心游戏研究室

瑞士苏黎世联邦理工学院<sup>①</sup>

德国亚琛大学<sup>②</sup>

### 设备赞助与支持单位：

诺基亚（中国）与诺基亚（中国）研究中心游戏研究室

瑞士苏黎世联邦理工学院建筑学院电脑辅助设计中心

德国亚琛大学媒体运算实验中心

### 嘉宾：

鲁晓波教授，清华大学美术学院党委副书记，信息艺术设计系主任

Jyri Salomaa，诺基亚（中国）研究中心游戏研究室主任

Benjamin Joffe，日本知名手机位置游戏 MogiMogi<sup>®</sup>策划人

YANG Seungmu，韩国国立艺术综合大学设计学系教授

Steffen Waltz<sup>④</sup>，Rexplorer<sup>®</sup>发起人，瑞士联邦理工学院建筑学院 CAAD 主任

Tico Ballagaz<sup>®</sup>，德国亚琛大学媒体运算实验中心研究员

负责人：付志勇、丁肇辰

### 举办沉浸式游戏论坛与工作营的目的：

- 介绍目前手机位置游戏与户外沉浸式游戏的发展现状；
- 介绍以手机为基础的户外沉浸式游戏的设计策略；
- 介绍诺基亚（北京）研究中心在手机位置游戏的研发状况；
- 设计以北京城市空间现状为基础的手机位置游戏；
- 设计以清华大学校园导览为基础的手机位置游戏原型；
- 研讨未来合作研发与交流的机制。

## 论坛与工作营介绍：

- 这是一个与欧洲前沿同步的沉浸式游戏工作营
- 这是一个与国际前沿研究单位负责人共同主持的论坛与课程
- 此次活动将产生国内首个手机位置游戏原型(Prototype)——“探索清华”

“清华大学户外沉浸式游戏工作营”是一个基于前沿空间设计概念、媒体与运算技术，并结合诺基亚手机位置技术优势<sup>®</sup>的户外沉浸式游戏论坛与工作营。为期5天的活动中包含了两部分，分别是1天的专家讲座（中国未来沉浸式游戏论坛）以及4天的手机位置游戏设计工作营（沉浸式游戏工作营）。课程内容为利用手持终端开发手机位置游戏，教学范畴包含：移动游戏设计概述、移动交互界面设计、手机位置游戏设计、实境游戏空间规划、手机定位技术、RFID 通讯技术、姿态动作识别等。本工作营的最终成果是设计一个名为“探索清华”的手机位置寻宝游戏原型(Prototype)，这个游戏以清华校园为背景，将导览活动与游戏过程结合在一起，让校园变成一个巨大的寻宝场地，并使游览者充分体验手机位置游戏的魅力。



**论坛时间表（中国未来沉浸式游戏论坛）：**

**地点：** 清华大学美术学院 A301 多功能演说厅

**日期：** 1/8/2007 周一

**时间：** 13:00 - 17:45h

13:00 - 13:30h

论坛与工作营开场致词

鲁晓波教授，清华大学美术学院党委副书记，信息艺术设计系主任

13:30 - 14:30h

未来手机游戏的开发趋势与前景

Jyri Salomaa, 游戏研究经理, 诺基亚（北京）研究中心

Steffen Waltz , Rexplorer 发起人, 瑞士联邦理工学院建筑学院 CAAD 主任

14:30 - 15:30h

日本手机位置游戏的发展—以 MogiMogi 的成功经验为例

Benjamin Joffe, 日本知名手机位置游戏 MogiMogi 市场经理, Plus Eight Star（中国、日本、韩国）移动服务顾问公司总经理

15:30 - 15:45h

中场休息

15:45 - 16:45h

清华大学美术学院信息系介绍与移动内容设计课题演示

付志勇副教授, 清华大学美术学院信息艺术设计系副主任

YANG Seungmu, 韩国国立艺术综合大学设计学系教授

16:45 - 17:45h

专家讨论: 中国城市未来的户外娱乐（由丁肇辰主持，以及下列嘉宾参与）

Jyri Salomaa, 诺基亚（中国）研究中心游戏研究室主任

Benjamin Joffe, 日本知名手机位置游戏 MogiMogi 策划人

Steffen Waltz , Rexplorer 发起人, 瑞士联邦理工学院建筑学院 CAAD 主任

Tico Ballagaz , 德国亚琛大学媒体运算实验中心研究员

YANG Seungmu, 韩国国立艺术综合大学设计学系教授

备注:

---

#### ①瑞士苏黎世联邦理工学院 (ETHZ)

瑞士联邦理工学院是世界上著名的工学院之一，是少数能与美国麻省理工学院平起平坐的学校。爱因斯坦曾就读并任教于此。该校的建筑系与土木工程系是其著名的科系，成就不仅仅在于瑞士国内，更为世界做出了巨大的贡献。参与的作品包括旧金山金门大桥、2008年北京奥运会的主场馆、世界上最长的车行隧道等。2006新的全球大学排名，在前20强中，除了英国的大学外，只有一个欧洲的大学位列其中，它就是瑞士苏黎世的“联邦理工学院”(the Federal Institute of Technology)，列第10位。在全欧洲的大学排名中，她也名列5名之内。

#### ②德国亚琛大学 (RWTH Aachen)

德国亚琛工业大学 (Rheinisch-Westfälisch Technische Hochschule Aachen, RWTH-Aachen) 创建于1870年10月，在机械工程领域具有很高的教学和科研水平，是数一数二的德国理工类综合大学。曾任清华校长的王大中院士就是在德国亚琛工业大学获得的博士学位。2005年，据德国《焦点周刊》的大学排名，亚琛工业大学再次蝉联德国工科大学的排名首位。排名得分从9个方面进行考察，其中包括师生比例、学习时间、第三方资助率、读博比例、科研成果等。亚琛工业大学同时也是经由德国科学委员评选为世界级精英大学的10所德国大学之一。

#### ③手机位置游戏 MogiMogi

是个在日本广受欢迎的手机位置游戏，游戏规则简单 - 是根据位置变化的，玩家透过寻找 '虚拟' 宝藏，并与其他玩家进行竞争与宝藏的交换。

Mogi 成功的特点:

- 位置服务使用 GPS 或 cell ID。GPS 的价格太高，Cellid 的精度在城市内 300m，郊区 1KM 范围内。
- J2ME 客户端
- Web + 手机拥护体验。
- 混合了游戏高级用户和初级用户(Casual players)的需求。在 Mogi 里，高级用户使用 PC，指引初级用户 (使用手机)。
- 社区的元素。不仅可以和其他玩家聊天，还能知道他们的位置。

#### ④ Steffen Waltz

瑞士苏黎世联邦理工学院建筑学院电脑辅助设计中心主任。专长：游戏设计理论的实验与实践、移动游戏、手机位置游戏、严肃游戏、媒体理论、媒体传达、交互设计理论、电子音乐、剧场设计、建筑与环境设计

#### ⑤手机位置游戏 Rexplorer

REXplorer 是一个在德国雷根斯堡 (Regensburg) 举行的手机位置游戏。需要指出的是，雷根斯堡是德国的众多城市里，历史风貌保存的最好的一个。雷根斯堡游戏体验中很重要的一部分，便是它使用了定位技术和动作识别技术将整个城市变

---

成了一个游戏的舞台，以便让人们更好地体验这个魔法类游戏的魅力。在游戏中，那些被标记的建筑物里将锁住一些类似魔法灵魂，秘密和宝藏的物品，而这些物品都可以通过合适的施放魔法的动作被玩家解救或者释放，并与它们产生互动，而那些特定的姿势被称为“cellcast”。那些参与游戏的旅游者们可以租到一个“魔杖”——它一方面是个人体动作的识别传感器，同时也是 一个预装了常用软件的有定位功能的手机，而且“魔杖”里面已经包含了进行游戏所需要的全部数据。打个比方，拿着“魔杖”，你就仿佛手握着任天堂最新一代游戏平台的手柄，甚至还有一个内置的扬声器。有了它，你可以和城市里所有的建筑物或者玩家进行互动，并完成一些群体游戏任务。2006 年 8 月，这个游戏正式启动。

### ® Tico Balagas

德国亚琛大学媒体运算小组研究员。专长：人机交互设计、使用者介面工具、无所不在的运算、移动游戏、手机位置游戏、移动设备交互、人机交互设计模式、后电脑桌面介面设计、媒体运算

### ®诺基亚于手机位置游戏的优势

诺基亚是移动通信的全球领先者，推动着更广阔的移动行业持续发展。诺基亚提供易用和创新的产品，包括面向游戏、图像、媒体、商务的移动电话、设备和解决方案，藉此丰富人们的沟通。诺基亚为网络运营商和企业提供设备、解决方案和服务。

诺基亚在 2006 年推动移动游戏未来发展的几个领先标志：

2006 年 11 月，发布 WidSets 用以创造广大移动社群，并推动 Web2.0 的应用

2006 年 10 月，发表开放的 Wibree 技术，提供功低以及更小更快的连线标准。

2006 年 9 月，收购德国定位公司 gate5 AG，全面推动导航发展。

2006 年 3 月，并与荷兰 Route 66 及以色列 Telmap 公司合作，进行定位服务。