



Saubere Leistung!



Donnerstag, 21. Juni 2007

» Hilfe » Zeitung » Anzeigenaufgabe » News

Salzburger Nachrichten

www.salzburg.com

» Sc
22°

Such

» Salzburg » Nachrichten » Interaktiv » Freizeit

» Auto-Motor » Imr

» Archiv » Abo » Anzeigenpreise » Onlinewerbung » Mediadaten » SN Saal » Wir über uns »

Sie sind hier: [HOME](#) » [SERVICE](#) » [ARCHIV](#)

Archiv

WISSENSCHAFT

Videospiele werden "intelligent"

16.06.2007 | SN

Steuerung über Gedanken, biometrische Messungen und der Trend zu einfachen Spielen: In Salzburg trafen sich Wissenschaftler zum Meinungsaustausch.

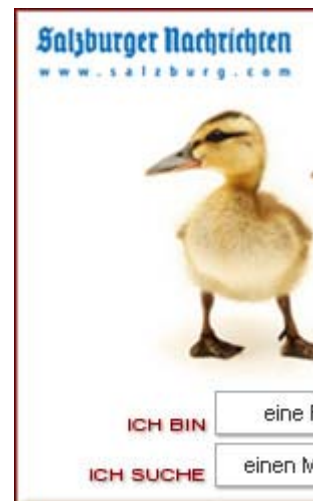
Michael EinböckSalzburg (SN). Im Rahmen der internationalen Konferenz "Advances in Computer Entertainment Technology", kurz ACE 2007, trafen sich diese Woche in Salzburg 138 Wissenschaftler aus 28 Ländern, um in Workshops und Vorträgen über die Zukunft der Videospiele zu diskutieren. Die Konferenz wurde erstmals 2004 in Singapur organisiert und findet heuer zum zweiten Mal in Europa statt. Ziel ist es, international renommierte Wissenschaftler zum Meinungsaustausch zusammenzuführen, erklärte Manfred Tscheligi, Professor für Human-Computer Interaction & Usability an der Universität Salzburg, bei einem Pressegespräch.

Dass Videospiele der Zukunft über Datenhelme mit den Gedanken gesteuert werden könnten, davon ist Anton Nijholt, Professor für Computerwissenschaften an der Universität von Twente in Holland, überzeugt: "Einfache Aktionen wie die Erkennung von Richtungsbefehlen sind damit bereits möglich", sagte Nijholt.

Im Rahmen seines Workshops wurden auch andere Anwendungsmöglichkeiten im Bereich der Medizin entdeckt - Schlaganfallpatienten könnten Teile des Gehirns spielerisch stimulieren, die dann Funktionen der geschädigten Bereiche übernehmen könnten.

Der Frage nach Messbarkeit und gezielter Steuerung des Spielerlebnisses gingen Manfred Tscheligi und Regina Bernhaupt, Assistenzprofessorin am ICT & S-Center an der Universität Salzburg, in einem Workshop mit 20 Experten nach. Das Hauptproblem besteht laut Bernhaupt darin, dass der Spieler für die Messungen nicht mit biometrischen Sensoren verkabelt sein kann, weil das sein Spielerlebnis beeinträchtigen würde. Wäre diese Hürde aber genommen, könnte so auch unmittelbar in das Geschehen eingegriffen werden - der Schwierigkeitsgrad würde sich am Können des Spielers orientieren und es wäre auf diese Art auch möglich, die Hintergrundmusik oder Spielverläufe an die jeweilige Stimmung des Benutzers anzupassen.

Dass die Spiele der Zukunft nicht mehr nur zu Hause am PC gespielt werden, davon sind Shaowen und Jeffrey Bardzell, Assistenzprofessoren an der Indiana University School of Informatics, überzeugt. So soll künftig von



» Video



Nachgefragt

Sind sich die Österreicher zu schade für harte Arbeiten?

unterschiedlichsten Plattformen wie PC, Spielkonsole, Mobiltelefon oder Organizer auf ein Spiel zugegriffen werden können. Als Beispiel führte Jeffrey Bardzell das Online-Rollenspiel World of Warcraft an, das mit über 8,5 Millionen registrierten Benutzern das beliebteste seiner Art ist. Bardzells Ansatz wäre es, Elemente des Spiels auszulagern, auf die von überall zugegriffen werden kann - beispielsweise könnte so mit anderen Warcraft-Spielern via Handy Tauschhandel betrieben werden.

Jesper Juul, Assistenzprofessor für Videospieletheorie und Design am Zentrum für Computerspielforschung an der IT-Universität Kopenhagen, prognostiziert eine Entwicklung in zwei Richtungen: Einerseits werden Spielewelten wie World of Warcraft oder Second Life durch die technischen Möglichkeiten immer komplexer, andererseits geht der Trend hin zu Spielen, die sich durch einfache Bedienung an die breite Masse richten.

Dass ein simples Spielprinzip den Einstieg erleichtert, davon konnten sich Mittwochabend Studierende und Konferenzteilnehmer im ICT & S-Center überzeugen. Während ein auf eine riesige Leinwand projiziertes und mit einer Spezialbrille zu spielendes 3-D-Kampfspiel nahezu unbeachtet blieb, drängten sich nebenan die Besucher um ein einfaches Motorradspiel - die Steuerung beschränkte sich dabei nur auf die beiden Richtungstasten links und rechts.

□

Salzburg: Stadt Salzburg • Flachgau • Tennengau • Pongau • Pinzgau • Lungau

Nachrichten: Innenpolitik • Weltpolitik • Sport • Wirtschaft • Chronik • Kultur • HiTec • imBild • Zeitung

Interaktiv: Debatte • Blogs • Video • Babybilder • Wizany • Salzburgwiki

Freizeit: Veranstaltungen • Kino • Musik • Spiele • Reisen • Wetter • Horoskop • Gewinnspiele

Marktplatz: Karriere • Immobilien • Motor • Joblounge • Partnerbörse • Preisvergleich • Shopping Mall

SN-Service: Archiv • Abo • Anzeigenpreise • Online Werbung • Mediadaten • SN Saal • Wir über uns

Salzburger Woche Service: Anzeigenpreise • Kontakt

Kontakt | Newsletter | Impressum | AGB | Hilfe
Palm/PDA | Als Startseite einrichten

© 1997-2007 Salzburger Nachricht
realisiert v

» Web-Tipps

Landal GreenParks

Ruim 148.000km2 vrije r
aan of boek online.

www.landal.nl

Alle hotels op een rij

Alle hotels en de beste c
Overzicht

Vakantie.Overzicht.nl

□ □