

Suada!

Díalot

- Wo?* • Universität d. Saarlandes
- Wer?* • Suada GmbH
- Was?* • Middleware f.
Dialogsysteme
- Wie?* • Computerlinguistik
- Wieso?* • → **Geld. Viel Geld!** ←

Wie verdient man Geld mit Middleware?

Suada?

- Festpreise pro Produkt/Plattform
 - Von \$9.000 für fmod (Firelight Technologies)
 - Bis \$1.200.000 für CryEngine 3 (Crytek)
- Umsatzbeteiligung am Endprodukt
- Arbeitsplatzlizenzen für Entwickler
- Supportverträge

Eín paar Zahlen...

- New Super Mario Bros. • \$1,20 Milliarden
- Wii Play • \$1,25 Milliarden
- Grand Theft Auto 4 • \$1,35 Milliarden
- Mario Kart Wii • \$1,40 Milliarden
- CoD: Black Ops • \$1,50 Milliarden



Noch eine Zahl..

Suada!

WORLD OF WARCRAFT:

\$ 10.000.000.000,00+

Es war einmal 1990...



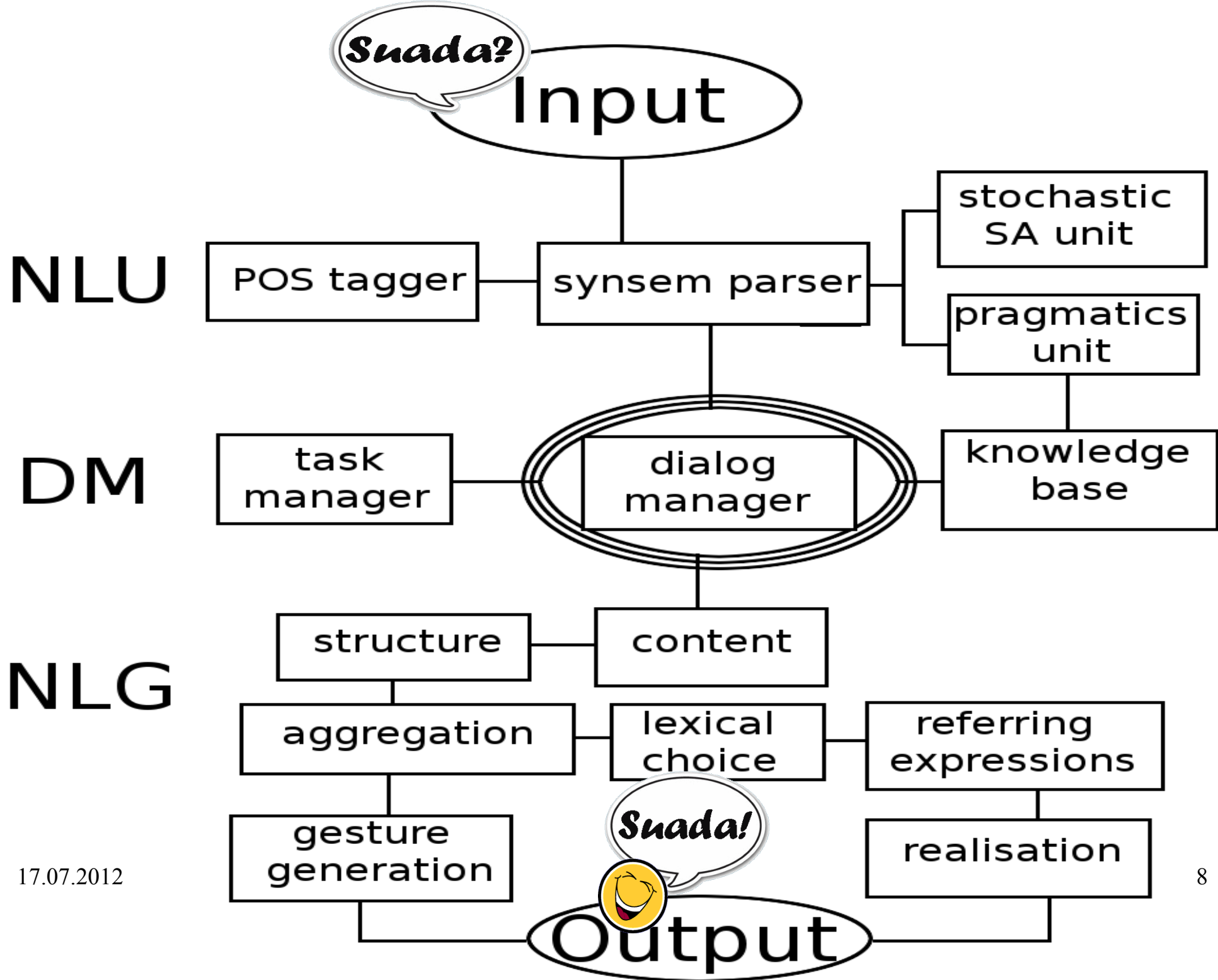
Es war einmal 2012...



17.07.2012

Die Zukunft

- NLP statt Dialogbäumen
 - NPCs: parametrisierte Dialogmaschinen
 - Großenteils prozedural generierbare Inhalte
 - Unterstützung der Suspension of Disbelief
 - Mehrwerte für den Spieler
 - z.B. Fragen an Passanten:
 - „Wie komme ich von hier nach Windhelm?“
 - „Und wo finde ich dort einen Schmied?“
 - Nicht immer und immer und immer wieder und wieder und wieder dieselben alten Textzeilen...
 - Offenere Open World Games ;)



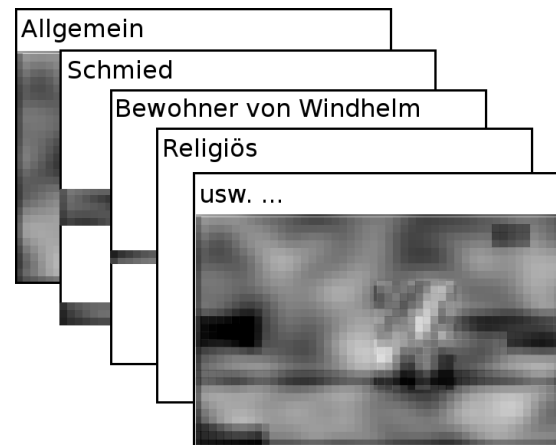
Individuelle Automaten

Suada?

- Sprecherhauptparameter:
 - KnolMap
 - Repräsentiert Wissen des Charakters
 - Filter für globale Knowledge Base
 - CharMap
 - Alter, Geschlecht, Eigenarten, Launen, ...
 - FunMap
 - Definiert semantische Trichter (funneling)
 - Verknüpft nahtlos prozedurale mit manuell erstellten Inhalten

Wie entstehen KnočMaps?

- Addition von Schablonen
- Halbautomatisch: Ali Baba, Morgiana, ...
- Automatisch: 40.000 Millionen Räuber *Suada! Suada! Suada! Suada! Suada!*



Wie entstehen FunMaps?

Suada?

- Trichtereditor mit kontextsensitiven Vorschlägen
- Halbautomatisches Copy&Paste der Trichter-IDs
 - z.B. Quest „Schuldenkrise“ relevant für alle Bewohner des Dorfes Euro-Währungsraum



Snada?



Fragen?

Mehr zu KnotMaps

- Effizient:
 - Templates gut komprimierbar
 - Compiletime: nur Template IDs speichern
 - Run/savetime: nur kleine Deltas, nur bei Bedarf
- Vielseitig:
 - Schablonenmodell kann z.B. auch effizient Mundpropaganda in der Spielwelt modellieren

Mehr zu FunMaps

- Elegant:

Nicht ausschließlich „Ich suche Arbeit! Gib Quest!“-Dialoge, sondern auch mal „Ach, Sie haben auch kein Geld mehr?“ → Neue Quest: *Euro-Schuldenkrise*

- Dynamisch:

FunMaps können bei veränderter Einstellung oder auch einfach mit fortschreitender Zeit wachsen, um weniger Inhalte zu vergeuden (assoziative Dilatation)

Mehr Middleware

- Game Engines: Gamebryo, Unreal, id Tech, CryEngine, RenderWare, ...
 - Cloud-Dienste: Steam, GfW, Origin, Battle.net, ...
 - Sound: Miles Sound System, FMOD, ...
 - Lighting: Lightsprint, Turtle, ...
 - Physik: Havok, Bullet, PhysX, ...
 - Video: Bink Video, ...
 - Visual FX: Fork Particle, ...
 - Character Animation: Euphoria, ...
 - Vector Graphics: Scaleform, ...
 - Vegetation: SpeedTree, ...

•