



Robert Eisele & Robert Geirhos  
BA/MA – Praktikum I&II

**CG Praktikum WS 2016/17**

---

# Mindsurf

- Nachbau von Audiosurf
- Steuerung via Emotiv



# Neuromarketing: Analytics + Advertisement

- In Computerspiel eingebaut werden Werbeclips
  - Werbetreibende erhalten automatisch generierten, anonymen Analytics-Report über Emotionskurven während der Werbung



---

## CarTris

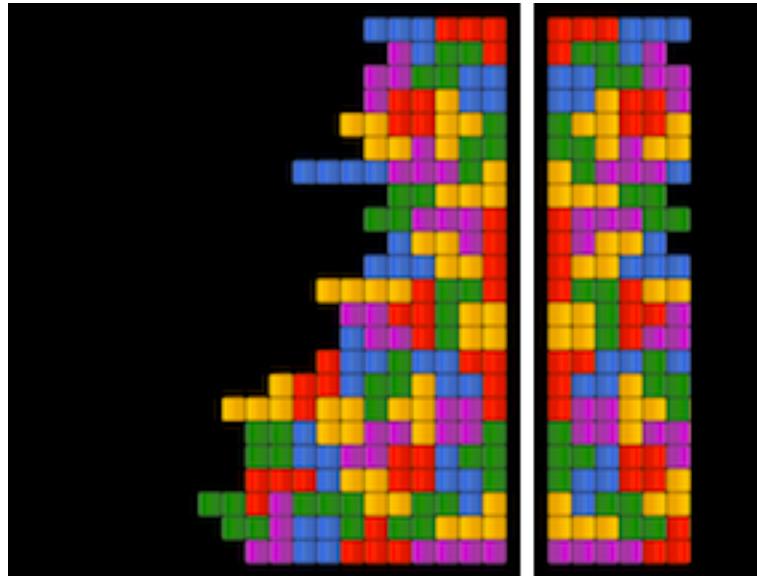
- Kooperationsspiel
- Einer steuert Auto
- Anderer setzt kooperativ Tetris-Blöcke
- Konzentration steuert prob density & Blockposition



---

## VerTris

- Horizontales Tetris gegeneinander
- Steuerung mit 2 Emotiv Sensoern
- Mittelwand wird bei Clearing verschoben



---

## **Funfair – Jahrmarkt der Spiele**

- Übergeordneter “Spielplan” mit einzelnen Stationen (Bspe. auf den nächsten Slides)
- Mit Eisenbahn von Station zu Station fahren, nur wer Station = Level geschafft hat kommt weiter zur nächsten Challenge



---

## Zauberduell

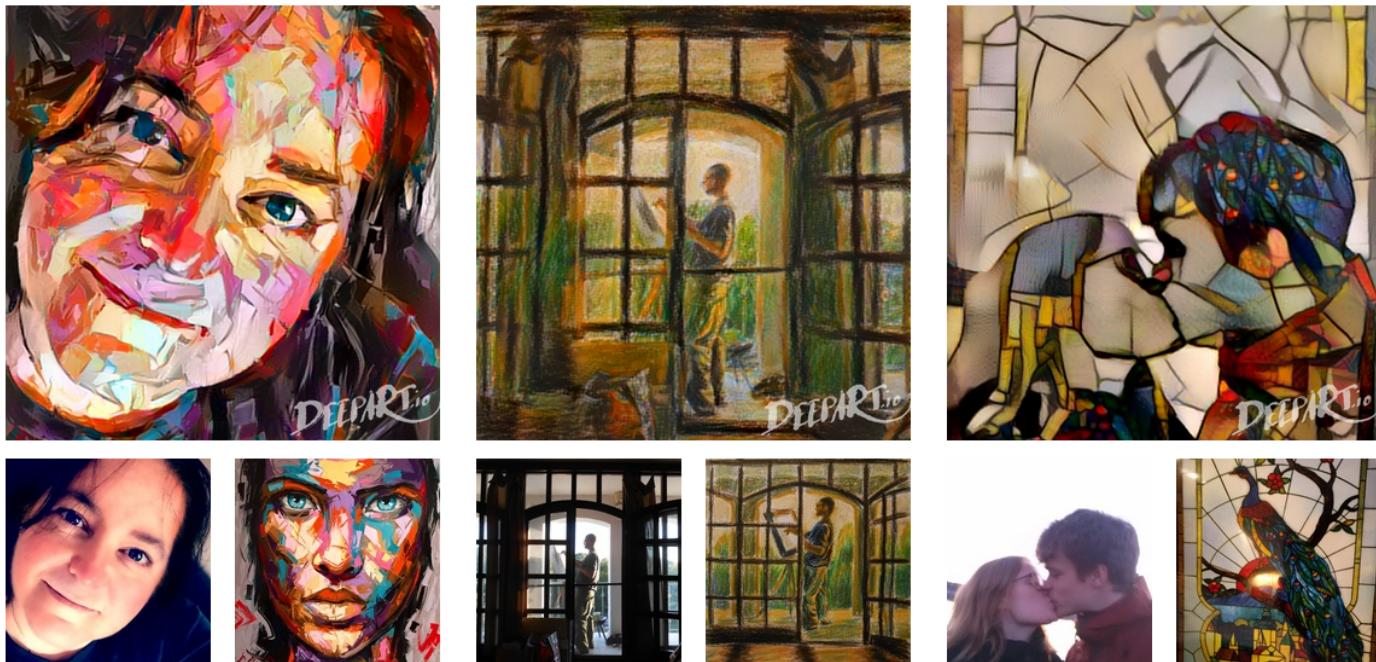
- Spieler gegen Computer
- Konzentration erzeugt mehr Kraft



---

## Empathic painting

- Snapshot mit Videokamera wird in dem Stil gemalt, der zur aktuellen Emotion passt
- Algorithmus: A neural algorithm of artistic style, Gatys et al. 2015



---

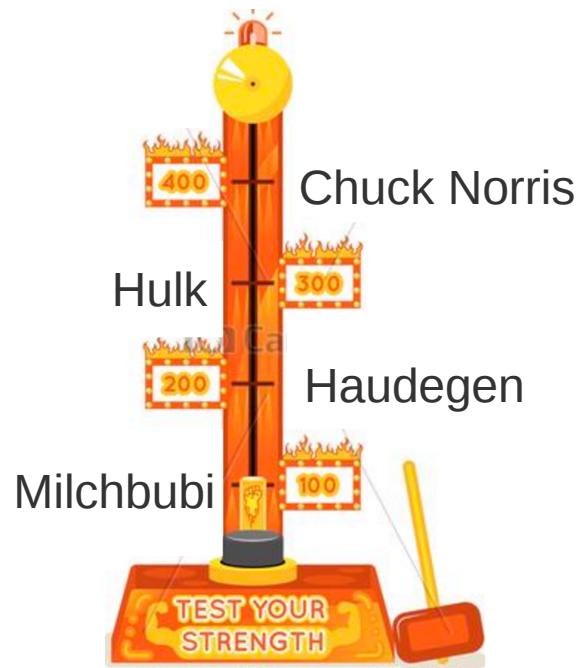
# Dosen schießen



---

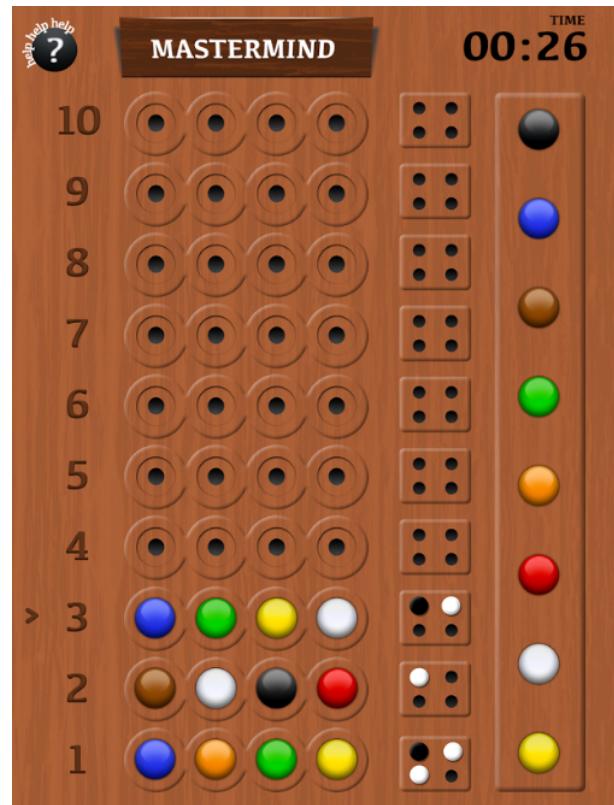
## Hau den Lukas

- Verschiedene level: meditation, attention, frustration; Gyro-sensor
- Sprüche themenorientiert und nach level angepasst



---

# Read my Mind - Mastermind



---

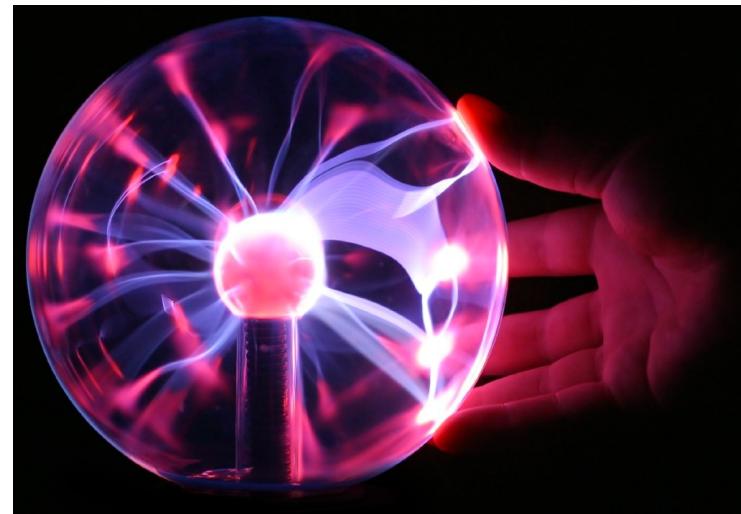
## Clown

- “Was macht ein Clown im Büro?
  - Faxen!”
- Clown erzählt Witze / zeigt sie an; und man muss versuchen nicht zu lachen (sowohl facial expressions werden gemessen als auch Emotionskurven)

---

# Wahrsagerin

- leap motion animation von Glaskugel
- Emotivsignal erzeugt Prophezeiung



---

## **Yoga Stand**

- Schnelles Umschalten zwischen action und relaxation trainieren
- Verbindung mit Entspannungstechnik, z.B. progressive Muskelrelaxation



---

## Flunkymind / Wikingerschach

- Steuerung des Flunkeywurfs via Emotiv
- Pro Team ein Emotiv Sensor
- Pro Team eine Tastatur, die „trinken“ eingeben muss

