

MULTIMEDIA-NEWS

Erziehungs-Cartoons in den USA im Kreuzfeuer

BOSTON – Die US-amerikanische Bildungssekretärin, Margaret Spelling, fordert einen Teil staatlicher Fördergelder vom öffentlichen Fernsehsender PBS zurück. Die Kinderserie «Buster, the bunny», die den Bildungsauftrag hat, Toleranz zu fördern, wird mit Staatsgeldern unterstützt. In einer Folge besucht das tolerante Kaninchen jedoch ein lesbisches Paar mit Kindern, was Spelling ganz und gar nicht unterstützungswürdig findet. Die Serie soll verschiedene Lebensstile moderner Familienwelten vermitteln. «Viele Eltern wollen nicht, dass ihre Kinder diese Art von Lebensstilen sehen, die in dieser Folge dargestellt wird», argumentiert die Bildungssekretärin. Die Produktionskosten der gesamten Serie, die vollständig aus öffentlichen Geldern finanziert wird, belaufen sich auf 100 Mio. Dollar. PBS zog die Folge bereits zurück. Nur die Filiale in Boston, die diese Folge produziert hat, kündigte an, die Episode an andere Sender weiterzugeben.



Vergangene Woche beschwerten sich bereits zwei konservative christliche Organisationen über den Cartoon 'SpongeBob' (Bild). Laut beiden Organisationen stelle der Cartoon eine Verschönerung der Homosexuellen dar, um Homosexualität unter Kindern zu bewerben. Anlass der Beschwerde: In einer Folge hält SpongeBob Händchen mit dem Mermaid Man (Meerjungfrau-Mann). (pte)

Gesichts-Casting für Games

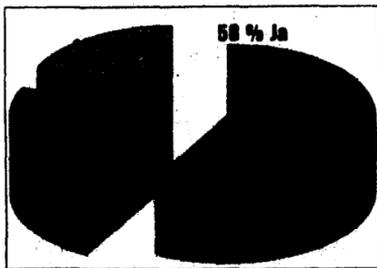
WEST EDMONTON, ALBERTA – Der kanadische Game-Produzent Bioware hat ein Game-Casting veranstaltet, bei dem Statisten zur Virtualisierung ihrer Gesichter in Computerspielen gesucht wurden. Wie die BBC berichtet, suchte der Hersteller und Publisher von Games wie «Star Wars: Knights of the Old Republic», «Neverwinter Nights» und «Baldur's Gate» eine breite Palette an Gesichtern. Sie sollen als Gesichtsmodelle für Game-Charaktere benutzt werden.

«Es gibt hunderte Charaktere in einem typischen Bioware-Game», erklärt Shauna Perry von Bioware. Ziel sei es, normale Menschen mit interessanten Gesichtern zu finden, keine Models. Kommen die Kandidaten für einen Auftritt in einem Rollenspiel von Bioware in Frage, werden ihre Köpfe in 3D gescannt. Bei Verwendung bekommen die Kandidaten auch eine Gage für ihre Performance. Allerdings haben sie keinen Einfluss darauf wie ihre virtuellen Charakterköpfe von Bioware verwendet werden. Dasselbe Gesicht kann also einmal als Held, dann als Schurke oder nur als einfacher Händler in verschiedenen Rollenspielen von Bioware auftauchen. (pte)

INTERNETUMFRAGE

Resultat der Internetumfrage auf www.volksblatt.li der letzten Woche:

Sind Sie glücklich darüber, dass Liechtenstein im Schnee versinkt?



Die Frage ab heute: Glauben Sie, dass nach dem vereinbarten Waffenstillstand zwischen Israel und den Palästinensern endlich Frieden in Nahost einkehrt?

www.volksblatt.li

Kampfroboter im Irak

Waffensystem SWORDS ist mit Gewehren ausgerüstet

ENGELWOOD CLIFFS/USA – Die USA haben im Irak-Krieg schon viele neue Waffensysteme getestet, im März oder April sollen nun die ersten Kampfroboter zum Einsatz kommen.

• Michael Rogan/AP

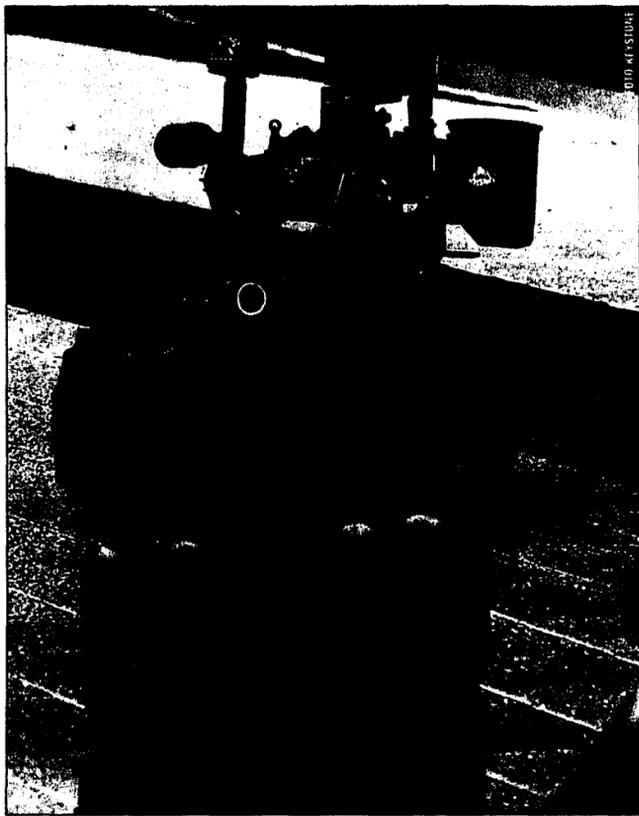
Mit selbstständig agierenden Kilermaschinen aus Science-Fiction-Filmen hat das «Special Weapons Observation Reconnaissance Detection Systems» (SWORDS) genannte Waffensystem allerdings wenig gemein. Die etwa einen Meter hohen ferngesteuerten Kettenfahrzeuge schiessen nur, wenn ein Soldat an der Fernsteuerung auf einen Knopf drückt. Das US-Heer will 18 SWORDS im Irak einsetzen. Die Roboter haben für die Militärplaner grosse Vorteile: Sie brauchen keine Ausbildung, keine Nahrung und keine Kleidung. Wenn man sie nicht mehr braucht, kann man sie bis zum nächsten Krieg abschalten und in die Ecke eines Lagerhauses stellen. Und sollten sie einmal auf dem Schlachtfeld das Zeitliche segnen, müssen auch keine Angehörigen informiert werden.

Der Soldat, der einen SWORDS steuert, sitzt rund 800 Meter entfernt, wie Bob Quinn, der Geschäftsführer der Herstellerfirma Foster-Miller erläutert. «Das ist meine Tarnkappe», meinte ein US-Soldat, der den Roboter testete.

Roboter schiesst genauer

SWORDS verringert aber nicht nur das Risiko für die Soldaten, sondern soll auch wesentlich genauer schiessen können. Während ein normaler Soldat aus 300 Meter Entfernung ein Ziel von der Grösse eines Basketballs treffen könne, treffe der SWORDS aus der gleichen Entfernung ein Geldstück, sagt Quinn. Dies hänge vor allem damit zusammen, dass die Waffen eine stabile Grundlage hätten und automatisch ausgelöst würden. Ein Verwackeln gebe es dabei nicht mehr.

Dabei ist SWORDS keine grundsätzliche Neuentwicklung, sondern basiert auf dem Militärroboter Talon, der seit 2000 bei den US-



Ferngesteuert und tödlich: Der Kampfroboter der USA.

Streitkräften benutzt und im Irak zum Entschärfen von Minen eingesetzt wird. Nach Forderungen von Soldaten, das Gerät mit Waffen auszustatten, entwickelten das US-Militär und Foster-Miller den Talon jetzt innerhalb von sechs Monaten und mit dem vergleichsweise kleinen Budget von zwei Millionen Dollar weiter.

Kameras und Schnellfeuerwaffen

Der rund 200 000 Dollar teure Roboter ist mit Standard-Schnellfeuerwaffen wie dem M249 oder M240 ausgerüstet. Er kann damit bis zu 350 Schuss abfeuern, bevor nachgeladen werden muss. Auch die optischen Geräte, vier Kameras, Nachtsichtgeräte und Zoomlinsen, sind alle schon bei den US-Streitkräften im Einsatz. «Es muss nicht alles Super-Hightech sein», sagt Anthony Sebasto, der Technikchef von Foster-Miller. «Man kann bestehende Komponenten einsetzen und revolutionä-

re Eigenschaften erzielen.» Der Talon hatte seine Robustheit im Irak schon unter Beweis gestellt. Einer wurde bei einem Bombenanschlag von einem Geländewagen geschleudert und landete in einem Fluss. Die Soldaten aktivierten die Fernsteuerung und führen ihn einfach aus dem Wasser, wie Quinn berichtet. Auf seinen Ketten fährt der Roboter auch über Steinhäufen oder Stacheldraht, seine Batterien reichen für eine bis vier Stunden.

Wenn es einmal schnell gehen soll, braucht SWORDS allerdings Hilfe, weil der Roboter nur rund sechs Kilometer in der Stunde fährt, wie Quinn sagt. Seit einem Jahr wurde SWORDS auf den Militärstützpunkten Picatinny Arsenal in New Jersey und Aberdeen in Maryland getestet. Weitere Waffen werden auf dem SWORDS schon getestet. Auch Versuche mit Raketenwerfern seien schon sehr erfolgreich gewesen.

E-Sports als Medienereignis

Game-Kommentator als neue Form des Sportreporters

LOS ANGELES – Die zunehmende Popularität von Game-Turnieren macht E-Sports auch für Medien immer interessanter. Damit ein Wettkampf zwischen professionellen Spielern auch über die Gruppe der Game-Enthusiasten hinaus spannend bleibt, ist mitunter aber Kommentar und Analyse eines Kenners gefragt.

Mit der Etablierung von Profi-Gamern entwickelt sich immer mehr auch eine neue Form des Sportreporters, die den Zuschauern die Spielzüge der Teams erklären und so E-Sports auch für Gelegenheitsspieler zu einem Event machen.

«Diese Gaming-Superstars werden die nächsten virtuellen Sportstars sein», meint Marcus Graham. Als DJWheat ist der E-Sports-Enthusiast auch als Game-Kommentator bei Spielen der Global Gaming League sowie für die Game-Plattform Radio iTG tätig. Bei E-Sport-Events treten zumeist Teams (so genannte Clans) gegeneinander an.



Mit der steigenden Popularität des Profi-Gamings könnte es an Events bald Game-Kommentatoren geben.

Dabei können bis zu 32 Spieler an einem Game teilnehmen. Um dabei den Überblick zu bewahren, muss man das Spiel recht gut kennen. Hinzu kommt, dass Game-Turniere nicht wie Sportevents in immer gleichen Umgebungen stattfinden, sondern es unzählige Gamewelten (Maps) gibt.

Ein guter Kommentator müsse vier Eigenschaften besitzen: Kenntnis des Spiels, eine gute Stimme, professionelles Auftreten und Aus-

sprache. Es sei vor allem wichtig, die grosse Zahl der Maps zu kennen und eine Spielsituation rasch zu erkennen und klar zu kommunizieren. Game-Kommentare sind nicht unbedingt mit Sportkommentaren zu vergleichen, obwohl es durchaus Ähnlichkeiten gibt. Bei Games ist das Tempo wesentlich erhöht, es gibt keine Pausen oder Strafen. Auch Stil und Sprache seien anders als bei herkömmlichen Sportkommentaren. (pte)

CHARTS

Schweizer Hitparade

Auch in dieser Woche hat «Schnappi» in den Schweizer Single-Charts die Schnauze vorne. Neu eingestiegen sind Mustafa Sandal feat. Gentleman mit «Isyankar» und die französische Combo A.S.I.E.

- Platz, Vorwoche, Interpret, Titel, Woche
- (1) Schnappi, das kleine Krokodil, 7
 - (2) MusicStars, Friends Forever, 3
 - (5) Eminem, Like Toy Soldiers, 2
 - (6) Söhne Mannheims, Und wenn ein Lied, 8
 - (3) Snoop Dogg feat. Pharrell, Drop It Like It's Hot, 10
 - (8) Sarah Connor, Living To Love You, 13
 - (10) K-Maro, Femme Like U, 33
 - (9) Destiny's Child, Lose My Breath, 14
 - (Neu) Mustafa Sandal feat. Gentleman, Isyankar, 1
 - (Neu) A.S.I.E., Et puis la terre..., 1

Die meistverkauften DVDs der Schweiz



Der neu eingestiegene Mystery-Thriller «The Village» (Bild) hat die deutsche Komödie «Traumschiff Surprise» in dieser Woche von der Spitze der DVD-Charts verdrängt. Ebenfalls neu dabei ist die Fortsetzung von «Plötzlich Prinzessin».

- DVD Charts, Platz, Vorwoche, Titel, Genre
- (Neu) The Village – Das Dorf, Thriller
 - (1) Traumschiff Surprise – Periode 1, Comedy
 - (Neu) Plötzlich Prinzessin 2, Comedy
 - (4) King Arthur – Director's Cut, Adventure
 - (2) Catwoman, Action
 - (3) Hellboy S.E., Action
 - (5) Ein verrückter Tag in New York, Comedy
 - (18) Starsky & Hutch, Action
 - (6) Honey, Drama
 - (7) Never Die Alone, Thriller

Playstation-2-Charts



NFS Underground 2 ist der absolute Dauerbrenner auf der PS2-Konsole. Auch in dieser Woche belegt das Renngame Platz 1 vor GTA San Andreas. Neu auf die drei eingestiegen ist das Fussballspiel UEFA Champions League 2005 (Bild).

- Playstation-2-Game-Charts, Titel, Genre
- Need for Speed Underground 2, Racing
 - Grand Theft Auto San Andreas, Action
 - UEFA Champions League 2005, Sport
 - FIFA Football 2005, Sport
 - Singstar Party mit Microphone, Hobby
 - Shadow of Rome, Action
 - SpongeBob Square Pants Movie, Action
 - Incredibles – Die Unglaublichen, Action
 - NHL 2005, Sport
 - EyeToy Play 2 (inkl. Camera), Sonstige

ANZEIGE



InterNet Projekte
XML Web Services

www.gmgnet.li | +41 81 750 6 272