

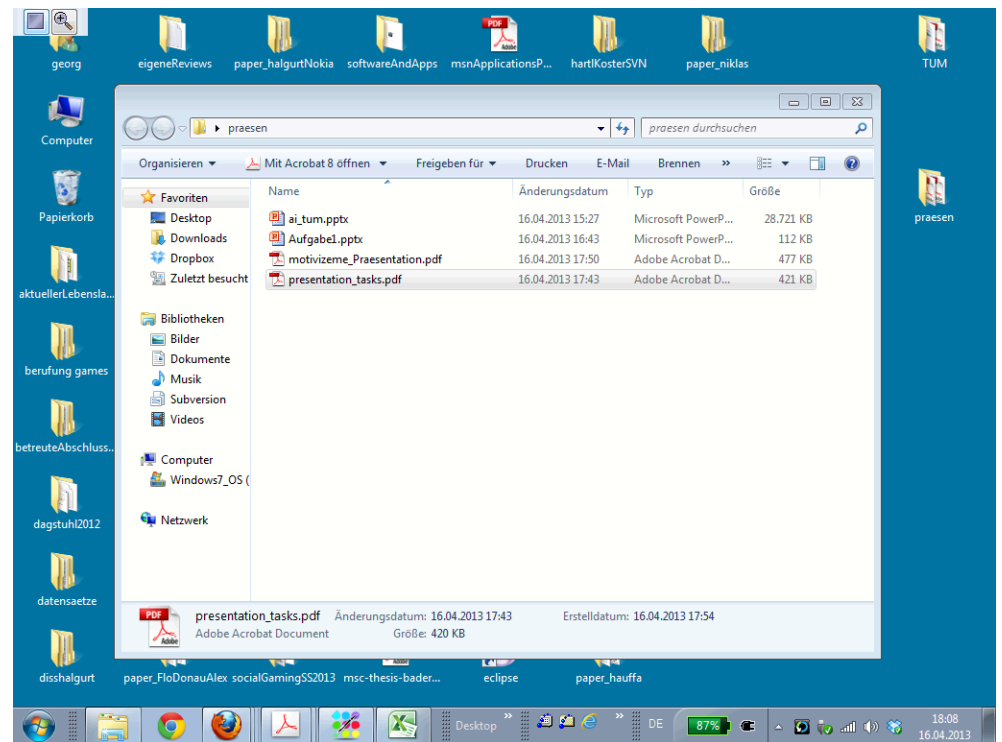
Script generated by TTT

Title: Groh: socialGaming (16.04.2013)

Date: Tue Apr 16 18:08:45 CEST 2013

Duration: 66:16 min

Pages: 42





Übersicht

aesir
interactive


- Vorstellung
 - Team, Games, Firma
- Aufgaben
 - Mögliche Themen
- Mehrwert
- Q&A

Who we are...







Amy




Lukas




Thomy





Steffen





Wolo

















Partner...






solid modeling
robust. easy. fast.



















TECHNISCHE UNIVERSITÄT MÜNCHEN







MEDIADESIGN HOCHSCHULE



EUROPE 2010







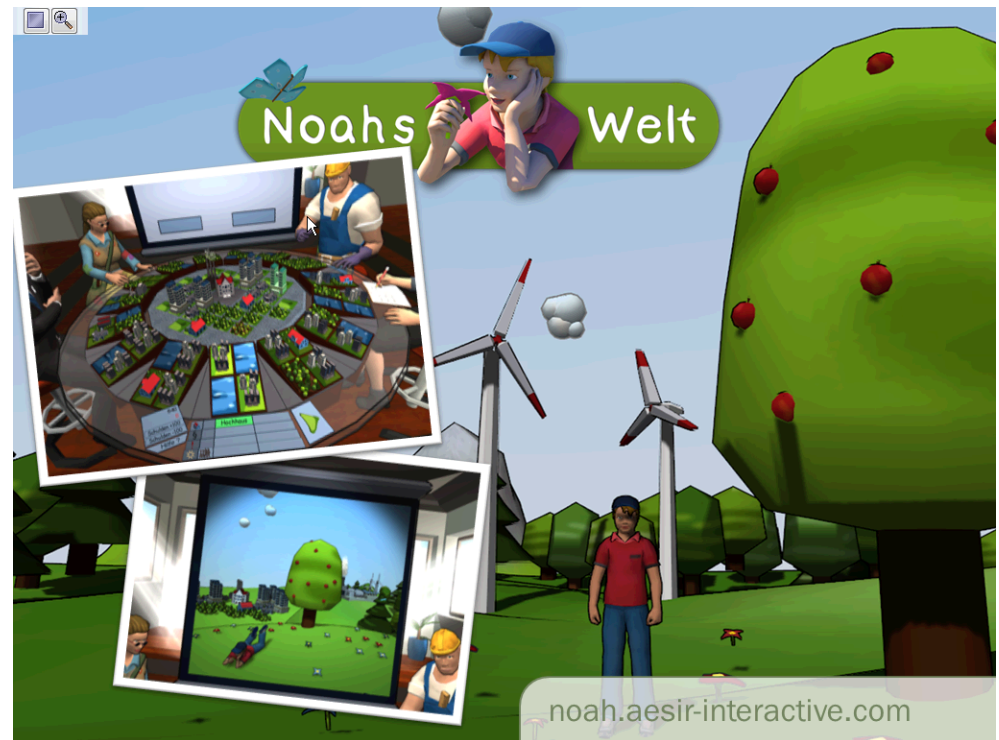








19. INTERNATIONALES
TRICKFILM FESTIVAL
STUTTGART 12
08. - 13. MAI 2012





Thema 1: Clusteranalyse und Klassifikation von Spielerverhalten



- Ziel 1: Spielverhalten identifizieren, klassifizieren und visualisieren.
- Bsp:
 - Spielstärke
 - Nettigkeit
 - Kaufverhalten
- Ziel 2: Identifikation und Visualisierung von Korrelationen und Kausalitäten unterschiedlicher Spielerverhaltensmerkmale
- Bsp:
 - Starke Spieler geben mehr Geld für Items aus (Korrelation)
 - Spieler die mehr Geld ausgeben, sind deshalb stärker. (Kausalität)

Anwendungen: automatische Serverzuweisungen, Förderung des Verhaltens, Verbesserung der Monetarisierung, Förderung von Austausch und Networking

Thema 2: Förderung angemessenen Verhaltens zwischen Spielern



- Ziel 1: Evaluierung des Verhaltens eines Spielers im Kontext des Themas.
 - Bsp:
 - Beleidigt der Spieler andere ?
 - Wie reagiert ein Spieler auf Beleidigungen
 - Hilft der Spieler anderen?
- Ziel 2: Förderung positiven Verhaltens
 - Bsp:
 - Belohnung durch Items
 - Automatische Serverzuweisung zu angenehmen Spielern
- Ziel 3: Minimierung negativen Verhaltens
- Ziel 4: Keine Abschreckung von Spielern trotz Maßnahmen

Anwendungen: automatische Serverzuweisungen, Förderung des Verhaltens, Verbesserung der Monetarisierung, Förderung von Austausch und Networking

Thema 3: Förderung der Spieler-Spieler Interaktion in Menü und Metagame



- Ziel 1: Förderung des Networking sich unbekannter Spieler.
 - Bsp:
 - Mehrspielerminigame im Chat
- Ziel 2: Förderung des Austauschs über Spielinhalte zwischen Spielern
 - Bsp:
 - Anzeige relevanter Diskussionsforen durch Auswertung der Spielerprofile und Aktivitäten
 - Quiz von Spiele-Wiki
- Ziel 3: Einstiegshürde in Spiel senken durch Tutoren-System

Anwendungen: automatische Serverzuweisungen, Förderung des Verhaltens, Verbesserung der Monetarisierung, Förderung von Austausch und Networking

Thema 4: Handel zwischen Spielern im Kontext eines Free2Play Monetarisierungsmodells



- Ziel 1: Der Handel gefährdet die Monetarisierung nicht, eher wird sie sogar gefördert.
 - Bsp:
 - Verkauf von Shopitems wird durch Spielerhandel nicht eingeschränkt
- Ziel 2: Stärkung der Spielermotivation
- Ziel 3: Der Handel zwischen Spielern wird dokumentiert und visualisiert
 - Bsp:
 - Welche Items werden wie häufig gehandelt
 - Wie verläuft die Preisgestaltung
- Ziel 4: Identifikation von Einschränkungen und Must-Haves eines Spielerhandelssystems

Anwendungen: automatische Serverzuweisungen, Förderung des Verhaltens, Verbesserung der Monetarisierung, Förderung von Austausch und Networking

Wh4t U G3T



- Vertiefung der Kontakte in die Games Industrie
- Alternative zu mehreren Uni-Aufgaben
- Praktische Erfahrung und Mitarbeit im Unternehmen

- Achievments and Skillpoints

LEVEL UP

Wh4t W3 PrOV1D3



- Betreuer seitens Aesir Interactive
- Team Integration
- Projektmanagment
- Cafe, Software, Hardware
- Spass, gute Laune und Game Development



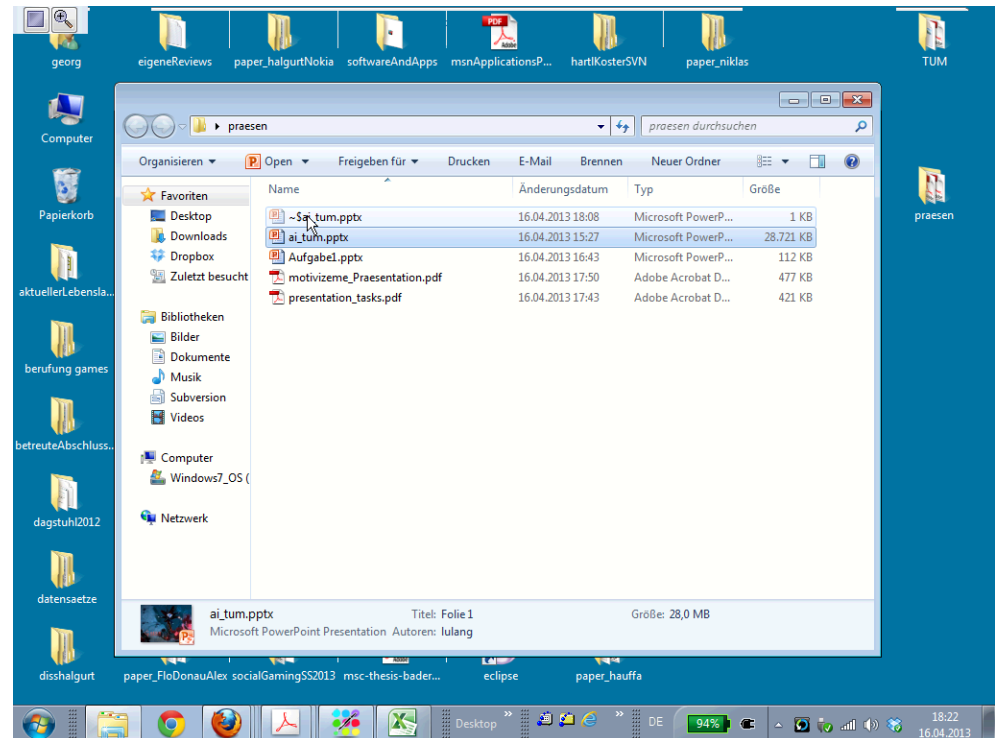
Q&A



Lead Gamedesigner
Thomas Schneider
0176/963446622
t.schneider@aesir-interactive.com
[LinkedIn](#)



CEO
Wolfgang Emmer
0179/9183045
w.emmer@aesir-interactive.com
[LinkedIn](#)



tellen | Dateien zusammenführen | Exportieren | Schützen | Unterschreiben | Formulare | Überprüfen und kommentieren

1 / 3 | Suchen

MOTIVIZEME motivize.me – Plattform zur sozialen und kollaborativen Motivation

Gegenseitige Motivation

Motivationsproblem

Fortschritt festhalten Gemeinsam Ziele verfolgen

Motivationsanfrage **Motivations BOOST**

Leaderboard

Karma Level Persönliche Motivation

Ziele erreichen

Desktop | 96% | 18:26 16.04.2013

tellen | Dateien zusammenführen | Exportieren | Schützen | Unterschreiben | Formulare | Überprüfen und kommentieren

2 / 3 | Suchen

MOTIVIZEME motivize.me – Plattform zur sozialen und kollaborativen Motivation

Infrastruktur



Server

- Ruby on Rails

Client:

- iOS Geräte
- Webanwendung

Desktop | 96% | 18:28 16.04.2013

tellen | Dateien zusammenführen | Exportieren | Schützen | Unterschreiben | Formulare | Überprüfen und kommentieren

3 / 3 | Suchen

MOTIVIZEME motivize.me – Plattform zur sozialen und kollaborativen Motivation

Aufgabenstellung



- Entwicklung einer zusätzlichen Motivationskomponente durch ein integriertes Game Konzept
- Aufbau auf das vorhandene Anwendungskonzept
- Motivation der Nutzer mit Motivationsmangel
- Anreiz für Nutzer zur Beteiligung an der Plattform


Desktop | 97% | 18:30 16.04.2013

TUM

Industrial Tasks

MyLife Emotion Engine

Daniel Göhlen Bernhard Nowak



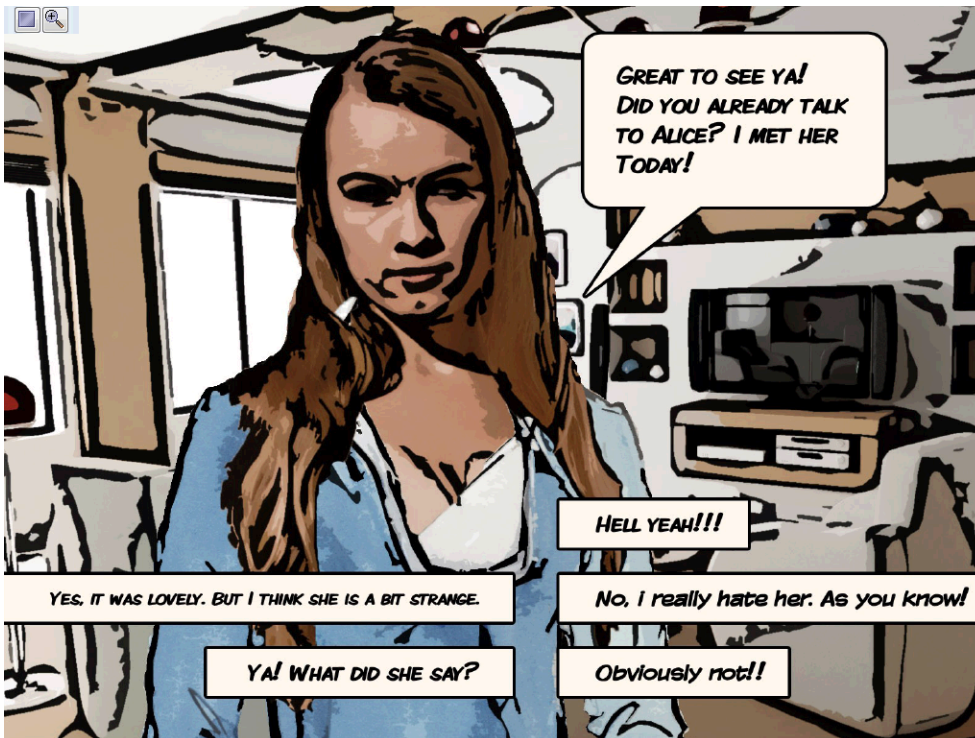
Progress bar at the bottom.

MyLife

- Social Role Playing Game
- Currently in Development
- Intelligent and Dynamic Question-Answer System
- Rich Decision Dependent Experience
- Emotional Behaviour of NPCs

EmotionEngine

- Simulates Believable **Emotion-Development**
- Short and Long-Term **Memory**
- Applicable to Multiple Environments
- AI Concepts (Reinforced Learning, POMDPs)...
- ... in **Social Signal Processing** Context

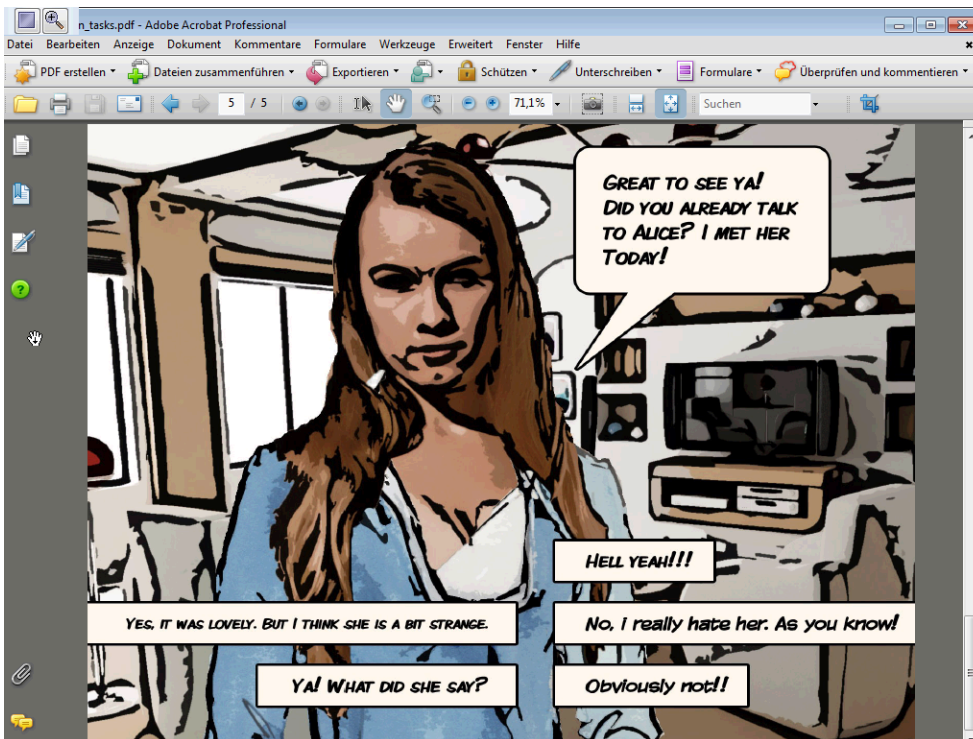
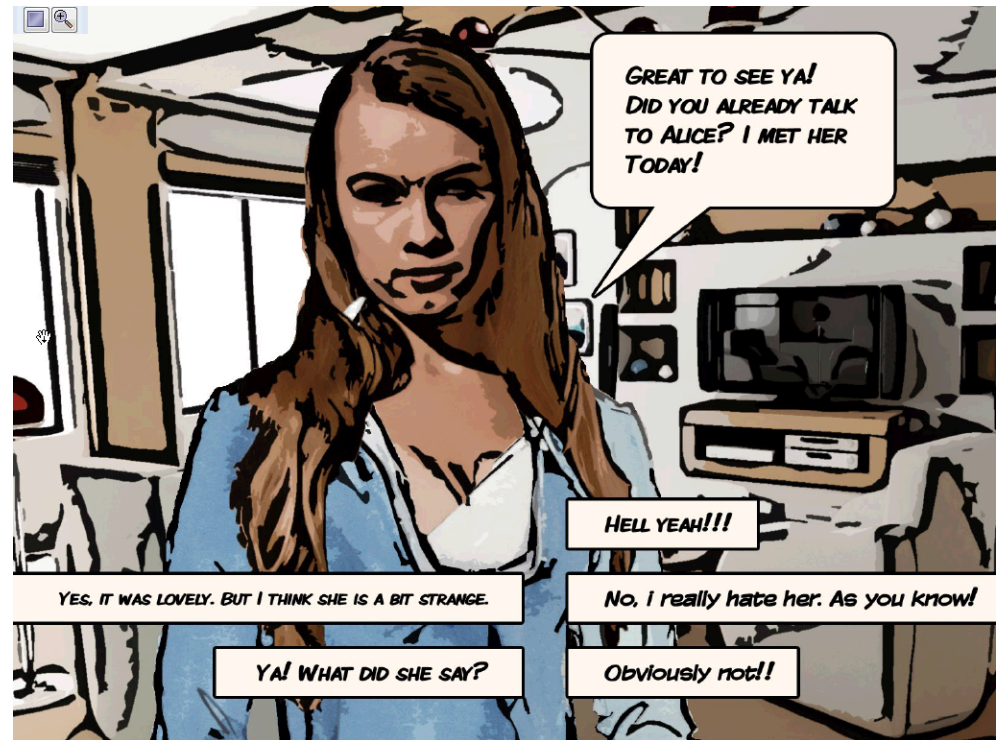


EmotionEngine

- Simulates Believable **Emotion-Development**
- Short and Long-Term **Memory**
- Applicable to Multiple Environments
- AI Concepts (Reinforced Learning, POMDPs)...
- ... in **Social Signal Processing** Context

Integration in Social Gaming

- “Sandbox”-Engine ready
- Easy Testing and Debugging
- Supports **Real Time** and **Turn Based** Events
- Work in a Given Framework
- Learn AI Concepts
- Develop Your Own Approach on Social Signal Processing



Lernziele

- Grundlagen von Games with a Purpose
- Semantische, wortbasierte Ähnlichkeitsmaße
- Graph-Clustering-Algorithmen
- Ähnlichkeitsmaße für Clusterings am Beispiel des Rand Index
- Anwendung von Standardsoftware für Graph-Clustering und Graph-Visualisierung.

Datensatz

- Tabelle **pics**
 - group
 - picid
 - path
- Tabelle **tags**
 - group
 - picid
 - tagid
 - tagname
- Tabelle **distances**
 - group
 - picid
 - source
 - target
 - sourcename
 - targetname
 - sourcecount
 - targetcount
 - bothcount

Teilaufgabe 1: Game with a Purpose

- Bei der Entwicklung von semantischen Datenstrukturen existieren viele Aufgaben, die schwer oder nicht vollständig automatisiert durchgeführt werden können.
- Somit ist es unumgänglich, dass Menschen bei diesen Aufgaben einen Beitrag leisten, den Computer aufgrund mangelnder Intelligenz nicht zu leisten vermögen.
- Idee: Aufgaben in einem Spiel verpacken

Teilaufgabe 1 (Umsetzung)

- Diskutieren Sie Erfolgsfaktoren für Games with a Purpose in Ihrem Team und nutzen sie hierfür die auf Piazza verlinkte Kreativitätssoftware
- Designen und entwickeln Sie ein Game with a Purpose, in dem die Spieler in einer Facebook-App die Tags eines Bildes nach Ähnlichkeit der Bedeutung gruppieren
- Spielen Sie Ihr Spiel nach erfolgreicher Implementierung auch mit Teilnehmern anderer Gruppen des Praktikums, sodass für jedes der Ihnen zugeteilten 20 Bilder mindestens drei Spielrunden durchgeführt wurden

Teilaufgabe 1 (Spielregeln)

- Es spielen immer je zwei Spieler miteinander, diese dürfen nicht miteinander befreundet sein und sollten möglichst wenige gemeinsame Freunde haben
- Verwenden Sie Facebook zur Authentifizierung
- Eine Spielrunde kann aus mehreren (evtl. nacheinander bearbeiteten) Tagmengen (=Bildern) bestehen
- Nach einer Spielrunde können evtl. Bilder, Ergebnisse, Spielpartner und Punkte auf der Wall der Spieler gepostet werden
-

Teilaufgabe 1 (Deliverables)

- Export der Kreativitätssitzung
- Gezipptes Projekt mit lauffähigem (!) Code
- gezippter Datensatz (CSV-Dateien):
 - rounds (id, picid, time, user1id, user2id, countmutualfriends, points)
 - clusterings (roundid, tagdid, user1cluster, user2cluster)

Teilaufgabe 2: Clusterings / Normalized Google Distance

- Die Google Distance dient als semantische Abstandsfunktion für Wortpaare
- Da innerhalb eines Bildes die Abstände der Tags bekannt sind, kann dies als ein gewichteter und ungerichteter Graph betrachtet werden, bei dem die Tags die Knoten und die Abstände die Kanten darstellen
- Auf diesem Graphen kann ein Graph-Clustering durchgeführt werden, um die Tags in Cluster einzuteilen (beispielsweise mit der Louvain-Methode)

Teilaufgabe 2 (Umsetzung)

- Diskutieren Sie Vor- und Nachteile der Normalized Google Distance als Ähnlichkeitsfunktion für das Clustern von Tags (Link Software Piazza)
- Schreiben Sie eine Java-Klasse, die für die paarweisen Kombinationen der Tags der Bilder die Normalized Google Distance berechnet.
- Verwenden Sie eine Graph-Clustering-Software und führen Sie ein Clustering der Tags je Bild durch. Wählen Sie hierfür einen geeigneten Algorithmus.

Teilaufgabe 2 (Deliverables)

- Export der Kreativitätssitzung
- Gezipptes Projekt mit lauffähigem (!) Code
- gezippter Datensatz (CSV-Datei):
 - ngdclusterings (tagid, cluster)

Teilaufgabe 3: Vergleich von Clusterings

- Der Rand Index ist ein Ähnlichkeitsmaß, das die Ähnlichkeit zwischen zwei Clusterings misst
- In dieser Teilaufgabe soll mit Hilfe dieses Indexes die Ähnlichkeit zwischen den errechneten und den in den Spielrunden erzeugten Clusterings bestimmt werden

Teilaufgabe 3 (Umsetzung)

- Vergleichen Sie die in den Spielrunden erzeugten Clusterings und die jeweils dazu passenden berechneten Clusterings mit dem Adjusted Rand Index (siehe Java-Klasse auf Piazza)
- Diskutieren Sie die Ergebnisse.

Teilaufgabe 3 (Deliverables)

- Gezipptes Projekt mit lauffähigem (!) Code
- gezippter Datensatz (CSV-Datei):
 - randindex (id, user1randindex, user2randindex)
- Diskussion über Vergleich der Ergebnisse von Teilaufgabe 1 und Teilaufgabe 2 (ca. 1 Seite Text).