



## FRAVR – das Konferenzprogramm steht fest

Vier hochkarätige Speaker, ein Showroom und reichlich Gelegenheit zu effektivem Networking: Die *gamearea-FRM* gibt das FRAVR-Programm bekannt. Deutschlands erste, internationale Fachkonferenz zum Potenzial von Virtual Reality in der Games- und Entertainmentindustrie findet am 1. Juli in Frankfurt am Main statt.

Frankfurt am Main, 23.06.2016 – Der Countdown für FRAVR, Deutschlands erste Fachkonferenz zum Potenzial von Virtual Reality (VR) in der Games- und Entertainmentindustrie läuft: In gut einer Woche, am Freitag, 1. Juli, berichten Eren Aksu (*Emblematic Group*), Eric Nofsinger (*High Voltage Software*), Frank Vitz (*Crytek*) und Transmedia-Artist Simon Wilkinson (*CiRCA69*) von ihren persönlichen Erfahrungen mit dem zurzeit wohl heißesten Trend der Digitalwirtschaft. Ein Showroom mit Exponaten der FRAVR-Partner *Hochschule Darmstadt*, *Games Academy*, *b3 Biennale des bewegten Bildes* sowie von *Crytek* und ein abendliches Networking-Barbecue runden das Konferenzprogramm ab. FRAVR ist eine Initiative der *gamearea-FRM* und findet in den Räumlichkeiten von *metricminds* in Frankfurt am Main statt. Die Teilnahme ist kostenlos; eine zeitnahe Registrierung wird erbeten.

### Konferenzprogramm: Speaker und Themen

Mit Eren Aksu, Eric Nofsinger, Frank Vitz und Simon Wilkinson hat die *gamearea-FRM* international führende VR-Experten für FRAVR gewonnen. Das übergeordnete Thema beleuchten sie aus unterschiedlichen Perspektiven. Ob betriebswirtschaftlich geprägter Blick auf die Sonderform Mixed Reality (Eren Aksu), Nachzeichnung eines künstlerischen Annäherungsprozesses (Simon Wilkinson) oder Beschreibung der besonderen Herausforderungen bei Entwicklung und Design anhand konkreter Projekte (Eric Nofsinger und Frank Vitz): Die einzelnen Themen werden zunächst in Vorträgen umrissen; im anschließenden Q & A teilen die geladenen Experten ihre persönlichen Erfahrungen mit den Konferenzteilnehmern. Detaillierte Angaben zum Konferenzprogramm finden sich auf der Folgeseite.

### FRAVR-Showroom & -Special: VR hautnah erleben

Von 12.00 bis 18.00 Uhr bietet der FRAVR-Showroom neben Einblicken in den aktuellen Stand von Forschung und Praxis auch die Möglichkeit zum gezielten Erfahrungsaustausch: Als Partner der Konferenz präsentieren die *h\_da* (Hochschule Darmstadt), die *Games Academy* und die *b3 Biennale des bewegten Bildes* aktuelle Projekte sowie studentische Arbeiten und *Crytek* zeigt "The Climb" für *Oculus Rift* mit Touch Controls. Außerdem informieren die *Wirtschaftsförderung Frankfurt* und die *Geschäftsstelle Kreativwirtschaft* der *Hessen Agentur* über Beratungs- und Förderangebote für die Branche. Ab 18.00 Uhr lädt *metricminds* die Konferenzteilnehmer zu einem immersiven Erlebnis in einem Motion-Capture-unterstützten VR-Set ein. Die Ganzkörper-VR-Applikation wurde eigens für FRAVR kreiert.

### FRAVR – Discover Virtual Reality for Games, Entertainment and more...

**Termin:** Freitag, 1. Juli 2016

**Open Doors / Beginn:** ab 12.00 Uhr / 13.00 Uhr

**Ort:** c/o *metricminds*, Rüsselsheimer Str. 22, 60326 Frankfurt

**Teilnahme:** Kostenlos - rechtzeitige Registrierung erforderlich

**Registrierung:** [frav.gamearea-fm.de/registration/](http://frav.gamearea-fm.de/registration/)

**Aktuelle Infos:** #FRAVR & [frav.gamearea-fm.de](http://frav.gamearea-fm.de)

**Über FRAVR & die *gamearea-FRM*:** Der im Mai 2009 gegründete Verein versteht sich als Interessengemeinschaft der Gamesbranche in Frankfurt/RheinMain. Mit ihren Aktivitäten will die *gamearea-FRM* die Relevanz der Gamesindustrie für die Region unterstreichen, die brancheninterne wie auch die Kommunikation nach außen optimieren und neben der wirtschaftlichen Förderung auch die Unterstützung auf politischer Ebene gezielt voranbringen. Mit FRAVR initiiert die *gamearea* 2016 erstmals eine internationale Fachkonferenz zum Thema Virtual Reality und macht Frankfurt damit für einen Tag zum Hotspot dieser innovativen Technologie. Partner der Veranstaltung sind die *Wirtschaftsförderung Frankfurt*, die Branchenplattform *GAMEPLACES*, die *Geschäftsstelle Kreativwirtschaft* der *Hessen Agentur* und des *Hessischen Ministeriums für Wirtschaft, Energie und Landesentwicklung* sowie die *b3 Biennale des bewegten Bildes*.

### Kontakt Veranstalter: *gamearea-FRM* e.V.

Sebastian Stier (Vorstand/CodeSustainable GmbH)

Tel.: 069 - 716 716 60

Email: [info@gamearea-fm.de](mailto:info@gamearea-fm.de)

Web: #FRAVR, [frav.gamearea-fm.de](http://frav.gamearea-fm.de) & [gamearea-fm.de](http://gamearea-fm.de)

### Pressekontakt: büro für gelungene kommunikation

Rebecca Gerth

Tel.: 030 - 2859 9339

Mobil: 0178 - 389 88 08

Email: [rebecca.gerth@gamearea-fm.de](mailto:rebecca.gerth@gamearea-fm.de)



## FRAVR – Ablauf und Veranstaltungsdetails

- ab 12.00 Uhr** **Open Doors:** Registrierung
- 13.00 - 13.30 Uhr** **Eröffnung der Konferenz**  
*Grußwort: Sebastian Stier, Vorstand der gamearea-FRM*  
*Anmoderation und Vorstellung der Speaker: Philip Weiss (metricminds)*
- 13.30 - 14.15 Uhr** **"The Future of MR" (Englisch)**  
*Eren Aksu, Associate Director of Business Development der Emblematic Group über die Sonderform Mixed Reality (MR).*
- MR**, auch erweiterte Realität (Augmented Reality) genannt, bezeichnet Umgebungen oder Systeme, die der physischen Welt virtuelle Komponenten hinzufügen. **Eren Aksu** verfügt über langjährige Expertise im Augmented- wie im Virtual-Reality-Geschäft. Zurzeit leitet er die weltweiten Business-Development-Aktivitäten der *Emblematic Group* und unterstützt MR-Pionierin Nonny De La Pena dabei, ihr Unternehmen von einem Start-Up zu einem der international führenden MR-Unternehmen zu entwickeln.
- 14.15 - 14.45 Uhr** **Pause**
- 14.45 - 15.30 Uhr** **"18 Months experimenting with Storytelling in VR" (Englisch)**  
*Transmedia-Artist Simon Wilkinson über eine künstlerische Annäherung.*
- Der britische Transmedia-Artist **Simon Wilkinson (CiRCA69)** arbeitet mit audiovisuellen und Online-Medien, Installationen, Performances, elektronischer Musik sowie Virtual Reality beziehungsweise einer Kombination dieser Formen. Um seinem Publikum neue Perspektiven zu eröffnen vermischt er bei seinen Projekten bewusst die Grenze zwischen Realität und Fiktion. Bei *FRAVR* berichtet er, wie er seinen ganz eigenen Zugang zu VR gefunden hat: weder im Sinne eines Spiels noch eines Films, sondern als eine von mehreren Komponenten innerhalb eines erweiterten, transmedialen Rahmens.
- 15.30 - 16.00 Uhr** **Pause**
- 16.00 - 16.45 Uhr** **"Virtual Reality Developments at Crytek" (Englisch)**  
*Frank Vitz, Creative Director bei Crytek über die Erfahrungen, die er und sein Team bei der Entwicklung von VR-Titeln gemacht haben.*
- Frank Vitz'** Arbeit mit innovativen Technologien zur Visualisierung umfasst Spiele wie der "X-Men"-Reihe, "Stargate", "Fight Night Dragon Age" oder "Battlefield" und Filme, beispielsweise "Tron" (1982) oder „The Amazing Adventures of Spideyman“ (1999). Zurzeit setzt Vitz seine umfassende Expertise dafür ein, die Zukunft der *CryEngine* zu gestalten. Bei *FRAVR* gibt er Einblicke in die Herausforderungen, denen sein Team dabei gegenübersteht, erläutert technische Details der VR-Unterstützung der *CryEngine* und präsentiert das VR-Demo von "Return to Dinosaur Island".
- 16.45 - 17.15 Uhr** **Pause**
- 17.15 - 18.00 Uhr** **"Relearning to Walk in VR" (Englisch)**  
*Eric Nofsinger, Chief Creative Officer bei High Voltage Software über die besonderen Herausforderungen bei Entwicklung und Design von VR-Titeln.*
- Seit über 22 Jahren kreiert **Eric Nofsinger** preisgekrönte Spiele. In seiner Zeit bei *High Voltage Software* war er an mehr als 95 Titeln beteiligt und arbeitete mit Künstlern wie Jon Favreau, Tim Burton und Seth McFarlane. Seine aktuellen Projekte sind "Dragon Front", das weltweit erste VR-CCG (Collectible Card Game), und "Damaged Core", ein VR-First-Person-Shooter. Am Beispiel dieser beiden Projekte zeichnet Nofsinger bei *FRAVR* den gesamten Entstehungsprozess von VR-Titeln nach.
- 18.00 Uhr** **FRAVR-Special:** Full-Body-VR-Applikation von *metricminds*
- ab 18.00 Uhr** **Networking-Barbecue**

**Kontakt Veranstalter: gamearea-FRM e.V.**  
Sebastian Stier (Vorstand/CodeSustainable GmbH)  
Tel.: 069 - 5979 3936  
Email: [info@gamearea-fm.de](mailto:info@gamearea-fm.de)  
Web: #FRAVR, [frav.gamearea-fm.de](http://frav.gamearea-fm.de) & [gamearea-fm.de](http://gamearea-fm.de)

**Pressekontakt: büro für gelungene kommunikation**  
Rebecca Gerth  
Tel.: 030 - 2859 9339  
Mobil: 0178 - 389 88 08  
Email: [rebecca.gerth@gamearea-fm.de](mailto:rebecca.gerth@gamearea-fm.de)