

# Computerlinguistik in Computer- und Videospielen

Amira Al Tamimi

Lukas Bydlinski

# Überblick

- Texteingabe via Controller, Touchscreen oder Tastatur
- Texteingabe via Controller und darauf basierende Sprachausgabe
- Spracheingabe via Mikrofon oder Headset

# Texteingabe via Controller, Touchscreen oder Tastatur

- **Textadventures** – „go left“
- **Point&Click-Adventures** – vorgefertigte Befehle ----->
- **Nintendo Entertainment System (NES)** – Schlüsselwort → Cheat/Rätsellösung
- **Wordtris (Game Boy)** - Tetris-Scrabble-Kombination, Buchstaben → Wort
- **Unirally (Super Nintendo)** – bloße Spielerei



# Texteingabe via Controller, Touchscreen oder Tastatur

- **Adventures/Rollenspiele** – Rätsellösung, bloßes Ausprobieren z.T nicht möglich
- **Dr.Kawashima´s Gehirn-Jogging (Nintendo DS)** – Zahlen Ziffer für Ziffer eingelesen
- **Am Rande:** Die Ocarina in „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“ (Nintendo 64)



## Texteingabe via Controller und darauf basierende Sprachausgabe:

- **Zelda Tetra´s Trackers (Nintendo Game Cube)**
- Spieler geben ihre Namen schriftlich ein und werden vom Programm explizit per Sprachausgabe angesprochen und auch so benannt.
- Woher „weiß“ das Programm, wie die Namen auszusprechen sind?

# Exkurs: Die japanische Sprache

- Kanjis: Jedes Zeichen steht für einen Begriff
  - Hiragana/Katakana: Silbenschrift; nur Vokale und Konsonant n stehen allein, sonst immer Verbund
  - Dehnungen explizit angeschrieben: Langes i als „ii“ notiert
-  → Betonung für Software klar ersichtlich!

## Spracheingabe via Mikrofon oder Headset

- NES/Famicom - v.a. Undifferenziertes Schreien; Ausnahme z.B. „Dragon Quest IV“: Erkennt Worte aus begrenzter Menge an „Zaubersprüchen“
- Densha de go! - Eisenbahnsimulation: Stationen sind per Mikro anzusagen (auf „richtig“ überprüft)
- Konversationsspiele wie „Pikachu genki dechu“ (Nintendo 64) oder „Seaman“ (Sega Dreamcast, siehe nächste Folie): Kreatur reagiert auf Schlüsselworte (die natürlich begrenzt sein müssen)

# Und hier ist der Seaman...

- ...wer würde nicht gerne mit ihm reden?



# Spracheingabe via Mikrofon oder Headset

- **Karaoke-Spiele** - Oft nur Tonhöhe gemessen
- **Nintendo Game Cube-Bongos** - „Klatsch-Sensor“ nimmt jedes Geräusch als „Klatschen“ an
- **Odama (Nintendo Game Cube)** - Soldaten erhalten Befehle via Mikro (eigentlich Flipper). Sprachsteuerung als Erweiterung der Steuermöglichkeiten ohne zusätzliche Knöpfe!
- **Mario Party 6 und 7 (Nintendo Game Cube)** - Quizspiele u.ä., immer nur wenige Schlüsselworte nötig



# Spracheingabe via Mikrofon oder Headset

- **Nintendo DS** – anfangs keine wirkliche Spracherkennung, später differenzierter: z.B. „Nintendogs“ - Sprachbefehle an Hunde)
- **Talkman (PlayStationPortable)** - Überprüft Aussprache (Sprachlernprogramm)

<http://www.youtube.com/watch?v=Jp-oy8l3lzc>

- **Tom Clancy´s Endwar (PC)** - Nichtspielercharaktere reagieren auf Sprachbefehle



- **Am Rande:** „Vib Ribbon“ (PlayStation) – Musikspiel, im weitesten Sinne musikgesteuert

Diese kleine „Chronologie“ erhebt keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit, sondern sollte lediglich einen kurzen Überblick bieten.

- **Quellen:** Fachzeitschriften: „TOTAL!“, „Video Games“, „Maniac“, „64Power“, „N-Zone“, „Fun Vision“, Pressemitteilungen seitens Sony und Ubisoft, Beschäftigung mit der besprochenen Materie selbst.
- **Bildquellen:** nescenter.de, nfans.de, nintendo.de, mtv.com, sega-dc.de, preisvergleich.org

# Der Seaman bedankt sich für Ihre Aufmerksamkeit...

- ...sollten Sie ihm je begegnen, plaudern Sie doch ein wenig mit ihm!

