

PRESSEMELDUNG

Feel the Game – mit entertAln play bringt audEERING Emotionserkennung in die Welt des Gamings

Gilching, 17.08.2020 – Der Innovationsführer für intelligente Audio-Analyse audEERING bringt mit entertAln play die KI-basierte Emotionserkennung in die Games Industrie. Über ein Unity-Plugin wird das Tool in verschiedene Spiele integriert und schafft so eine neue Dimension des Spielerlebnisses. Gleichzeitig ermöglicht es die Einbindung der Emotionen von Spieler*innen für verbesserte Entwicklung. Als erster Kunde nutzt The Simulation Crew, der Anbieter für Soft Skill Training in Virtual Reality, die neue Anwendung.

Mit entertAln play gehört audEERING zu den ersten Unternehmen, die eine Verbindung zwischen Affective Computing (AC) und Videospiele geschaffen haben. Zentraler Bestandteil der neuen Anwendung ist die KI-basierte und mehrfach ausgezeichnete sensAI-Technologie von audEERING, die in Echtzeit und mit hoher Genauigkeit verschiedene Emotionszustände von Videospiele*innen herausfiltern und identifizieren kann. Dies eröffnet den Videospieldesignern eine völlig neue Dimension in der Konzeption Ihrer Spiele: Beispielsweise können einzelne Spielelemente durch die Einbindung der Emotion der Spieler*innen neue Ausprägungen und Aufgaben erhalten, was bisher nicht abbildbar war. Auch kann die Information dazu genutzt werden, das Spiel interaktiv auf den/die Spieler*in individuell anzupassen und so ein intensiveres Spielerlebnis ermöglichen.

Aus Tausenden Stimmerkmalen werden dazu auf Basis etablierter psychologischer Modelle die Emotionen der Spieler*innen in drei Kerndimensionen – Erregtheit/Dringlichkeit, Stimmung und Dominanz - kategorisiert, aus welchen sich wiederum weitere emotionale Zustände errechnen lassen. Hohe Dringlichkeit, geringe Freundlichkeit/schlechte Stimmung und geringe Dominanz bedeuten zum Beispiel Angst. entertAln play unterscheidet weiter zwischen sechs Emotionskategorien, die für die Spielindustrie am relevantesten sind: Wut, Aufregung, Freude, Entspannung, Langeweile und Traurigkeit. Zusätzlich ermöglicht die Künstliche Intelligenz innerhalb der Anwendung die Erstellung benutzerdefinierter Emotionskategorien. Dies ist nicht nur für den Unterhaltungsbereich einsetzbar, sondern auch für Serious Gaming und Lern-/Trainingsmodule.

Über ein Unity-Plugin kann das Tool per Drag and Drop in das Videospiel integriert werden. entertAln play funktioniert auf jeder gängigen Plattform (Windows, MacOS, iOS, Android, Linux) und setzt userseitig lediglich ein Mikrofon voraus – dies kann ein VR-Headset oder ein gewöhnliches Mobiltelefon sein. Der Prozess der Emotionserkennung läuft in drei Stufen ab: Zuerst erfasst die sensAI Technologie über ihre integrierte Voice Activity Detection (VAD) automatisch die Stimme der Mitspieler*innen – schon 0,5 Sekunden Audiomaterial reichen dabei für die Analyse aus. Aus den verschiedenen Stimmerkmalen errechnet das KI-Modell im zweiten Schritt den emotionalen Zustand der Spieler*innen in Echtzeit. Diese können im dritten Schritt als Grundlage für Interaktionen im Game genutzt werden. Durch entertAln play können Videospiele*innen so ihre eigene Stimme als natürlichste Interaktionsform nutzen. Spieleentwickler*innen sind nicht mehr an Hardware wie Maus, Tastatur, Touchscreen oder Joystick gebunden, sondern können die Emotionen ihrer Spieler*innen in die Games integrieren und damit völlig neue Spielszenarien implementieren. Durch die hohe Rechenleistung moderner Computer und Smartphones erfolgt die Analyse der Emotionen auf den Endgeräten der jeweiligen User und damit völlig datenschutzkonform.

Als erster Kunde setzt The Simulation Crew, ein Anbieter für maßgeschneiderte Spielekonzepte und intelligente Avatare, entertAln play in ihren Virtual Reality (VR)-Anwendungen ein. The Simulation Crew entwickelt realistische 3D Umgebungen für Unternehmenskunden, um hierin Kommunikations- und soziale Interaktionsfähigkeiten mittels VR zu simulieren und zu trainieren.

Emotionale Kompetenz spielt für ihre Anwendungsszenarien eine große Rolle: „Wir sind froh, audEERING gefunden zu haben und ihre entertAln-Lösung für emotionale KI in unserem Virtual-Reality-Produkt einsetzen zu können. Es hat uns geholfen, eine neue Ebene der emotionalen Interaktion zu unseren Szenarien in VR hinzuzufügen“, erklärt Eric Jutten, CEO von The Simulation Crew.

„Mit entertAln play eröffnen wir eine völlig neue Dimension für Entwickler und Hersteller von Videogames, die Interaktion mit den Spieler*innen zu intensivieren und zu individualisieren. Dies kann zu einer höheren Identifikation und verbesserter Interaktion mit den Spieler*innen führen und somit zu einem einzigartigen Spielerlebnis“, sagt Dagmar Schuller, CEO und Co-Founder von audEERING. „Mit The Simulation Crew haben wir einen Partner, der entertAln play optimal in seine VR-Lösung integriert hat.“

Von der Relevanz emotionaler Interaktion in Videospielen wird audEERING auch auf der diesjährigen Konferenz für Online-Spieleentwickler [devcom](https://www.devcom.de/) erzählen, die von heute an bis zum 30. August 2020 vollständig digital stattfindet. Warum emotionale Interaktion der Schlüssel für erfolgreiche Games sind und wie emotionale Künstliche Intelligenz mit entertAln play funktioniert, demonstrieren Product Owner Soroosh Mashal und der Director für Business Development Bernd Zeilmaier von audEERING.

Über audEERING

audEERING wurde 2012 als Spin-Off der TU München gegründet und ist führender Innovationstreiber im Bereich der intelligenten Audioanalyse und emotionaler künstlicher Intelligenz. Durch innovative Verfahren der maschinellen Intelligenz sowie Deep Learning ermöglichen audEERINGs Produkte die automatische Analyse von u. a. akustischen Umgebungen, Sprecherzuständen sowie über 50 verschiedenen Emotionsausprägungen. Zu den Kunden von audEERING zählen multinationale Konzerne wie Huawei, BMW, Daimler, GfK, Red Bull Media House, Deutsche Telekom und Ipsos. audEERING wurde für seine KI-Technologie unter anderem mit dem Innovationspreis Bayern 2018 ausgezeichnet sowie 2017 zum „Innovator of the Year“ der International Digital Worldcup Series gekürt und als „Vendor to Watch for AI“ von Gartner, Inc. genannt.

Mehr Informationen zu audEERING erhalten Sie unter: www.audeering.com.

Pressekontakt

schoesslers GmbH
Marlies Marheineke
+49 151 2238 5158
marlies@schoesslers.com