

# Proseminar Virtuelle Präsenz

Thema: Neuromancer

von Zlatko Filipovski

Universität Ulm

SS 2005

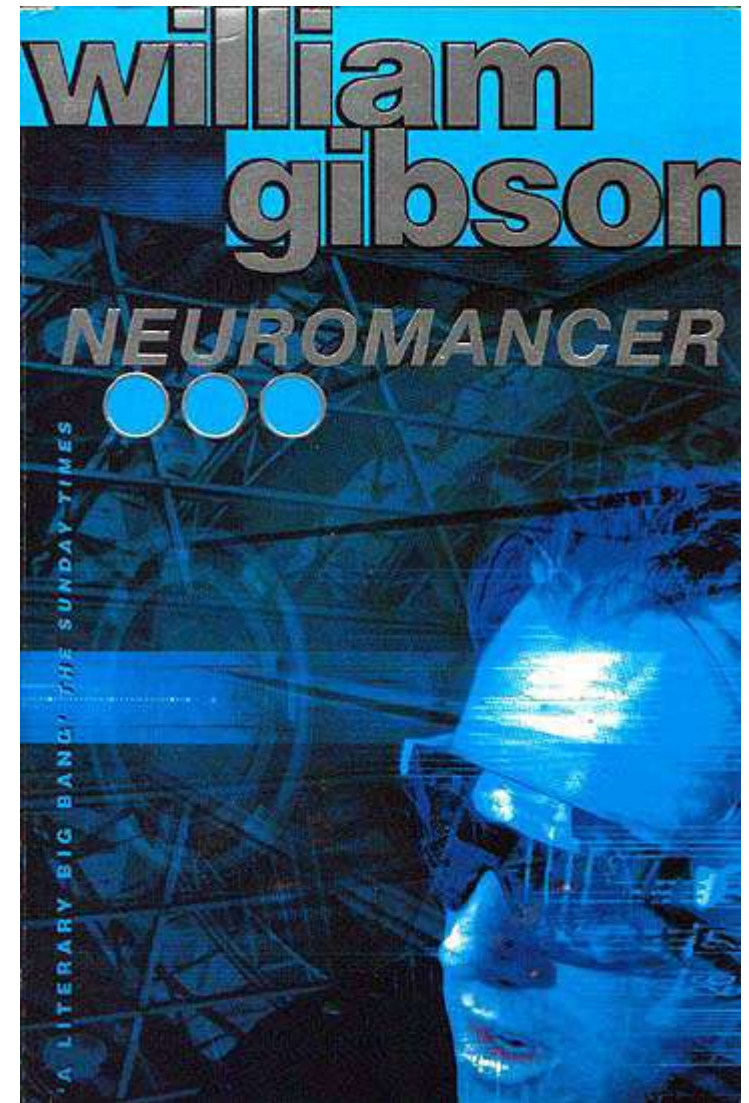
# William Gibson

- Werke
  - Neuromancer Trilogie 1984-1988
  - Bridge Trilogie 1993-1999
  - Kurzwerke
- Gründer von Cyberpunk
- Visionär
- Hat fast alle wichtigen SF-Auszeichnungen gewonnen



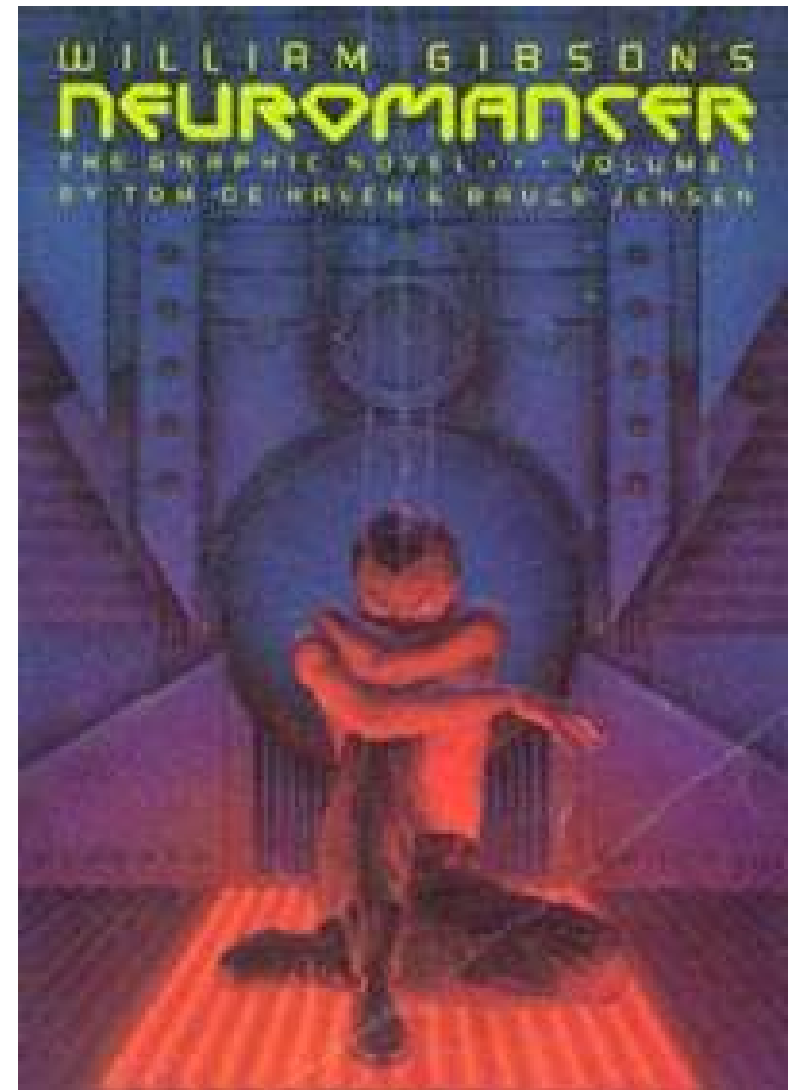
# Handlung

- Umgebung – Typisch Cyberpunk
- Jahr 2005
- World War III
- Klassischer Fehler
- Sozialer und gesellschaftlicher Abstieg
- Selbstmordgedanken



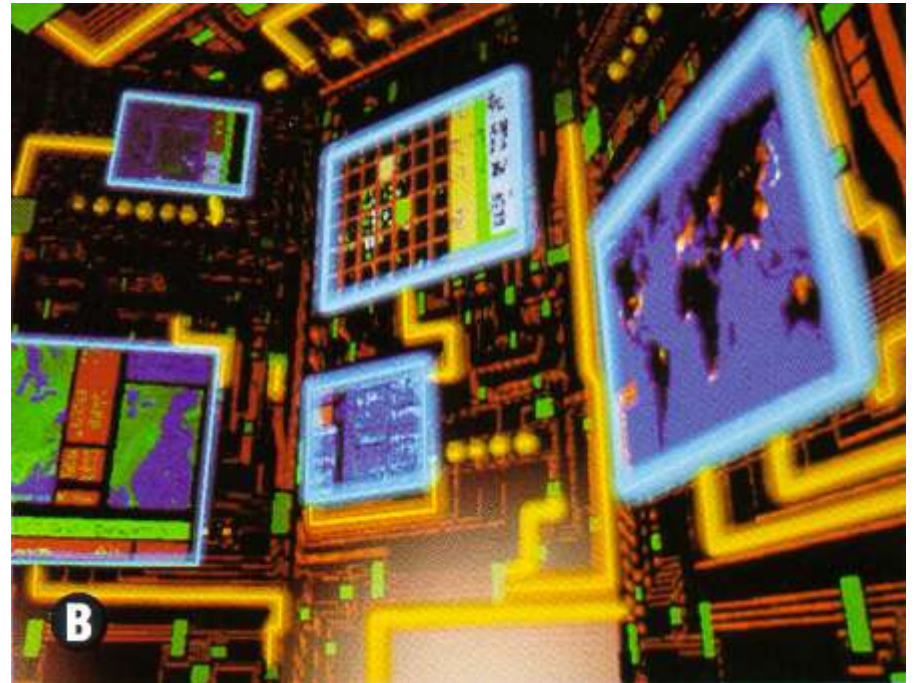
# Handlung

- Zweite Chance
- Geheimnisvoller Auftraggeber
- Auferstehung von einem toten Freund
- Der echte Auftraggeber
- Ein Besuch in der niedrigen Erdumlaufbahn
- Der Auftrag



# Matrix

- Virtuelle Realität
- 3D-Darstellung
- Überall verfügbar
- Interaktion durch Bewegung
- User bestimmt sein eigenes Aussehen



# Cyberdeck

- Notwendig fürs Eintauchen in die Matrix
- Speichert Programme die gebraucht werden
- Suchmaschine



# Künstliche Intelligenz

- Neuromancer und Wintermute
- Von Menschen überwacht
- Sehr viele praktische Anwendungen
- Heutige Versuche:
  - Übersetzer
  - Spracherkennung
  - Spiele



# SimStim

- **Simulator Stimulator**
- Stimulation of the brain and nervous system of one person using a recording of another person's experience.
- Einsatz bei Unterhaltungen
- Ein Cyberdeck ist notwendig
- Keine eigene Gefühle
- Benutzer ist in der Gefühlswelt eines anderen gefangen



# Dixie Flatline – Construct

- Ewiges Leben
- Erinnerung und Erfahrungen eines Menschen sind in einem ROM gespeichert
- Zusätzliche Erinnerungen nur im RAM oder Festplatte möglich
- Anwendungsmöglichkeiten
- Heute



# Medizin

- DNS-Neuanordnung
- Bluttransfusion
- Organtransplantation
- Chipimplantationen
- Klonen

# Andere Technologien

- JAL Shuttle
- Roboter
  - Ulm Sparrows
- Microsoft
- ICE
  - Firewall
- Holografische Projektionen

