

Workshop

Methoden und Werkzeuge zukünftiger Computerspiele

Computerspiele gehören inzwischen mit zu den erfolgreichsten Produkten der angewandten Informatik, sind aber auch Gegenstand kontroverser Diskussionen. Sie sind bereits fester Bestandteil des alltäglichen Lebens; Techniken aus Spielen erobern immer neue Anwendungsbereiche. Dabei wirken Computerspiele als weit reichende Multiplikatoren innovativer Techniken. Häufig greifen sie als erste neue Verfahren der Informatik auf und setzen diese in spielerischen Welten um. Durch die Adaption dieser Computerspiel-Paradigmen profitieren wiederum Anwendungen in nicht-spielerischem Kontext.

Akademische Betrachtungen von Computerspielen besitzen aus Sicht der Informatik lediglich eine sehr kurze Vergangenheit. Dementsprechend gibt es nur sehr vereinzelte Lehr- und Forschungsaktivitäten in diesem neuen Forschungsgebiet. Auf Seiten der Anwendung geben Spieleentwickler ihr aktuelles technisches Know-how nur äußerst selten in Publikationen weiter. Während in den Geistes- und Sozialwissenschaften, insbesondere in dem Bereich der Medienforschung, Computerspiele bereits seit einiger Zeit Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen sind, wird das Thema Game Design, der Entwurf von Computerspielen, sowie die Programmierung von Computerspielen erst in jüngster Zeit an einigen Universitäten aufgegriffen. Dies ist überraschend: Obwohl heutige Computerspiele eigenständige hochgradig komplexe Softwareprojekte mit spezifischen Eigenheiten und Lösungen darstellen, sind Forschungen zu Computerspielen noch keine anerkannte Forschungsrichtung.

Computerspiele verbinden auf einzigartige Weise nahezu alle Aspekte der Informatik. In vielen Informatik-Gebieten werden spezielle, spielspezifische Techniken weiterentwickelt und den Erfordernissen stabiler Echtzeit-Entertainment-Applikationen angepasst. Dieser Vielfalt soll die Ausrichtung des Workshops Rechnung tragen und demzufolge auch ein breites Spektrum computerpielbezogener Arbeiten zeigen. Aus der großen Anzahl an Einreichungen wurden die nachfolgenden 12 Full Paper und 5 Kurzvorträge für die Präsentation in den Kategorien „Echtzeitgrafik und Netzwerke“, „User Interfaces“, „Game-Authoring“, „Storytelling“, „Projekte“ und „Ausbildung“ ausgewählt.

Maic Masuch (Universität Magdeburg)