

Jaarverslag

Het jaarverslag over 2006-2007 is af en opgestuurd naar ICT Regie. Het was een flinke klus en we willen iedereen hartelijk danken voor de bijdrages. Het was interessant om te zien dat er al zo veel werk gebeurd is terwijl veel deelprojecten toch in feite pas net van start zijn. Het aantal publicaties was indrukwekkend en er blijkt ook duidelijk hoe zichtbaar het werk binnen GATE is zowel in Nederland als in de rest van de wereld.

Alle vacatures binnen de onderzoeksprojecten zijn ondertussen ingevuld. Dus we zijn in dat onderdeel vol op stoom. De pilot veiligheid wordt momenteel verder uitgewerkt en kan binnenkort hopelijk ook echt van start. En de laatste hand wordt gelegd aan de regeling voor de kennistransfer projecten. Volgend jaar zal het jaarverslag dus nog veel meer interessants bevatten.

Game Developers Conference

door Eva Keeris en Alma Schaafstal

Gaaf was het. En groot, de GDC in San Francisco. En heel veel mensen (15.000). Veel geleerd, veel gezien, veel gedaan, veel besproken. Maar eh.. wat is het nou eigenlijk, de GDC?

De Game Developers Conference is in feite het evenement van het jaar waar iedereen die iets heeft met game-development te vinden is: industrie, uitgevers van games, wetenschappers, talent op zoek naar een (volgende) baan, scouts op zoek naar talent, opleidingen, tja, wie eigenlijk niet? Wij, Eva Keeris en Alma Schaafstal, waren er ook, en vertegenwoordigden TNO. De GDC bestaat uit een aantal evenementen: een aantal summits in de eerste twee dagen (waaronder de Serious Games Summit en de Mobile Games Summit), en daarna een driedaagse conferentie met VEEL tracks tegelijk op het gebied van game-development, met onderwerpen die variëren van game design tot muziek en graphics, van nieuwe ontwikkelingen tot user studies. Heel breed, maar wel allemaal presentaties van uitzonderlijk hoge kwaliteit. Daarnaast is er een grote beurs, waarin "the latest and greatest" op het gebied van Game Development aan de orde komt en wordt getoond. Ook is er een grote Career Fair, waarin bedrijven en grote studios zich enorm uitsloven om het beste aan talent naar binnen te lokken. Andersom geldt overigens ook: als je een baantje wilt in deze branche heeft het absoluut zin om hier maar eens te gaan informeren.



Iedereen komt van de GDC terug met zijn of haar eigen verhaal. Dit is het onze. Vanuit een research standpunt viel op dat het allemaal nog meer multidisciplinair kan. Zelfs GATE, in feite een voorbeeld voor multidisciplinair onderzoek, heeft een aantal onderwerpen helemaal niet in huis. Van sommige zijn we dat ons ook bewust (zoals graphics), maar andere, zoals cognitief psychologisch werk naar het verhogen van de speelbaarheid (www.xeodesign.com), of onderzoek naar wat ons (emotioneel) bindt aan karakters in een game (www.bettergamecharacters.blogspot.com), zijn ook bij ons nog onderbelicht. Dat geeft niet, maar het is goed om dit onderzoek te zien. Zeer prettig was de presentatie naar de "Top 10 van Research Findings" van het afgelopen jaar:

www.avantgame.com/top10.htm

Vanuit een toegepast oogpunt was het heel leuk dat bij elk onderzoek de "design takeaway" werd vermeld.

Ook valt het op hoe zeer game-development op dit moment eigenlijk openstaat voor kennis van buiten, bijvoorbeeld vanuit de filmindustrie. Hoe positioneer je Non Playing Characters in een scène (en hoe doe je dat in een film), wat is de invloed van camerastandpunten (over je schouder, van de zijkant, dichtbij, veraf) op de beleving?

De Serious Game Summit viel eigenlijk tegen. Het Amerikaanse perspectief is te dominant op dit moment, terwijl er ook verder in de wereld veel gebeurt. We hebben het erover gehad met de ambassade, wellicht dat deze kan helpen bij het positioneren van ons in het programma, gegeven dat er geen publieke call for papers bestaat. Andere jaren werden er nog wel eens prachtige projecten gepresenteerd waar veel van te leren viel, nu viel dat echt tegen. Wellicht nog wel eens leuk om naar te kijken was "The Journey to Wild Divine", een game die werkt middels biofeedback principes, maar wel al uit 2005. Ander interessant handboek dat is gespot: Human Factors Input for Serious Games (komt hopelijk in maart beschikbaar, afkomstig van de HIT Team (Serious Games Group, Birmingham). Andere interessante instituten: Serious Games Institute, Coventry, UK, Human Factor Integration Defence Technology Centre en het USC Game Innovation Lab.

De Career Fair was maf. Ongelooflijk druk bezocht. Een heel spannende ontwikkeling is toch wel dat jonge game-developers hun portfolio niet alleen maar laten zien aan de hand van de gevulde



opleiding, maar nu ook hun eigen games gebruiken als kwalificatiemiddel. De vraag die dan rijst is wat je nu liever doet: in dienst treden bij een goede studio of een uitgever vinden voor je game en dus een eigen bedrijf beginnen. Als onderdeel van de nevenactiviteiten zijn we nog een ochtend op sleeptouw genomen door de ambassade naar een opleiding voor "digital arts", gesticht door Eckart Wintzen. Hard werken daar: 364 dagen per jaar, veel uren per dag, 70.000 USD per jaar. Topinstructeurs, dat zeker. Ook topfaciliteiten. Prachtig om te zien, zeer inspirerend en daarna een belangrijk onderwerp van discussie met de aanwezigen van NL opleidingen. www.expression.edu: mocht je meer willen weten.

De dagen in San Francisco zijn eenvoudig te vullen. Gelukkig maakt samenwerking met collega's het mogelijk om zoveel mogelijk te zien en te horen. Deze conferentie is echt een must voor iedereen die snel een overzicht wil krijgen van de ontwikkelingen op het gebied van games en game-design, en een zeer goede investering in kennis. Wil je meer informatie over de tracks, de lezingen en andere inspiratie, loop maar binnen!

Onderzoeksdag op 24 Juni

Op dinsdag 24 juni organiseert het GATE project een onderzoeksdag. Dit is een interne bijeenkomst waarbij de stand van zaken in het onderzoek in de verschillende werkpakketten gepresenteerd wordt. De bedoeling is dat in het bijzonder de AIO's daarbij presentaties houden.

De onderzoeksdag wordt in het centrum van Utrecht gehouden. De bijeenkomst begint om 9.30 uur en wordt om 16.00 uur afgesloten met een borrel. Binnenkort worden de betrokkenen in de verschillende werkpakketten benaderd voor sprekers. Nadere informatie volgt in de volgende nieuwsbrief, maar zet 24 juni nu vast in je agenda.

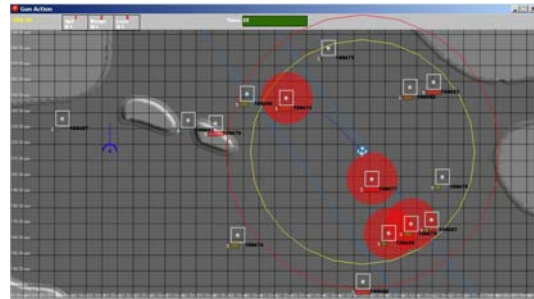
Feedback in Training Simulations

In samenwerking met TNO Defensie en Veiligheid, en onder begeleiding van John-Jules Meyer van de Intelligent Systems Groep van de Universiteit Utrecht heeft Tina Mioch onderzoek gedaan naar het automatisch genereren van feedback in training simulaties.

Training simulaties gaan een steeds grotere rol spelen in het leren van taken die in complexe en dynamische omgevingen plaatsvinden. Niet alleen zijn trainingen in deze domeinen vaak moeilijk te organiseren maar mogelijk ook gevaarlijk (denk aan de opleiding van brandweermannen). Menselijke instructeurs spelen een grote rol in training. De prestatie van de student moet worden geëvalueerd en aan de hand hiervan dient nuttige feedback gegenereerd te worden om een grootst mogelijk leereffect bij de student te krijgen. Dit onderzoek gaat over de ontwikkeling van een multi-agent systeem dat het gedrag van de student in de training simulatie evalueert en feedback genereert. Daarbij wordt niet alleen het waarneembare, observeerbare gedrag van de student meegerekend, maar ook wordt geprobeerd

de onderliggende intenties, aannames en strategieën te diagnosticeren en de feedback daarop te baseren.

Het feedback systeem genereert feedback na elke run, maar kan ook de prestatie van de student bijhouden over meerdere runs. Dit maakt het mogelijk te beoordelen of de student de taak heeft geleerd en met welke aspecten van de taak de student nog problemen heeft. Ook kan een verklaring over de laatste runs gegeven worden, wat de zekerheid van de diagnose verhoogt.



Het radarscherm in de voorbeeldtaak.

Het systeem is getest voor een voorbeeld taak van de Koninklijke Marine, namelijk het beoordelen van bedreigingen in een radar scherm. De resultaten wijzen erop dat het systeem zoals ontwikkeld voor dit onderzoek de redeneerprocessen van de student op een correcte manier kan diagnosticeren en daardoor een adequate feedback kan genereren. Tina Mioch is in februari 2008 op dit onderwerp afgestudeerd.

Int. J. Computer Games Technology

Het *International Journal of Computer Games Technology* is een wetenschappelijk tijdschrift dat zich speciaal richt op technologie voor computer games. Het tijdschrift bestaat sinds 2007. Voor meer informatie zie de website:

<http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/>

Rafael Bidarra uit Delft is een van de editors van het tijdschrift.

Het tijdschrift wil een special issue uitgeven over *Game Technology for Training and Education*. De deadline voor manuscripten is 1 september 2008. Voor meer informatie over de special issue zie:

<http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/si/gtte.html>

Computer Graphics and Applications

Ook het tijdschrift *IEEE Computer Graphics and Applications* wil een special issue uitgeven over serious games. Voor meer informatie zie de website:

<http://www.computer.org/portal/site/cga/>

en zoek de link naar de special issue. Deadline is 30 juli 2008.

Control Scriptieprijs

Het tijdschrift Control organiseert een scriptieprijs. Studenten die tussen januari 2007 en mei 2008 een



Game research for training and entertainment

gamegerelateerde afstudeerscriptie geschreven hebben kunnen deze insturen. Het mag hierbij om alle aspecten van games gaan, zowel over sociaal-culturele aspecten, ontwerp aspecten of technische aspecten. De scriptie dient voor 1 mei 2008 gestuurd te worden naar scriptieprijs@control-online.nl. Voor meer informatie, zie de elektronische versie van aflevering vier van het blad Control die u kunt bekijken op <http://www.control-online.nl/>.

ICT-Delta Congres

Op 8 mei 2008 organiseert ICTRegie voor de tweede maal het ICTDelta congres in het Beatrixgebouw in Utrecht. Onder de titel 'Verleg de Horizon' biedt ICTDelta inzicht in ICT en innovatieprocessen in dertien verschillende sectoren, waaronder de creatieve industrie. Tijdens deze dag organiseert het GATE project een track met sprekers en is er ook een stand op de innovatiemarkt. Jullie zijn natuurlijk van harte welkom op het congres. De deelname kosten zijn 150 euro. Voor meer informatie en inschrijven, zie de website:

<http://www.ictdelta.nu/>

Agenda Intern

In deze rubriek geven we een lijst van bijeenkomsten die door GATE of haar partners georganiseerd worden. Gaarne horen we van iedereen over bijeenkomsten die jullie organiseren en die passen binnen de thematiek van GATE. Stuur deze naar rita@cs.uu.nl.

- 30 mei, 15.00-18.00 uur: bijeenkomst Nederlandse game onderzoekers, faculty club, Achter de Dom 7, Utrecht.
- 14-22 juni: NLGD Festival of Games, Utrecht. <http://www.nlgd.nl>.
- 24 juni: GATE Onderzoeksdag in Utrecht.

Agenda Binnenland

In deze rubriek geven we een lijst van mogelijk interessante binnenlandse bijeenkomsten. Gaarne horen we van iedereen over bijeenkomsten die in deze lijst opgenomen moeten worden. Stuur deze naar rita@cs.uu.nl.

- 8 mei: ICTDelta congres, Utrecht. <http://www.ictdelta.nu/>
- 29-30 mei: Eurographics Virtual Environments symposium, Eindhoven. <http://www.kyb.tuebingen.mpg.de/EGVE/cfp.html>
- 25-27 juli: IADIS International Conference Gaming 2008, Amsterdam. <http://www.gaming-conf.org/>
- 26-29 augustus: Measuring Behavior 2008, 6th International Conference on Methods and Techniques in Behavioral research, Maastricht. <http://www.noldus.com/mb2008>

- 8-10 september: 5th Joint Workshop on Machine Learning and Multimodal Interaction (MLMI 2008), Utrecht. <http://www.mlmi.info>
- 16 september: Facial and Bodily Expressions for Control and Adaptation of Games, Amsterdam. <http://hmi.ewi.utwente.nl/conference/ECAG08>
- 17-19 september: 2008 IEEE International Conference on Automatic Face and Gesture Recognition, Amsterdam. <http://www.fg2008.nl/>

Agenda Buitenland

In deze rubriek geven we een lijst van mogelijk interessante buitenlandse bijeenkomsten. Gaarne horen we van iedereen over bijeenkomsten die in deze lijst opgenomen moeten worden. Stuur deze naar rita@cs.uu.nl.

- 17-18 april: Workshop Cyberwalk, Tübingen, Duitsland. <http://cyberwalk.kyb.tuebingen.mpg.de>
- 28-30 april: International Conference & Symposium on Computer Games; Animation, Multimedia, IPTV, Edutainment & Security, Singapore. <http://www.cgames.com.sg>
- 12-16 mei: AAMAS'08, Autonomous Agents and Multiagent Systems, with a special track on Virtual Agents. Deadline voor de special track is 23 oktober. <http://gaips.inesc-id.pt/aamas2008>
- 16-18 juni: Edutainment 2008 - third International Conference on E-learning and Games, Nanjing Normal University, China. <http://edutainment2008.eegame.cn/>
- 9-11 juli: Conference on Articulated Motion and Deformable Objects (AMDO), Mallorca, Spanje. <http://dmi.uib.es/~ugiv/AMDO2008>
- 30 juli – 2 augustus: 12th International Computer Gaming Conference, Louisville, USA. <http://www.cgamesusa.com/>
- 9-10 augustus: Sandbox08 co-located with Siggraph'08, Los Angeles, USA. <http://sandbox.siggraph.org>
- 1-3 september: 21st Annual Conference on Computer Animation and Social Agents (CASA 2008), Seoul, Korea. <http://casa2008.kaist.ac.kr>
- 1-3 september: Eighth International Conference on Intelligent Virtual Agents (IVA-08), Tokyo, Japan. <http://research.nii.ac.jp/~iva2008/>
- 10-12 september: 3rd International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts (DIMEA 2008), Athene, Griekenland. <http://www.dimea2008.org>
- 25-27 september: 7th International Conference on Entertainment Computing, Pittsburgh, USA. <http://www.etc.cmu.edu/icec2008/>
- 22-24 oktober: Fourth Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment, Palo Alto, USA. <http://www.aiide.org>
- 27-29 oktober: 15th Symposium on Virtual Reality Software and Technology, Bordeaux, Frankrijk. <http://www.vrst.org/vrst2008>
- 3-5 november: 13th International Computer Gaming Conference, Wolverhampton, Engeland. <http://www.cgames.org>



Game research
for training and
entertainment

GATE Publiciteit

- In het Nederlands Dagblad verscheen een artikel over wargaming waarin ook GATE en AGS aan bod kwamen.

Acknowledgements

De subsidievoorwaarden van het GATE project eisen dat in alle publicaties die (gedeeltelijk) vanuit het GATE project voortkomen een tekst van de volgende strekking wordt opgenomen:

“Dit onderzoek werd mogelijk gemaakt door het GATE project, ondersteund door de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO) en het Nationaal Regieorgaan voor ICT-Onderzoek en -Innovatie (ICT Regie).”

of in het Engels:

"This research has been supported by the GATE project, funded by the Netherlands Organization for Scientific Research (NWO) and the Netherlands ICT Research and Innovation Authority (ICT Regie)."

Bedenk hierbij dat ook in het werk van medewerkers die als matching binnen het GATE project worden opgevoerd een dergelijk acknowledgement nodig is. Stuur alsjeblieft van alle publicaties een pdf versie naar Rita Jansen (rita@cs.uu.nl). Deze zijn nodig voor de verantwoording en voor het archief.

Colofon

Adres: Rita Jansen, Departement Informatica, Universiteit Utrecht, Postbus 80.089. 3508 TB Utrecht.

Redactie: Piet Buitendijk en Mark Overmars.

Bijdragen: Graag sturen aan markov@cs.uu.nl.

Administratie: Nieuwe of vertrokken medewerkers, of wijzigingen van email adressen, graag doorgeven aan rita@cs.uu.nl.