

Diese Meldung kann unter <http://www.presseportal.de/pm/59802/1403419/computerspiele-entwicklung-wird-zur-leittechnologie-des-21-jahrhundert> abgerufen werden.

MEDIADESIGN Hochschule für Design und Informatik

Computerspiele-Entwicklung wird zur Leittechnologie des 21. Jahrhundert

12.05.2009 - 10:25 Uhr, MEDIADESIGN Hochschule für Design und Informatik

Berlin/München/Düsseldorf (ots) - Während Computerspiele vor allem unterhalten sollen, ist die Entwicklung von Computerspielen mittlerweile zu einer ernst zu nehmenden Disziplin geworden. So ernsthaft, dass der Münchener Professor für Gamedesign Prof. Dr. Bartosz von Rymon Lipinski erwartet, dass die Computerspiele-Technologie Leittechnologie des 21. Jahrhunderts wird. Dafür erkennt er zwei Gründe: "Einerseits wird die Entwicklung von Computerspielen immer aufwändiger und komplexer. Andererseits profitieren immer mehr Bereiche von den Erkenntnissen, die in modernen Computerspielen stecken", so Prof. Dr. Bartosz von Rymon Lipinski anlässlich seiner Berufung zum Professor für Gamedesign an der Mediadesign Hochschule in München.

Mit ihren Urahnen "Pacman" und "Pong" haben die heutigen Computerspiele kaum mehr etwas gemeinsam. Nicht zuletzt wegen der realistischen Grafiken arbeiten nicht selten viele hundert Mitarbeiter über mehrere Jahre hinweg an der Entwicklung eines Spieles. Die Entwicklungskosten sind mittlerweile im mehrstelligen Millionenbereich. Die Folge: "Steigende Qualitätsanforderungen und zunehmende Komplexität der virtuellen Welten werden zu den größten Herausforderungen der zukünftigen Computerspiele-Technologie", so der 32-Jährige Prof. Dr. von Rymon Lipinski. Heute arbeiten Experten aus ganz unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen eng zusammen.

Warum die Computerspiele-Technologie immer komplexer wird, zugleich aber für andere Bereiche immer spannender ist, zeigt die Software-Lösung "Euphoria" der englischen Firma NaturalMotion beispielhaft. Sie nutzt Synergieeffekte zwischen der "Physikalischen Simulation" und "Künstlicher Intelligenz". Während eine "Physik-Engine" eine Simulationsumgebung erschafft, in der menschliche Bewegungen nicht mehr nur "abgespielt", sondern vom Computer in Echtzeit berechnet werden, werden die Bewegungen selbst durch die Künstliche Intelligenz gesteuert. Laut NaturalMotion entspricht dieser Ansatz der Konstruktion eines virtuellen motorischen Nervensystems. "Solche intelligenten Lösungen, die die Natur als Vorbild haben, werden in Zukunft für die Erschaffung von lebendigen, virtuellen Paralleluniversen essenziell", so Prof. Dr. von Rymon Lipinski.

Auch die Filmindustrie ist heute ohne die Ergebnisse der Computerspiele-Technologie kaum mehr denkbar. "Ich erwarte, dass Filme und Computerspiele zu einem Medium verschmelzen werden, Filme werden interaktiver und Spiele realer", so Prof. Dr. Bartosz von Rymon Lipinski. Und selbst die wichtigsten Industrie-Bereiche Deutschlands, die Automobil- und die Maschinenbau-Branche, werden zunehmend von der Computerspiele-Technologie profitieren. So werden z. B. die technischen Unterschiede zwischen Auto-Computerspielen und Fahrtrainern immer geringer. Solche Innovationen sind damit gewissermaßen "Abfallprodukte" bei der Entwicklung neuer Computerspiele. Damit werden Computerspieler und -entwickler zur Geburt einer neuen Leittechnologie beitragen, die wissenschaftliche Disziplinen, wie 3D Computergrafik, physikalische Simulation und künstliche Intelligenz, auf eine neuartige und spannende Weise vereinen wird.

MEDIADESIGN HOCHSCHULE:

Die Mediadesign Hochschule ist eine der führenden Hochschulen für Medien in Deutschland. Sie bildet in allen relevanten Medienbereichen den Nachwuchs von morgen aus. Im Sommersemester 2009 sind mehr als 1.100 Auszubildende Mediengestalter und Studierende in den Bachelor- und Master-Studiengängen Mediadesign, Gamedesign, Medienmanagement, Modedesign, On-Air/TV-Design und Digital Film Design an den Standorten München, Düsseldorf und Berlin immatrikuliert. Die kleinen Seminar-Gruppen ermöglichen eine enge Zusammenarbeit mit den Professoren und Lehrenden und gewährleisten so eine kurze und praxisorientierte Studienzeit.

Für weitere Informationen können Sie sich wenden an:

Dr. Olaf Hoffjann
Lindenstraße 20 - 25
10969 Berlin
Tel.: 030 / 399 266 - 17
o.hoffjann@mediadesign-fh.de

www.mediadesign.de

Die Studienstandorte der Mediadesign Hochschule:
Lindenstraße 20 - 25, 10969 Berlin, Tel.: 030/399266-0,

info-ber@mediadesign-fh.de

Werdener Straße 4, 40227 Düsseldorf, Tel.: 0211/179393-0,
info-dus@mediadesign-fh.de

Berg-am-Laim-Straße 47, 81673 München, Tel: 089/450605-0,
info-muc@mediadesign-fh.de

Originaltext: MEDIADDESIGN Hochschule für Design und Informatik
Pressemappe: <http://www.presseportal.de/pm/59802/mediadesign-hochschule-fuer-design-und-informatik>
Pressemappe als RSS: http://presseportal.de/rss/pm_59802.rss2