



Call for Papers

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 einen Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen darstellen, 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.

Themen des Workshops

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 ansprechen. Themenschwerpunkte – jeweils mit ihrem speziellen Bezug auf Computerspiele – sind:

- Storytelling & Game Design
- Echtzeit-Computergrafik
- Animation
- User-Interfaces
- Künstliche Intelligenz
- Autorenwerkzeuge
- Sicherheit in verteilten Spielen
- Simulation
- Sound & Musik

Des Weiteren können Themen aus Anwendungsfeldern wie zum Beispiel Virtuelle Realität, Edutainment oder E-Learning eingereicht werden. Workshop-Beiträge können eigene Forschungen zu den obigen Themen präsentieren oder auch offene Fragestellungen und Anforderungen an zu entwickelnde Lösungen beschreiben. Visionspapiere und Projektbeschreibungen im Umfeld Computerspiele sind ausdrücklich erwünscht.

Adressaten

Ziel des Workshops ist eine Standortbestimmung der deutschsprachigen Forschung und der involvierten Institutionen und Firmen, die sich mit der Thematik Computerspiele aus Sicht der Informatik beschäftigen. Der Workshop soll ein weites Spektrum unterschiedlichster Informatik-Gebiete reflektieren. So sollen die Teilnehmer die Gelegenheit erhalten, sich über spielspezifische Algorithmen und Werkzeuge sowie aktuelle

Projekte und Trends in einem sehr schnelllebigen Segment der Informatik zu informieren und auszutauschen. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Frage, in welchem Maße Nicht-Spiele-Applikationen von der Übertragung spielspezifischer Techniken profitieren können. Abschließend soll die Gründung eines GI-Arbeitskreises „Computerspiele und Edutainment“ diskutiert werden.

Workshop-Beiträge

Es können Papiere (max. 5 Seiten), Visionspapiere (2 Seiten) und Projektvorstellungen (2 Seiten) eingereicht werden. Einreichungen in elektronischer Form (im PDF-Format) senden Sie bitte bis zum 30.04.04 an: masuch@isg.cs.uni-magdeburg.de Beiträge sind nach den GI-Autorenrichtlinien "Lecture Notes in Informatics (LNI)" zu gestalten (<http://giserver.gi-ev.de/LNI/autorenrichtlinien/>) und werden in deutscher und englischer Sprache akzeptiert. Einreichungen werden von den Mitgliedern des Programmkomitees sorgfältig begutachtet. Akzeptierte Beiträge erscheinen im Tagungsband der GI-Jahrestagung.

Termine

- Einreichung von Workshop-Beiträgen: 30.04.2004
- Mitteilung über Annahme/Ablehnung von Workshop-Beiträgen: 28.05.2004
- Abgabe der fertigen Druckvorlagen für den Tagungsband: 30.06.2004
- Workshop (ganztäglich):20.09.2004

Organisationskomitee

- Prof. Dr. Steffi Beckhaus, Universität Hamburg
- Dr. Knut Hartmann, Universität Magdeburg
- Prof. Dr. Maic Masuch, Universität Magdeburg (Leitung)
- Prof. Ulrike Spierling, Fachhochschule Erfurt

Programmkomitee

- Prof. Dr. Elisabeth André, Universität Augsburg
- Prof. Dr. Marc Alexa, TU Darmstadt
- Prof. Dr. Oliver Deussen, Universität Konstanz
- Prof. Dr. Thomas Ertl, Universität Stuttgart
- Prof. Dr. Christian Geiger, Fachhochschule Harz
- Prof. Dr. Detlef Krömker, Universität Frankfurt
- Prof. Dr. Heinrich Müller, Universität Dortmund
- Prof. Dr. Stefan Müller, Universität Koblenz-Landau
- Dr. Wolfgang Müller, PH Ludwigsburg
- Prof. Dr. Thomas Strothotte, Universität Magdeburg

Kontakt:

Prof. Dr. Maic Masuch
Juniorprofessor für grafische und interaktive Methoden für Computerspiele

Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg
Fakultät für Informatik
Institut für Simulation und Graphik
Universitätsplatz 2
39106 Magdeburg

Tel.: (0391) 67-1 87 72

Fax: (0391) 67-1 11 64

E-Mail: masuch@isg.cs.uni-magdeburg.de

Web: <http://isgwww.cs.uni-magdeburg.de/games/gi-workshop>