# BrainStorm

## *6 Spelletjes 9*

No 1, Jaargang 9 Maart 2003

# AGENDA

**di 04 maart** *22:00*
Maandelijkse Borrel Lazy Frog

**18-20 april**
Liftwedstrijd Neurenberg

**14-25 mei**
Excursie Noorwegen

**Elke donderdag** *16:00*
Borrel in de CoVer Kamer

zie ook http://www.ai.rug.nl/~cover

## Van de redactie

Na het laatste redactie-uitje liep ik enigszins aangeschoten terug naar huis. Door de beweging van mijn voeten te volgen, probeerde ik onopvallend vast te stellen of ik de zekere tred van een nuchter persoon of de waggelgang van een student beoefende. De hieropvolgende valpartij gaf een eenduidig antwoord, waar mijn dubbele tong niets tegenin kon brengen.

Het was duidelijk dat ik me in een kwetsbare situatie bevond. Ik kan mijn overvaller zijn daden dan ook niet kwalijk nemen. Schuimbekkend kwam de zwerver aanzetten en greep mij vast.

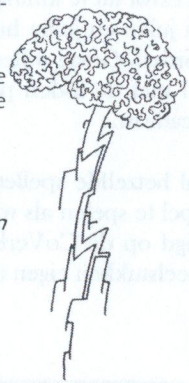
"Geef me je schapen! Heb je schaap?! ERTS? Heb je ERTS?!".

Junks...

*Johan*

## INHOUDSOPGAVE

4 van de voorzitter
5 Wat is een goed spel?
6 De externe kant van intelligentie
8 Rabenhaupt
8 P.O.E.S
9 Voorzitters...
10 Home of the underdogs
11 "Ich bin ein Hamburger"
14 Kunstmatig Imago
15 Klaverjassen!!!
17 Screw U
18 Puzzel
19 Liftwedstrijd
20 Klussen met Wimer
23 Overclocked
24 Gossie!
25 Robocode rumble
27 Advertenties



## COLOFON

DE **BRAINSTORM** IS EEN GEZAMELIJKE UITGAVE VAN DE STUDIE KUNSTMATIGE INTELLIGENTIE, RUG, EN DE STUDIEVERENING **COVER** EN WORDT GRATIS VERSPREID ONDER **KI**-STUDENTEN, STAF EN ANDERSZINS GEINTERESSEERDEN. DE **BRAINSTORM** VERSCHIJNT MINIMAAL 3 MAAL PER JAAR IN OPLAGE VAN 280.

**REDACTIE ADRES:**
PSYCHOLOGISCH INSTITUUT HEYMANS
GROTE KRUISSTRAAT 2/1
9712 TS GRONINGEN
E-MAIL: **BSTORM@AI.RUG.NL**

**REDACTIE:**
DOUWE **"JOCK STRAP"** TERLUIN , JAN WILLEM **"PLACEBO"** MARCK, JOS **"STRETCH MARK"** HORST, WALTER **"LOW BUDGET"** DOEKES, STEFAN **"MOUTH"** KING, ROBERT **"ALL TALK"** COEHOORN

© COVER 2003

## *Van de voorzitter*

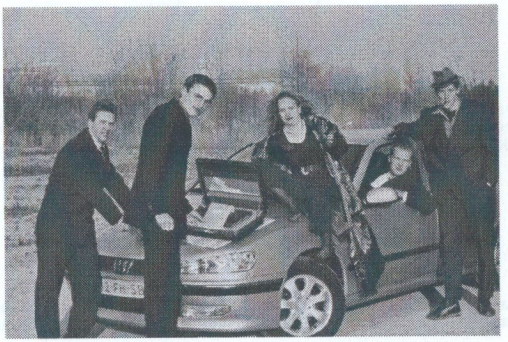
Daar zitten we dan, als nieuw bestuur. De spelregels zijn ons helder en elke speler heeft zijn startstukken gekregen. Wij hebben het mooiste pionnetje uitgekozen, dat van ons geliefde CoVer. De strategie is uitgestippeld, maar moet zich tijdens het spel nog bewijzen. Mogen we seinen? Moeten we bluffen? We zullen open kaart spelen.

Met beginnersgeluk worstelen we ons door de eerste rondes om vervolgens met volledig inzicht in het spel de putten en gevangenissen over te slaan. We mogen bingo roepen zonder een liedje te hoeven zingen, de schipper laat ons probleemloos overvaren en we zullen alleen nog maar bonken en dubbeldekkers overhouden. Hoge kaarten worden afgetroefd en met leken wordt gestift. Zo zullen we eindigen in de Kalverstraat en met zekerheid uitroepen: IK TOEP!

Om het hele patiencespel zo succesvol uit te kunnen spelen, kunnen we niet zonder de jokers. Die jokers zijn jullie en jullie hebben de invloed of onze combinaties uitgelegd kunnen worden. Graag willen we met jullie informatie uitwisselen over kolonel Mustard met de loden pijp. Graag krijgen we van jullie de nieuwste uitbreidingsset cadeau.

In ieder geval spelen we allemaal hetzelfde spelletje en hopen we dat jullie net zo gemotiveerd zijn om het spel te spelen als wij. Elke donderdagmiddag om 16.00u is iedereen uitgenodigd op de CoVerkamer-borrel om zich het CoVer-speelbord en vooral de speelstukken eigen te maken. Tot dan dan!

*Jacob*



*top-x*

**Liesbeth**: "ik ben niet dronken, ik ben vrolijk." - **Wimer**: "Je bent toch 0 als je geboren wordt?" - **Stefan R**: "Hoe noor-

# Wat is een goed spel?

De eerste vraag is: wat is een spel? TH Huxley meende: '*The chess board is the world, the pieces are the phenomena of the universe, the rules of the game are what we call the laws of nature.*' – het spel als metafoor voor het leven, winnen als metafoor voor succesvol leven. Hoezo ongelukkig in het spel, gelukkig in de liefde?

Het spel als een beperkt universum, met de regels als natuurwetten – de vraag wordt nu: hoe beperk je dat universum op een interessante manier, en welke natuurwetten maken het leuk?

Ik vroeg het Jan-Willem, en die vond precies wat ik vind – het moet dus wel kloppen:
- je moet kunnen winnen: *zero-sum*, niet van dat softe – ja, natuurlijk is meedoen belangrijker (zucht), en het is maar een spelletje, maar het is wel een spélletje!
- je moet er (geruime tijd) beter in kunnen worden: de regels moeten complex genoeg zijn om de boel niet meteen triviaal te maken – ganzenbord valt direkt af, kruisje-nulletje vlak daarna, schaken doet lang mee, go nog langer
- bij gebrek aan complexiteit kan het toeval redding bieden: het moet kunnen gebeuren dat je 20 keer geen 6 gooit, *Mens erger je niet* is slechts de naam van het spel, het is niet een van de spelregels, leedvermaak is ook vermaak... Misschien gooit God wel degelijk met dobbelstenen.

Daarnaast: complexiteit is niet alleen leuk - je moet het allemaal eerst maar weer doorkrijgen.
Interessante observaties misschien, maar op een wat materieler niveau heb je er niet zo veel aan.

Je wilt naar de WirWar voor een spel, maar welk? Internet geeft inspiratie. Een aardige ingang geeft http://users.pandora.be/vlaams.spellenarchief/spelgids/index.htm, een belgische site met veel spelbesprekingen, en handige links om verder te zoeken.

Een andere invalshoek is de bedenker van spellen. Bekende namen zijn bijvoorbeeld Alex Randolph, en Sid Sackson. Met name Sackson wordt alom bejubeld, '...de Shakespeare van het spel'. Hij overleed 6 november 2002, maar heeft meer dan 500 spellen op zijn naam staan. www.webnoir.com/bob/sackson.htm geeft veel informatie. Een moderne klassieker van zijn hand die in veel favorieten-lijstjes voorkomt, en toch niet al te bekend is, is *Acquire*. In dit spel moeten hotelketens gevormd worden.

Niet voor iedereen een voor de hand liggende metafoor van het leven misschien. Maar je kunt altijd nog gaan hartenjagen.

*Jos*

*top-x*

delijker ik kom, hoe slimmer ik word." - **Manon**: "Au, mijn tere, kleine kontje" - **Gerben**: "Oe...het boek druist tegen mijn

# De externe kant van intelligentie

*Fred Keijzer*
Theoretische Filosofie

Wat maakt mensen en kunstmatige systemen intelligent? Het standaardantwoord is lange tijd geweest dat mensen (en in navolging hiervan ook kunstmatig intelligente systemen) in het bezit zijn van een intern cognitief en computationeel systeem. Dit interne cognitieve systeem zorgt ervoor dat mensen op een intelligente manier met hun omgeving omgaan en daarin allerlei problemen op kunnen lossen. Cognitie wordt hierbij opgevat als een intern domein dat relatief geïsoleerd van de externe wereld functioneert. Binnen dit domein worden problemen gerepresenteerd en op een rationele wijze naar oplossingen gezocht. Dit relatief autonome cognitieve domein vormt ook het referentiekader om over perceptie en gedrag te spreken. Perceptie vormt een soort vertaalproces van externe informatie naar een interne symbolische representatie van die informatie. Gedrag bestaat uit de uitvoering van de beslissingen die binnen het cognitieve systeem genomen zijn. Het totaalbeeld is van een centraal cognitief vermogen dat aan weerszijden geflankeerd wordt door perifere input en output processen. De filosoof Susan Hurley noemt dit beeld het boterhammodel omdat het cognitie weergeeft als een centrale vulling tussen perifere input en output processen.

Het boterhammodel is in veel opzichten een gematerialiseerde versie van de traditionele cartesiaanse notie van de geest. De grote lijnen van dit beeld sluiten dan ook goed aan bij ons subjectieve beeld van hoe wijzelf problemen oplossen en onze handelingen plannen. Er zijn echter aanwijzingen dat er het nodige mis is met het boterhammodel. Ik wil heel kort twee voorbeelden noemen: change blindness en de subsumptie architectuur voor robots.

Zoals gezegd suggereert het boterhammodel dat perceptie een proces is waarin externe informatie wordt omgezet in een intern representationeel format. Onze visuele ervaring ontstaat dan zodra dit proces voltooid is en de externe informatie intern beschikbaar komt. Vanuit deze veronderstelling was de ontdekking van *change blindness* onverwacht en vreemd. Grote veranderingen in ons visuele veld blijven onopgemerkt zolang het daadwerkelijke veranderen van het visuele veld gemaskeerd is en onze bewegingsdetectie geen alarm slaat. Deze effecten kunnen heel ver gaan. Uit één experiment bleek zelfs dat subjecten vaak niet in de gaten hadden dat de persoon met wie ze aan het praten waren werd vervangen door iemand anders. Change blindness is opvallend omdat het zo ingaat tegen onze alledaagse verwachtingen. Onze subjectieve ervaring zegt ons dat we intern (mentaal) toegang hebben tot alle details die we voor ons zien in ons visuele veld. Dit soort experimenten leert ons dat deze ervaring helemaal niet afhankelijk is van de daadwerkelijke interne aanwezigheid van die details, maar van het doorlopend kunnen scannen van het externe visuele veld (dat dient als een extern geheugen) met oog, hoofd en lichaamsbewegingen. Onder normale omstandigheden brengen deze bewegingen alle benodigde details naar voren zodra daar behoefte aan is. Wat er intuïtief uitziet als een strikt perceptueel proces (dat buiten begint en binnen ophoudt) is bij nader inzien een samenstelling van zowel perceptie- als handelingscomponenten. Onze visuele ervaring berust blijkbaar op een continu doorgaand proces van perceptie en actie.

Een vergelijkbare verschuiving weg van een strikt interne benadering van intelligentie heeft plaatsgevonden in de robotica. Lange tijd draaide het binnen de robotica vooral om het robotbrein, het interne cognitieve systeem dat de robot-effectoren aan moest sturen. Dergelijke robots waren altijd langzaam en konden slecht overweg met normale veranderlijke omgevingen waarin mensen normaliter verblijven. Vanaf halverwege de jaren tachtig initieerde Rodney Brooks een belangrijke verbetering door niet



haakjes in." - **Liesbeth**: "40 is 2 keer 20 toch?" - **Maria**: "dit is best wel een geluksspel als je het goed kan..." - **Frank**

langer het robotbrein maar fysiek gedrag als uitgangspunt te nemen. Hij gooide het hele proces van een cognitieve interpretatie en representatie van de omgeving weg en creëerde robots met een controle architectuur die uit lagen was opgebouwd. Een eerste laag zorgde er bijvoorbeeld voor dat een robot op kon staan. Zodra het systeem werkte werd deze controlelaag de basis voor een uitbreiding die de robot moest laten lopen. Vervolgens kan dit tweelagige systeem dienen als basis voor weer een iets complexer gedrag enzovoorts. De conclusie die je uit het werk van Brooks kan trekken dat een exclusieve focus op het interne systeem, het robotbrein, onvoldoende is om tot goede, op een variabele omgeving inspelende robots te komen.

Een fenomeen als change blindness en de omwenteling binnen de robotica zijn maar twee voorbeelden van een heel scala aan ontwikkelingen die ertoe geleid hebben dat het inmiddels duidelijk is dat intelligentie niet alleen afhangt van een intern denkend systeem. Intelligentie is in belangrijke mate afhankelijk van de interacties tussen een handelend systeem—een actor—en de omgeving. Sterk gesteld, intelligentie bestaat in belangrijke mate uit het succesvol interacteren van een actor met de omgeving. Vergeleken met hoofdrekenen maakt het rekenen met pen en papier veel mensen stukken beter in het maken van sommen. De nadruk op de actor-omgeving interactie gaat ook samen met een verschuivende interpretatie van welke taken intelligentie vereisen. Vroeger was schaken, samen met allerlei andere intellectuele verrichtingen het kernvoorbeeld. Tegenwoordig zijn taken die een complexe motoriek vereisen ook duidelijke voorbeelden van intelligentie.

De belangrijke en actuele vraag is nu hoe deze twee tegen elkaar afgewogen moeten worden. Een gangbare reactie is om de externe kant van intelligentie als een aanvulling op de interne kant te zien. Gegeven de huidige cognitieve beperkingen van een interactionistische (actor-omgeving) benadering is dit ook een begrijpelijke keuze. Andy Clark is bijvoorbeeld een auteur die deze zogeheten hybride benadering verdedigt. Mijn eigen onderzoek richt zich echter op de stelling dat een meer strikte interactionistische benadering zo ver mogelijk moet worden uitgewerkt *zonder* gebruik te maken van de manipulatie van interne representaties. Daar zijn verschillende redenen voor. Eén daarvan wil ik noemen. Een interactionistische benadering benadrukt de complexiteit en het cognitieve belang van schijnbaar eenvoudige handelingen. Motoriek is nooit simpel en vereist vergaande interne sturing. Op dit punt ligt het al snel voor de hand om toch weer terug te grijpen op cognitieve representationele verklaringen en modellen, eenvoudig omdat ze intuitief zeer plausibel en begrijpelijk zijn. Het boterhammodel heeft imperialistische trekjes en neigt ernaar om vanuit de cognitieve kerngebieden ook de motorische periferie in dezelfde termen te interpreteren. Gezien de eerder genoemde voorbeelden en andere redenen lijkt het mij belangrijk om hier expliciet weerstand aan te bieden en de zaak juist om te draaien. De externe actor-omgeving interactie vormt de kern van intelligentie. De klassieke interne cognitieve vermogens vormen hier een perifere aanvulling op.

**Aanbevolen literatuur**

Clark, A. (1999). Where brain, body and world collide. *Cognitive Systems Research, 1*, 5-17.

Keijzer, F.A. (2002). Representation in dynamical and embodied cognition, *Cognitive Systems Research, 3*, 275-288.

*top-x*

**Brokken**: "Typedefs are easy to use. Typedef is like rape: If you can't avoid it, lay down and enjoy it." - **Maria**: "als ik

# spellenvereniging Rabenhaupt

Stel je houdt van spelletjes, maar je hebt de verkeerde vrienden, je hebt uit tentamentechnische overwegingen alle spelletjes van je computer verbannen (dat helpt!), en je bent uitgekeken op handmatig patiencen...Wat dan?
Dan is er spellenvereniging Rabenhaupt, waar je twee keer in de week aan kunt schuiven om je uit te leven.

Rabenhaupt is zo'n 15 jaar geleden opgericht, en legde in eerste instantie de nadruk op *roleplay* en *miniature war games*, spelvarianten waar men zich uitgebreid in kan verliezen. Hierdoor worden medespelers echter schaars, iets wat een vereniging op kan lossen. Het ledental is ongeveer 60.

In de loop der jaren is het zwaartepunt verschoven naar de meer mainstream bordspelen, ook omdat deze beter te combineren zijn met de baan die veel leden langzamerhand toch kregen. Vooral sinds spelletjes-*boom* van een paar jaar terug hoeft men zich hierbij niet te beperken tot klassiekers als Risk. De etalage van de de WirWar geeft een indicatie. Populair zijn oa Siedler (nog altijd), Carcasonne en Formule De.
Overweeg je een bepaald spel aan te schaffen, maar heb je geen idee of het bevalt, dan is de kans reëel dat je het het bij Rabenhaupt uit kunt proberen.

Naast de clubavonden organiseert Rabenhaupt eens per jaar een spellenbeurs, Noorderspel, in Het Tehuis. Op 22 maart is de eerstvolgende editie. De clubavonden zijn op donderdag- en zondagavond in de Walrus. Geregeld zijn dit thema-avonden. Je kunt vrijblijvend een paar keer langskomen, het lidmaatschap kost e20,- per jaar.
Meer info: www.rabenhaupt.org / www.noorderspel.nl .

*Jos - met dank aan Henk-Jan Gerrits*

---

Lieve POES,

Nu ben ik niet meer belangrijk, want ik mag niet meedoen. Nadat ik via de rug van een clown op nummer 1 was gekomen, 120.000 mensen mij een POES vonden, ik de frisse wind van de jeugd mee had waaien, ben ik door Harry en Wouter mijn stem kwijt. Wat moet ik nu doen? Ik heb het zo goed met iedereen voor!

Een Verliezer

*Lieve verliezer,*

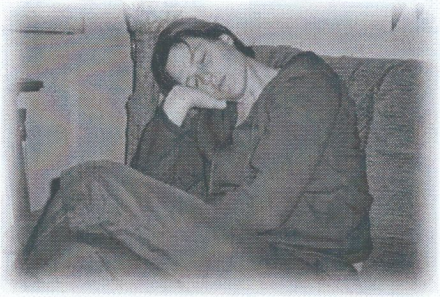
*Aan je stem kan ik niets doen, tijd heelt alle wonden. Accepteer je lot, of probeer invloed en statuur te verkrijgen in het bedrijfsleven. Zo heeft Wouter het ook gedaan , en wat hij kan, kan jij ook! Probeer het over twee of drie jaar nog eens. Alvast heel veel succes!*

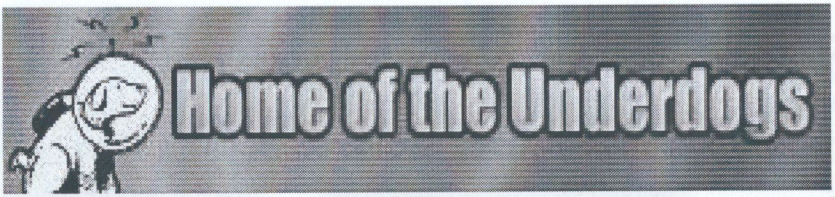
*top-x*

---

zou stikken zou ik echt gek worden voor ik raar werd!" - **Berto**: "ik heb het licht uitgezet als ik een spelletje doe" -

# Voortzetting actief voorzitterschap CoVer






Volledige synergie tussen studieontwijkend gedrag en internet is voor menigeen een bekend fenomeen. Zo stuitte ik dus een paar jaar geleden, op zoek naar iets wat mijn aandacht wel kon vasthouden, op het rebelse goedje genaamd abandonware (software verlaten door haar eigenaar, wanneer dit het geval is is niet altijd duidelijk, vandaar de rebelsheid). www.tuol.org leverde in korte tijd een vrij interessante hoeveelheid oude computerspelletjes op en daar heb ik mij kostelijk mee vermaakt. Maar na een tijdje vond ik toch een site die met kop en schouders boven zijn mede abandonware kompanen uitstak: www.the-underdogs.org

Een Zuid-Koreaan met verzamelwoede en een allesverterende passie voor computerspelletjes had een site gemaakt voor zijn verzameling, compleet met download funtionaliteit (pas op!). Hij beschouwt zichzelf als historicus op gebied van game-ologie en zijn site is zijn museum. Er valt hier dan ook een exorbitante hoeveelheid games te downloaden. Van roms voor de NES, SNES, sega, C64, amiga of een gameboy tot vrij recente PC games. Gelukkig kan je spellen sorteren op genre, platform, qualiteit en jaar van uitgave, dus iets schappelijks is (te) snel gevonden. Van elke spel staan er een paar screenshots, een korte beschrijving en wat algemene info zoals jaar van publicatie, welk bedrijf het gemaakt heeft en het gemiddelde cijfer van andere gebruikers. Daarnaast kunnen spellen ook topdogs zijn. Dat zijn spellen die het mischien niet zo goed gedaan hebben op de markt maar die wel heel vernieuwend, mooi of op een andere manier bijzonder zijn. De tegenhanger real dog is er ook.

Helaas is er voor al het moois onder de zon wel een wolkje wat er af en toe graag een buitje op je loost. Zo is er in het abandonware wereldje ook een evil-empire van software fabrikanten, die niets liever willen dan dit soort praktijken gelijk vegen met de grond. Dus af en toe als je een spelletje wilt gaan spelen wordt dit je onmogelijk gemaakt, soms omdat het spel eigenlijk ook nog wel verkrijgbaar is in de winkel, maar dat is niet altijd de reden. Er zijn ook bedrijven die dreigen met aanklagen als hun copyright geschonden wordt, ook al zijn de spellen allang van de markt.

Dus als je wat tijd overhebt of dat leuke spelletje van vroeger weer eens wil spelen, surf dan per direct naar dit museum. Alles is hier te vinden.

*Jan Willem*

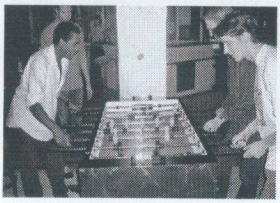
*top-x*

**Liesbeth**: "als iedereen er al is, ben JIJ te laat." - **Christine**: "we moeten gewoon 5 keer rond en uiteindelijk wordt

# "Ich bin ein Hamburger!"

*Excursie Hamburg 23 t/m 26 januari 2003*

Donderdag al om 9.00u stonden de 14 Leute hun ochtendhumeur weg te staren in de stationshal. Maar eenmaal onderweg werden de Menschen in het busje wakker geschud door Duitse hits, schlagers, tv-tunes en Tampert, ja das haben Sie gut gehört. De ploeg in de auto had zichzelf de opdracht gegeven om na een diepgaande analyse van het communisme en het kapitalisme een beter systeem op basis van motivatie te verzinnen.



In Hamburg aangekomen, settelden we ons in ons hostel. Nadat de reeperbahnliteratuur onder de geïnteresseerden verspreid was, konden we de stad gaan verkennen. Eerst op zoek naar het meest onvindbare restaurant van Hamburg, aangeraden om de voortreffelijke schnitzel die daar niet eens op de kaart stond. Na reservering konden we de neonzone op ons in laten werken om vervolgens door te lopen naar de Elbe. Daar lagen gigantische schepen in gigantische dokken.
Een korte flaneerwandeling volgde, kort onderbroken door Martijns waterassociaties. Op zoek naar een Kneipe om even wat Duits cultuurgoed in ons op te nemen, kwamen we terecht op een filmset van een Duitse film. Een zwarte klassieke krimi-pkw stond klaar op een natgespoten weg om gefilmd te worden. We verwachtten natuurlijk een heftige slipscene met live nasynchronisatie. Helaas viel de sensatie een beetje tegen, maar dat werd goed gecompenseerd door de barvrouw in het daarna gevonden barretje. Zij verstond onze taal - dat ene woord dan - zodat wij konden genieten van ons - wie sage ich das jetzt - en het uitzicht op de laatst overgebleven noeste zeelieden. Alles klar.

Toen de lege maag merkbaar een bodem nodig had, zijn we op weg gegaan naar het restaurant. Na lang wachten kregen we uiteindelijk nog een extraatje van het huis, namelijk ons avondeten. Dat was daarentegen dan wel weer erg lekker. Daarna op naar het hostel om die Freunde ein gute nacht te wensen, want de volgende dag moesten we weer vroeg op.

Vrijdag werden we op de universiteit van Hamburg verwacht. Het Labor für Künstliche Intelligenz had een complete dag voor ons georganiseerd. Om 9.00u ving professor Bernd Neumann ons op met een presentatie op zijn nieuwste laptop, soms gehinderd door sabotagewerk van zijn dochter. In Hamburg zijn ze voornamelijk bezig op het gebied van Computer Vision, Natural Language Systems en Cognitive Science. Ze proberen zoveel mogelijk onderzoek geschikt te maken voor het bedrijfsleven. Naast werkelijke toepassingen levert deze strategie ook meer bekendheid van A.I. bij het bedrijfsleven. We hebben een leuke demonstratie gezien van Image Retrieval waarbij vergelijkbare plaat-

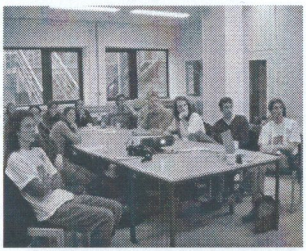


iemand genaaid..." - **Stefan King**: "Ik hoop dat het gedoe in Irak een beetje opschiet. Ik heb AEX-opties." - **Marcia**: "Ik

jes werden gematcht. Daarna werd ons een systeem getoond wat natuurlijke spraak van het Duits naar het Engels en andersom kon vertalen en uitspreken. De lunch bood ons de gelegenheid tot een flinke maaltijd Rosenkohl met Wurst en Fleisch. We waren weer helemaal klaar voor de rest van de presentaties. Bernd Neumann sloot de dag af om ongeveer 16.30u met een discussie over de toekomst van de A.I. Hier werd door Wybren met behulp van de analogie met Jules Verne sluitend bewijs geleverd dat de catastrofes uit S.F.-boeken echt staan te gebeuren.

Afgepeigerd zoals het hoort, gingen we zeer voldaan weer terug naar het hostel. Daar werd er heerlijk gekookt en aansluitend gelouncht op de lounchzolder. Wat begon als verlichtende meditaties eindigde in een muzikale performance met o.a. DJ B-Man featuring dr. Eid. Het werd duidelijk tijd om een plek op te zoeken om de 's middags aangemaakte neuronverbindingen heftig af te laten breken. De Hamburgse ME heeft ons veilig uitgeleide gedaan, zodat we via een enigszins toeristische route langs de Elbe terecht kwamen in een disco/bar aan de Reeperbahn. Nadat we het breakdancen, paaldansen en (van) de alcohol zat waren, zochten we ons hostel weer op. Een kleine delegatie heeft echter nog wat vooronderzoek voor de volgende uitgaansnacht gedaan in de bar naast ons hostel. De klassieke muziek was zo dansbaar dat de keuze snel gemaakt was.

Zaterdag werd er zonder uitzondering uitgeslapen. 's Middags was het tijd voor een bezoek aan het Museum für Hamburgische Geschichte. Met wunderbare lichtshows en met geld aangedreven motoren werd ons duidelijk hoe de scheepvaart met Hamburg verbonden was. Veel mooie modellen en informatie over de geschiedenis van Hamburg.



Daarna kon men de stad verkennen, wat voor iedereen begon in het café en voor de meesten daar door de regen ook bij bleef. Een paar bikkels wilden echter perse het Rathaus en het bekende binnenmeer zien. Dat bleek de regen wel waard en de weg terug leidde hun via een stukje metro naar het mooiste bakkertje van Hamburg.

Eenmaal weer terug in het hostel was het alweer etenstijd. Na het eten werden er verschillende strijden gestreden. Met de geprepareerde tafelvoetbaltafel werden wedstrijden Duitsland-Nederland in alle heftigheid gesimuleerd. In de klaverjashoek werd er gejast, gepast en door een enkeling ge-aast. Daarnaast was er nog een groepje bezig waarbij het niet helemaal duidelijk was of de strijd om de whisky of om het mexen ging. De interne strijd met



had er niet bijna gedacht" - **Liesbeth**: "champignonnensoep is lekker zolang er maar geen champignonnen in zitten." -

de whisky werd in ieder geval pas later geleverd, toen we naar de bar naast ons hostel waren gegaan. Het schijnt dat daar iemand op de maat zijn evenwicht kon verliezen, maar dat heb ik ook maar van horen zeggen. Er is in ieder geval door één persoon succesvol geïntegreerd met onze oosterburen.

Zondag is een aantal dappere zindoordrijvers nog ondanks hun übelheit de pakhuizen in Speicherstadt gaan bezoeken. Dat was sehr krass en onder de koffie werd er nog even de relativiteitstheorie uit de doeken gedaan, die Herman de dag daarvoor met afwasattributen en keukentegeltjes had uitgelegd. De conclusie was duidelijk; als je snel gaat, gaat de tijd langzamer. Doe dus maar rustig aan, dan gaat het tenminste snel.
We moesten alweer afscheid nemen van de hanzestad en gingen weer op weg naar Groningen. Het busje begreep het misschien nog niet, maar Herman reed wat sneller, zodat zij wat meer tijd hadden om ons te kunnen volgen. De snaartheorie is ook nog even uitgelegd en toen we bij station Groningen aankwamen probeerde Herman ons nog wat duidelijk te maken over spiegelneuronen.
Om te acclimatiseren eindigden we zondagavond in de Napoli met een pizza keine ahnung.

Auf wieder schnitzel, es war ja toll!

*Jacob*

*top-x*

**Fanny**: "ALV??, wat moet dat zijn?" - **Stefan R**: "Ik heb een sexleven van een schildpad" - **Liesbeth**: "ik ben niet zat, ik

# Kunstmatig imago

Dit stukje heeft nog wat voeten in de aarde. Ik kan natuurlijk wel volledig zouteloos aars gaan lopen likken, maar das wel erg doorzichtig. Maarja, de waarheid kan soms hard zijn, en je mag bepaalde mensen weer niet zomaar voor de kop stoten...

*Laten we dus maar zeggen dat alle gelijkenissen met personen op toeval berusten etc etc.*

Hoe ziet de KI-er en haar vereniging zichzelf eigenlijk? De CoVer vindt zichzelf gezellig. (Terecht meestal, moet ik hier aan toevoegen). Gevolg hiervan echter, is dat ze zich gezelliger dan anderen vindt, tot op het arrogante af. De KI-er is ervan overtuigd dat KI beter is. Natuurlijk vindt elke student dat van zijn en/of haar studie. Je zal dan ook niet zo snel een coverraar zien die het gezelliger vindt bij de FMF. Zonde, maar wat doe je eraan. Iedereen weet natuurlijk dat de gezelligste CoVeraars bij de FMF weg komen. (aan deze uitspraak mogen geen rechten worden ontleend)

Als ouwe lul zie ik KI nog als TCW. Een groepje nerds, wat alfa's, gooi het bij elkaar, en noem het een studie.. wat een zooitje. Maar inmiddels heet het KI, en is het in een keer een volwaardige studie geworden.

*Vroeger, verhaalde opa, was er voor mij een tweedeling: de bèta en de niet-bèta KI-er. Tegenwoordig zou dat niet meer zo moeten zijn. KI is dus een grote, gezellige familie, waarvan ik mij toch niet aan de indruk kan onttrekken dat mensen er met heel verschillende redenen aan beginnen.*

Waar moeten we die mensen nu dan plaatsen? Een KI-er wil absoluut niet met een FMF-er worden geassocieerd. FMF-ers zijn nerds, en dat is de KI-er niet. Nerd mag dus niet. Een gevolg hiervan is dat men de KI-er nog wel eens wil verwarren met de bioloog. Langharige wannabe bèta's die een beetje semi-populaire wetenschap bedrijven. (Ik begrijp dat ik mij hier niet populair mee maak (noch bij de KI-er, noch bij de bioloog), maar aan een beetje stereotypering is nog nooit iemand dood gegaan...) Weer mis, want hoewel er weer een significant aantal langharige geitenwollen vegetariërs zijn, bestaan er meer KI-ers dan mijn neus lang is (hmm, 'creatief met spreekwoorden').

*Tja, nu heb ik mezelf dus vastgeluld. Ik kan geen 'nerd' en geen 'hippie' meer gebruiken. Maarja, de KI-ers die ik ken, zijn OF nerds, OF hippie. (of allebei). Er zal dus vast ook een echte KI-eigenschap zijn, waar deze mensen ook onder vallen..*

Andere bronnen dus maar aanboren. Een korte blik op het gastenboek van de CoVerSiTe leert ons dat KI-ers overwegend schizo zijn, al waar ze niet opa zijn. Misschien is dit niet de juiste plek om mijn mening te vormen, dus was ik ook erg blij met de toevallige KI-borrel vorige week. Vreemd aan een KI-borrel: je komt een café binnen, en voor je het weet ben je omringt met KI-ers, die aan je vragen "wat doe jij hier". Alsof ik in een exclusieve club ben aangekomen, en mijn lidmaatschapspas niet heb laten zien. Na uitgelegd te hebben dat dit een café is, word je schoorvoetend binnengelaten. De KI-er, of CoVerraar die zich op de borrel begeven zijn makkelijk te stereotyperen... of eigenlijk niet, maar ze zijn wel heel duidelijk KI-ers. Luidruchtig, dronken, zeker van zichzelf en gezellig. Veel verder kan ik ook niet komen. Na wat drankjes mag de eindconclusie zijn dat het allemaal wel meevalt met die KI-ers.

Rest mijn nog te vertellen dat de zgn 'plopper' met veel plezier wordt gebruikt :).

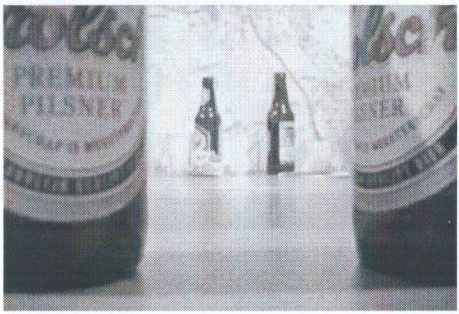
*Nanne Huiges*
*FMF-lid*



ben gewoon vrolijk." - **Jolie**: "Stefan en Ik hebben samen een sexleven van een schildpad." - **Liesbeth**: "Als je oneindig

# Klaverjassen!!!

Het is al weer een tijdje geleden dat het CoVer klaverjastoernooi werd gehouden. Niet wetend wat klaverjassen was heb ik me ingeschreven en na wat choas werd mijn toen toekomstige huisgenoot Eelke mijn klaverjaspartner en we noemden ons "de Coole Gasten". De middag voor de avond in questie werd mij nog even snel uitgelegd wat de regels waren en de punten telling nam ik mee op papier. Zo rond vier uur waren wij klaar met onze beruchte PCE presentatie genaamd KIT (Kruise Intelligent Tank) en verlieten wij onder het motto van studievereniging verplichtingen een verbijsterde docent en skipte zo een uurtje PCE hel. In de loop van het volgende uur verzamelden de teams om te strijden om het alom begeerde kampioenschap.




Onze eerste tegenstanders waren "de Hoeren" (Maria en Liesbeth). Deze 2 nasty ladies bleken bijzonder ervaren klaverjasters. Gedurende dit potje kreeg ik het spelletje een beetje door en bleek Eelke een klaverjasser van formaat. Helaas voor de hoeren was mijn geluk en Eelkes ervaring te veel om te behappen. Met de hakken over de sloot wonnen we dit potje. Daarna schoven 2 enigszins dubiueze sujetten aan onze tafel (Martin en Jacob). Met stijl boden ze ons een glaasje whisky aan en bedreigden ze ons met pistolen. Dit Amerikaanse gedrag negerend, gaven we zelf klaverjasles en wonnen we met een kleine duizend punten verschil. Genietend van een sigaartje droop "Sex, Drugs en Rock n Roll" af. Na deze monsterscore stonden wij onverwachts bovenaan. De volgende tegenstanders waren klaverjasmeesters Berto en Gerben ("de Pooiers"). Volkomen verbijsterd door al het seinen van de tegenstanders, verzaakte ik per ongeluk en verloren wij deze pot hard. Onze laatste tegenstanders waren "de Sletten". Douwe en Manon speelde goed en gedegen, mijn geluk was op en zelfs Eelke kon niets meer met de kaarten die wij kregen. Netjes speelden "de Sletten" het spelletje uit en zo verloren we weer.

*top-x*

hebt en 1, dan wordt het 1." - **Frank Brokken**: "the star eats the arrow." - **Liesbeth**: "Als je moe bent dan zie je niet

## *uitslagen:*

**1 Mark en Eelke, "de Toffe Gasten"**
**2 Gijs en Ernst, "de Pooiers"**
**3 Els en Joke, " de Hoeren"**
**4 Johan en Bep, "de Sletten"**
**5 Martin en Jacob, "Sex Drugs en Rock n Roll"**

De creativiteitsprijs gaat naar Jacob en Martin. De sleaziness prijs naar de Ambonstraat en de enige belangrijke prijsjes (die van de Wirwar ) gaan naar Eelke en mij. Er gaan ook sprookjes rond dat Johan en Bep vals hebben gespeeld, helaas is dit wedstrijdcommissie niet opgevallen.

Volkomen onterecht kampioen zijnde groet ik u en tot volgend jaar,

*Jan Willem*

**HET COVER-KLAVERJAS-TOERNOOI WERD VOLLEDIG MOGELIJK GEMAAKT DOOR:**

Wirwar

spellen & puzzels

O' Kijk in 't Jatstraat 40
9712 EL Groningen
Tel. (050) 314 84 24
Fax (050) 314 88 36



meer wat je ziet." - **Liesbeth**: "Het christendom, dat doet de kerk wel." - **Sjoerd**: "Moet je effe een dia-tje van die gesto-

'Ben jij voor of tegen de oorlog?' Een ingewikkeld militair-juridisch-ethisch-sociaal-economisch-theologisch probleem wordt meestal gereduceerd tot deze handige ja/nee vraag. Kruis maar aan, tel de kruisjes, en het antwoord waar de meeste kruisjes achterstaan is de Waarheid, en dus leidraad voor actie. Zo maakt men geschiedenis in een democratie.

"Ja, ik ben voor de oorlog tegen Irak."
"Hoe kan je dat nou zeggen! Oorlog is toch een vreselijk iets!"
"Ja, maar een dictator die zijn volk onderdrukt, die kan toch niet blijven zitten!"
"Dan moeten ze ook oorlog voeren tegen Noord-Korea of half Afrika platbombarderen, het gaat ze dus alleen om de olie!"
"Dat maakt niet uit, een tiran minder is weer een stapje dichter bij de wereldvrede!"

De discussie is duidelijk niet in staat dit niveau te ontstijgen. Degenen die er niet direct mee te maken hebben, maken zich drukker om studiepunten of gezinsonderhoud, dat kan ik niemand kwalijk nemen. Van politici mag je in verkiezingstijd a priori geen meer genuanceerde respons verwachten dan 'voor/tegen'. De deskundigen, die meer overzicht hebben, maar niet alle feiten, geven wat nuance. Maar: honderd meter is hoger dan tien meter, maar als je naar de maan wil heeft het weinig zin. Jammer.

Nee, zij die in de buurt komen van overzicht en kennis van zaken, zijn ook degenen die de relevante beslissingen nemen en zo de koers bepalen. Duidelijk maken De Grote Dictator en De Rechtvaardige Cowboy, met hun respectievelijke hofhoudingen, uit wie leeft en wie sterft. Paradoxaal genoeg hebben zij ook de grootste belangen, wat hen de minst gekwalificeerde beslissers maakt.

Stel voor het gemak dat het hele conflict zou worden beïnvloed door 50 factoren en deze passen in vijftig 'chunks'. Hoe hoog moet het IQ van een oordeler dan minimaal zijn om een zinnige uitspraak te doen, vooropgesteld dat hij zelf geen belangen heeft?
Wat een pech! Over "Irak" houdt ik me stil. Einstein zei ooit: "Things should be made as simple as possible. But no simpler."
Screw u guys; I'm goin' home.

*Stefan*



len schilderijen van Van Gogh projecteren, en dan de politie bellen." - **Jacob**: "Drie keer blazen twee keer zuigen als je

# PUZZEL

Zoals jullie je allemaal nog wel zullen kunnen herinneren hebben wij jullie in de vorige brainstorm uitgedaagd om aan de hand van *net niks* van enkele literaire werken de titel en auteur te achterhalen. We waren zeer blij dat er zelfs meer dan één oplossing binnen is gekomen. Wouter Teepe, Jinko Woensdregt en Jelle Wiersma, gefeliciteerd! Jullie waren de drie met alle antwoorden goed. Helaas hadden we maar een prijs, dus is er onder toeziend oog van een notaris geloot. Jelle Wiersma is als winnaar uit de bus gekomen! Je prijspakket zul je snel krijgen. Voor de liefhebber nog even alle correcte antwoorden op een rijtje:

1) J.W.Goethe, Die leiden des Jungen Werther
2) J.A.Deelder, Lijf en andere gedichten (of "Lijfgedicht")
3) Jonathan Swift, Gulliver's travels
4) Annie M.G. Schmidt, Pluk van de petteflat
5) Miguel de Cervantes, Don Quijote de la Mancha I
6) Renate Dorrestein, Het perpetuum mobile van de liefde
7) Charles Darwin, The origin of species
8) Harry Mulisch, De ontdekking van de hemel
9) W. Shakespeare, King Lear
10) J. van den Vondel, Gijsbrecht van Aemstel

Maar ook deze keer zijn we weer hard bezig geweest om de lezers, jullie dus, te laten blijken dat ze wel wat intelligentie hebben.

De vraag is de volgende: Hieronder staan 5 'vertalingen' van de zin:

*"Kunstmatige intelligentie; Hoe hebben we ooit zonder gekund?"*

Wij willen graag van jullie weten hoe deze geheimschriften in elkaar zitten. Als het eerste woord bijvoorbeeld "Lvotunbujhf" zou zijn, willen wij van jullie horen dat alle letters een in het alfabet zijn doorgeschoven. Succes!

1) Kahcbiubmoq mhbqjjmoqhbmq; ngq nqttqh yq ggmb vghrqd oqkahr?
2) 4 22 4 23 13 17 4 18 14 19 9 12 6 11 10 25 9 15 11 6 3
3) O□O□O O□□OO OOO□O □OOOO OO□OO O□□□O O□□O□ OO□OO OOO□□ OO□□O OOOO□ OOO□□ OOO□O OO□OO OOOO□ O□O□□ O□O□□ OOO□□ OO□□O OOOO□ OOO□O OO□OO OOO□□ OOOO□; O□OO□ OO□O□ OOOO□ O□OO□ OOOO□ OO□□□ OO□□□ OOOO□ OOO□O □OOO□ OOOO□ OO□O□ OO□O□ OOO□□ OO□OO □OO□O OO□O□ OOO□O O□OOO OOOO□ O□□□□ OO□□O OOOO□ O□O□O O□□OO OOO□O O□OOO?
4) kdunnusktemga triegden_oizn tteiloloi geewn tnieeb;bheohe
5) 401 30 2110 201 10 2011 70 11 20 21 101 50 21 30 11 20 0 101 30 2011 20 21 20 110200201 210 21 101 50 21 20001 110 21 20 21 101 50 11 20 0 10 20111 30 11 20 0 20 31 20 11 60 11 40 2100 10 21 101 0 11 10 21 30 11 20 0 10 31 20 31 30 2100 21 0 21 10 201 21 20 21 10 11 30 21 2001 30 11 0 20 21 20001 301 30 21 10 11 30 21

*top-x*

moet reanimeren." - **Jacob**: "Ik ben Jacob, ik ben 20 jaar en ik ben Sjoerd, piep, piep." - **Martin**: "Sjoerd zei iets met z'n

# LIFT WEDSTRIJD

18,19,20 April word er de **Cover liftwedstrijd** weer gehouden. Er wordt wederom gestreden om de "ReedslegendarischeKlliftwedtrsijdwisselbokaal", die nu in het bezit van Suzanne en Merijn is. Zij waren vorig jaar ruimschoots als eerste in Berlijn aangekomen.

Deze keer gaan we naar **Neurenberg** voor ongeveer **45**,- euro. Vrijdagochtend vertrekken we uit Groningen. Je lift met je liftpartner naar Neurenberg. Het duo dat als eerste aankomt wint de "ReedslegendarischeKlliftwedtrsijdwisselbokaal". Voor de schamele 45,- euro krijg je 2 overnachtingen(mocht je 't in een dag halen, wat goed te doen is) + 2 keer ontbijt + een terugreis in een echte Duitse trein.

Als je mee wil doen of meer informatie wil mail dan naar *jwmarck@ai.rug.nl.*
Wil je meedoen mail ons dan het volgende:

- **Naam** van **jou** (en je **partner**, die hoeft geen KI te doen).
- je **Teamnaam**
(b.v. "highway candy" of "truckers delight" om maar es iets te noemen)
- **telefoonnummers**.
- **emailadres**.
- of je **vegetarier** bent.
- of je **medicijnen** gebruikt.
- je **lievelingsdier** (of robot) .

Je krijgt een bevestigingsmailtje met meer informatie als je je opgeeft.

*NB Je kan je ook in je eentje opgeven, in dat geval proberen wij een liftpartner voor je te vinden.*

de groeten van de **LiftCie**,

*Martijn, Bob en Jan Willem*

*top-x*

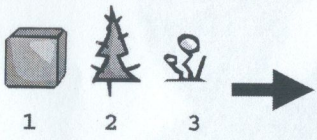
2-en en bed en hahaha." - **Liesbeth**: "...dan worden gelijk alle leden gedeputeerd." - **Liesbeth**: "ik ben NIET zat, ik ben

# KLUSSEN MET WIMER

**Klus**

Een spelletje maken... dat bleek toch nog een hele klus. Het leek me vooral leuk dat het via het internet gespeeld kon worden. Aangezien ik al een beetje bezig was met het programma Flash (da's het programma dat verantwoordelijk is voor alle flitsende en bewegende content op het WWW), besloot ik het in dat programma te maken. Het mooie aan Flash MX is dat het een eigen uitgebreide programmeertaal bevat (actionscript) waarmee je op alle mogelijke manieren je (grafische) objecten aan kan sturen. (Overigens bleek Flash achteraf niet de beste qua snelheid: wat dat betreft was Director een verstandigere keus geweest.)
Hoe pak je deze klus nu aan? Het antwoord is dat je dat eigenlijk niet wil. Het is veel werk. Mocht je jezelf toch willen pijnigen, dan volgen hier wat globale aanwijzingen:

**Tile-based**




```
0000000000000
1000000000300
0000001111111
0000000000000
0111110000000
0000000000000
2000000003000
1111111111111
```

Het soort spel dat gemaakt gaat worden is een "tile-based game" (Zeg maar een Supermario-kloon, de techniek hiervoor bestaat dan ook al een dagje langer.).

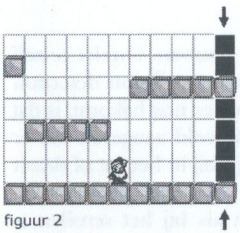
figuur 1

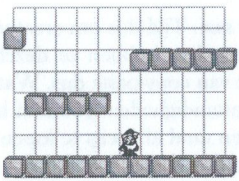
Dit houdt in dat het level niet opgeslagen wordt als een verzameling pixels, maar meer als verwijzingen naar blokken pixels. Dus stel, je tekent je blokje in Supermario stijl, dan hoef je in je programma alleen maar aan te geven waar hij komt te staan en niet de pixels van het blokje telkens maar weer te herhalen. Een level kan er dus zo uit zien:
De data in figuur 1 gooi je in een tweedimensionale array waardoor je veel ruimte bespaart en intern kan rekenen met de verwijzingen in plaats van met de daadwerkelijke pixels zelf. In je programma kan je nu bijvoorbeeld handig aangeven dat je door de blokken 2 en 3 heen kan lopen, maar dat je tegen blok 1 opbotst. (Het is dus handig hiermee rekening te houden in het begin door bijvoorbeeld alles onder de 10 doorlaatbaar te maken en alles daarboven niet.)

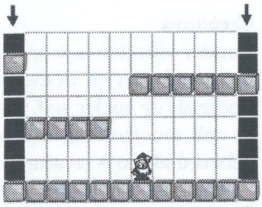


HEEL ERG vrolijk." - **Wimer**: "Ik heb ook een stukje." - **Frank Brokken**: "Swallow the arrow" (bij pointers) - **Wimer**: "Ik

## Scrollen


figuur 2


figuur 3


figuur 4

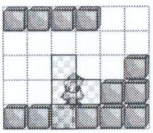
Als je je level hebt gemaakt, wil je er natuurlijk zo snel mogelijk zelf doorheen rennen. Dit houdt in dat je level met al z'n blokken over het scherm moet gaan scrollen (want waarschijnlijk is je level groter dan het scherm). Dat brengt nog wel wat complicaties met zich mee: want hoe weet je nu wat je wanneer op het scherm moet zetten?

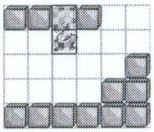
Hier heeft men een mooi truukje voor bedacht. Het idee is dat je op het scherm (en ietsjes daarbuiten) alleen het broodnodige laat zien, omdat het anders veel te veel rekenkracht kost (je wil niet alle blokken tegelijkertijd naar links bewegen, dat is overkill voor je pc). Dit doe je door telkens een kolom blokken rechts buiten je scherm te plaatsen als je met je mannetje naar rechts loopt (figuur 2). Nu kan je verder naar rechts lopen terwijl de nieuwe kolom aan het scherm is geplakt (figuur 3). Tegelijkertijd met het bijplaatsen van de rechterkant haal je aan de linkerkant telkens een kolom blokken weg, immers, die zie je toch niet meer, want hij is buiten het scherm geraakt (figuur 4). Mocht je weer terug naar links lopen, dan plaats je die kolom er gewoon weer bij door het proces precies omgekeerd te doen.

## Collision detection

Nog een punt waar je tegenaan gaat lopen als je een tile-based game gaat maken: Hoe zorg ik ervoor dat m'n mannetje daadwerkelijk over de blokjes heenloopt, valt als er een gat is en z'n hoofd stoot als je tegen een blok aanspringt? Hier komt collision detection om de hoek kijken. Aangezien je level bestaat uit blokjes, is het handig om te kijken waar je held staat temidden van al die blokjes. Je hoeft dus niet te rekenen met duizenden pixels, maar je leest gewoon het stukje level uit waar hij op dat moment staat.

In figuur 5 zie je dat het mannetje netjes stilstaat op de blokken onder hem, omdat je uit je array kan lezen dat er op die positie blokken onder hem staan (bijv. "1" ipv. Een "0"). In figuur 6 stoot onze held onverwachts z'n hoofd, om diezelfde reden. Het is dus een kwestie van kijken waar je mannetje zich bevindt om vervolgens je array uit te lezen of er op die positie vrij-


figuur 5


figuur 6



ben gehandicapt met straatnamen." - **Daan**: "we don't need no tulen" - **Maria**: "Het is verbazingwekkend hoe snel je

heid is om te lopen/springen/vliegen. Is dit het geval: doe dat dan, zo niet: bots terug, spring er tegenaan, val in een gat, etc.

**Creatures**

Zonder vijanden is je spel maar saai. Tijd dus om creatures te bouwen. Omdat ze zelf moeten lopen en desnoods aanvallen, hebben ze dezelfde soort collision detection nodig als de speler zelf. Kwestie van copy-paste dus. Wat er echter nog bijkomt, is dat ze zelf moeten reageren op omstandigheden. Je moet bijvoorbeeld aangeven wat er gebeurd als zo'n creature van een rand af dreigt te lopen: loopt hij in het gat of draait hij zich om om doelloos weer terug te lopen?

figuur 7

Eenzelfde soort systeem als bij het scrollen is ook op deze wezentjes van toepassing: Het is minder belastend voor je pc om alleen te rekenen met die beestjes die op je scherm verschijnen. Een goed idee is dus om te kijken naar de positie van je speler, om vervolgens te checken of in de buurt daarvan creatures moeten verschijnen. Handig is dan om ongeveer een limiet van anderhalve scherm aan te houden, zodat ze ook nog buiten het scherm enigszins kunnen teruglopen naar de speler, etc.

Het blijkt dat simpele regels en een beperkt gedragsrepertoir genoeg zijn om je level interessant te maken, maar wellicht is het dan toch nog leuk om hier het element kunstmatige intelligentie in te stoppen.

**Opsmuk**

Na al dit interne programmeerwerk, wil je graag dat je spel er enigszins leuk uitziet. Omdat je steeds tile-based te werk bent gegaan, hoef je maar weinig te veranderen om het hele spel er anders uit te laten zien. Je verandert gewoon je tile-set en je array blijft intact. Het is ook blits om per level je tile-set een thema te geven. Muziekje eronder, geluiden erbij, enge eindbazen, een gave storyline en je bent klaar.

Zelf ben ik nog niet zover gekomen dat ik een volwaardig spel heb met meerdere levels en een eindbaas. Maar met bovenstaande ideeën heb ik wel een soort kerstkaart met ingebouwd spel gemaakt. Hij is op internet te bereiken via m'n homepage (www.ai.rug.nl/~wimer). Het plan is nu om dezelfde "engine" opnieuw te gebruiken om een nieuw spel te maken (zonder die vervelende kerstman en met betere graphics) met eindelijk dan die eindbaas en een mooie highscore lijst.

*Wimer.*



iets niet snapt" - **Douwe**: "Altijd als ik moest weten wat links of rechts was, ging ik zingen: van voor naar achter van

# OVERCLOCKED REMIX

Een jaartje geleden kwam ik weer eens thuis bij mijn ouders. Ergens in de loop van de avond wist mijn jongste broertje mij te vertellen dat hij de eigenaar was geworden van een kleine 200mb aan mp3-tjes. De belangrijkste eigenschap van deze muziek was dat het allemaal covers waren van de muziekjes in de verschillende zelda spellen. Met gepaste trots liet hij meerdere symfonie orkesten horen, system of a down kwam ook even langs, maar er zat vooral veel rotzooi tussen. Later die avond zat ik ook even te internerden en wat te genieten van fijne zelda jazz, toen plotseling mij iets opviel. In winamp hadden meerdere nummers in hun titel OC remix staan of overclocked. Dus ik typte onmiddelijk in google deze drie keywords in. Bovenaan stond een site genaamd *remix.overclocked.org*.

Remix.overclocked.org is een site waar computerspelletjes muziek geremixed wordt. Van super mario tot Diablo 2, verzin maar een oud spelletje het staat er wel tussen. Natuurlijk heb ik het een en ander gedownload en geluisterd. Helaas viel de gemiddelde kwaliteit toch zeker wel behoorlijk tegen. Op een paar nummers na was het gewoon kek., slecht amateuristisch gepruts, af en toe inspelend op nostalgie. De paar leuke nummers waren zeker wel de moeite waard. Maar het koste wel veel random geplaatste downloads, aangezien bij de nummers niet wordt bij gehouden hoe ze beoordeeld werden door de luisteraars. Op zich is dit wel jammer, maar helaas pindakaas, het is niet anders.

*Jan Willem*

*top-x*

links naar rechts... - en dan wist ik het!" - **Jacob**: "Waar ligt precies mijn ding?" - **Marnix**: "Bij deze open ik de agenda" -

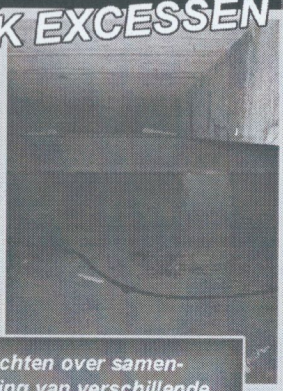
tweede editie - februari 2003 www.ai.rug.nl/~cover/gossie

# Gossie!

Hét non-discrete roddel acquisitie blad

***
SCHOKKEND:
5 mensen opgenomen
wegens identiteitscrisis
***

## LUIK EXCESSEN



Geruchten over samenwerking van verschillende internationale luiknetwerken, bevestigd met nieuwe feiten. Meningen gepeild ...

## DOUWE trots op nieuwe billen

Het **wonder** van de plastische chirurgie

## De nacht dat MARCIA vrouw werd ...

* * *
mail je roddel naar
gossie@ai.rug.nl
* * *

MARCO BAKKER

## ONSCHULDIG???

Hoe zijn intelligent cruise control door walnoten en scheerschuim op hol sloeg!

## GESPOT OP TRAVESTIETENWEDSTRIJD

## RINEKE'S GEHEIME LIEFDE ...

Er was al een vermoeden over **RINEKE**'s geheime liefde. Wij ontdekten **RINEKE**'s ontmoetings tactiek. Meerdere malen liet zij zich opsluiten, om vervolgens door de portier bevrijd te worden. Een verliefde **RINEKE**: "Het voelt gewoon als een tautologie tussen ons ..."

# Robocode Rumble

Dag lieve cognitieve structuurtjes. Ik ga jullie vertellen over mijn deelname aan een Robocode-toernooi vorig jaar, georganiseerd door IBM (zie voor een beschrijving van Robocode o.a. http://alphaworks.ibm.com/tech/robocode). Het was in mei vorig jaar, aan het eind van een zonnige dag, dat ik op de robocode-site van IBM vernam van een groots toernooi, welke op 30 juni zou plaatsvinden. Een week ervoor had ik samen met Martijn een grote (HEMA-)taart gewonnen bij het FMF-robocode toernooi hier in Groningen, en dit leek dus interessant, niet in het minste de hoofdprijs van een IBM Thinkpad met een Playstation 2! Ik had echter besloten om in dat trimester punten te halen, en dus werden de maanden mei en juni lang en zwetend, met veel 'all-nighters'. Het robocode-toernooi bleek verplaatst te zijn met drie weken, waardoor ik begin juli er weer serieus over nadacht om mee te doen. Ik vroeg Martijn of hij er zin in had, maar hij was zwaar in de vakantie-mood, en leek meer geïnteresseert in zijn vakantie op Schiermonnikoog en aan het vooruitzicht om daar rond een kampvuur met de aanblik van schaars geklede, dansende schoonheden te genieten van een koud biertje. Ik besloot er toch aan mee te doen, nadat ik zag dat de 'IBM Thinkpad' niet een organiser was, zoals ik had gedacht, maar een titanium 1.8 Ghz laptop, waar een tank met Bush erop overheen kon rijden, en een CEO en 007 jaloers op zouden zijn. Nog twee weken te gaan. Ik schrapte alle afspraken, stelde het schrijven van het iCE-verslag uit, en haalde een paar traytjes Aldi Red-Bull in huis. Dat chemische goedje had de taak mijn dag-lengte zwaar op te rekken, zodat Yngwie, de rocode-Java-bot gebruikt bij het FMF-toernooi, een langdurige operatie kon ondergaan. Er moest belachelijk veel gebeuren. Ten eerste moest Yngwie in staat zijn meer dan een enkele tegenstander in de gaten te houden, aangezien er tot 7 tegenstanders gebattled zou worden. Daarnaast zou er op een kleine kaart gespeeld worden, en moest Yngie's 'persoonlijke ruimte' ingedimd worden. Belangrijker nog, veel meer dynamische predictors moesten worden worden toegevoegd, zodat zeer verschillende tegenstanders toch verslagen konden worden. Een daarvan was de volgende; Yngwie zou een lijst bijhouden van vijand-posities op het moment dat hij schoot , en deze vergelijken met de werkelijke positie van deze vijand op het moment dat de kogel had moeten treffen. Deze geregistreerde afwijkingen zou hij de volgende keer kunnen gebruiken bij het voorspellen van een tegenstander. Dit bleek zeer efficient te werken, en dodelijk tegen de beruchte bullet-dodgers. Dit zijn bots die stil blijven zitten tot er op ze geschoten wordt, en dan pas een beweging maken, zodat veel lineaire predictors totaal niet werken. De competitie zat niet stil. Panisch werden steeds de laatste ge-uploade bots van tegenstanders gedownload, en getest tegen de eigen creatie. Op de laatste dag was ik uitgeput. Geen enkel helder idee kwam nog binnen, en mn vriendin ontvoerde me bij de computer weg. 's Avonds uploade ik de laatste versie van Yngwie, en met 7 uur te gaan besloot ik toch maar te gaan pitten. Slapen wilde echter niet, en om 5 uur s'ochtends besloot ik toch weer te coden. Ik bekeek de competitie, en zag dat Yngwie tegen een paar zeer slecht scoorde. Twee uur langte tweakte ik op parameters, en voegde een hele serie lelijke zeer specifieke condities toe, zodat Yngwie bijvoorbeeld veel harder ging schieten in kleine arena's. Vijf minuten voor de deadline stuurde ik Yngwie1.11 op, en dat was het. Drie weken lang zou IBM hun servers fulltime laten robocoden, om de meer dan 500 inzendingen te testen, en zou ik voor 15 dagen naar Finland gaan, in the middle of nowhere, afgezonderd van beschaving en zelfs inter-

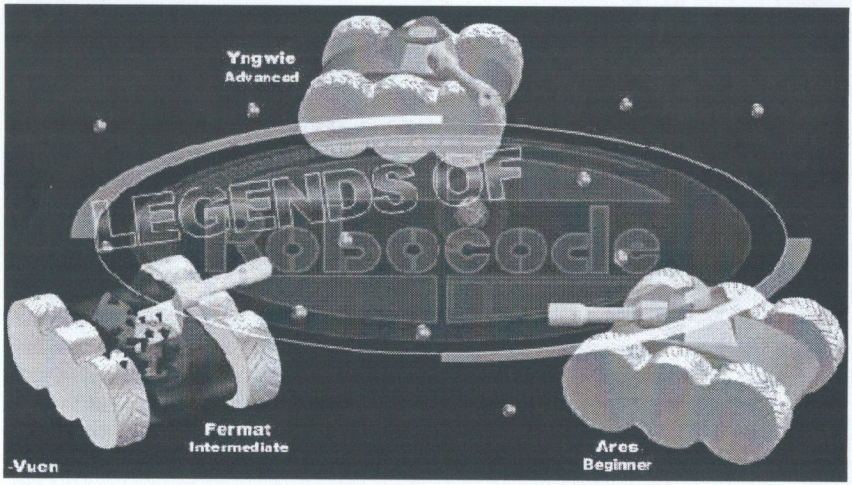
*top-x*

**Maria**: "Ik doe universiteit, dus zo dom kan ik niet zijn" - **Jan Willem**: "Zitten er stukjes op mijn foto's?" - **Wimer**: "Ik wil

net. Zondag 11 augustus kwam ik van Finland terug in Duitsland aan, en kon ik mijn email checken. Ik had een mailtje van IBM; of ik de source van Yngwie kon opsturen voor 7 augustus, omdat ik bij de laatste 8 in de finale stond! Holy crap! Snel mailde ik terug dat ik de volgende dag weer thuis was, en dat ik de code zou sturen. Gelukkig bleek dit geen probleem, en was er nog tijd genoeg voor ze om deze te controleren, voor de finale die op 14 augustus op LinuxWorld, San Francisco, gespeeld zou worden. Het wachten was begonnen. Ik bedacht manieren om mij toegang te verschaffen tot de IBM-servers, om daar de competitie te ehm, saboteren, maar zag er toch vanaf. Het was stil op 14 augustus. Van IBM werd niets vernomen, en op het forum vroeg men zich ook al af hoe het gegaan zou zijn. Op donderdag-ochtend had ik 1 mailtje in mn inbox, een interviewster wilde mij een serie vragen over Robocode stellen. Ik reply-de dat ik dat best wilde, en ze stuurde mij de vragen. Het waren allemaal standaard-vragen, maar bij de laatste kreeg ik een raar gevoel. Er stond 'How does it feel to have created the top bot?'. Ik mailde terug en vroeg haar of zij misschien de uitslag al wist, hoewel die nog nergens te vinden was. Ik wachte een uur. Ineens kreeg ik 10+ mailtjes waarin ik gefeliciteerd werd. IK HAD GEWONNEN!

De maanden daarna volgde een wat anti-climax. De prijzen lieten namelijk lang op zich wachten. Na veel heen en weer gemail, had ik na twee maanden de Playstation 2 binnen, en na nog meer gemail en bijna een rechtszaak met een nederlands bedrijf verder kwam in de week voor kerst eindelijk de laptop aan. Ik kreeg nog de mogelijkheid om voor een Nederlangs-Belgisch AI-blad een artikel te schrijven (bedankt Rineke!), en kon aan een paar Russen een kopie van de Yngwie-source met commentaar verkopen, die het wilde gebruiken voor 'wetenschappelijke doeleinden'. Tot zover mijn short story, gebaseert op echte feiten en non-fictieve personen. Ik raad iedereen aan uit te kijken voor dergelijke toernooien, omdat het hartstikke leuk is, en je eindelijk eens de mogelijkheid hebt je kennis in de praktijk te brengen. En soms is de beloning niet onprettig... Ik heb nog geen valtesten met de laptop gedaan, maar een film afspelen in de trein doet ie zeer goed!

*Enno*




*top-x*

er niet meer in!" - **Marnix**: "Alles wat in bakjes zit, moet op." - **Maria**: "Hij kijkt me altijd zo verongelukt aan" - **Niels**:

# Advertenties.

### Gevraagd

Hulp gevraagd bij het stoppen met roken en drinken. Reageren op een borrel onder vermelding van 'ex-voorzitter'.

Spelletjes voor de NES gezocht voor in de CoVer Kamer. Voor contact **cover@ai.rug.nl**

Doel in leven, als er zoiets bestaat na het afronden van je studie. Help mij voor ik dieper in dit gat val. Reageren onder vermelding van 'Drie'.

Antwoorden! Ik heb zoveel vragen dat mijn mond er van overloopt. Op de raarste momenten kan ik mezelf niet meer beheersen.

Kun je lezen? Kun je schrijven? Dan hebben wij iets voor jou!! Stuur een mailtje naar *bstorm@ai.rug.nl* en wij geven je carriere een schop onder de kont.

### Aangeboden

Biertje. Tegen kleine vergoeding op donderdagmiddagen op te halen in de CoVerkamer.

Vers getrainde spierkracht. Vooral handig bij verhuizingen en straatgevechten. Reageren onder 'Bep37'.

### Contact

Liefdevolle vriend die er 24 uur per dag voor je wil zijn. Niet beschikbaar in het weekend vanwege weekendrelatie. Reageren onder 'Bewust onbeschonken bestuurder'.

Ben jij de huidige politiek ook zat? Bedenk jij op de bank betere oplossingen voor belangrijke vraagstukken dan de mensen die het zouden moeten doen? Stem Lijst Drie. *Het zou niet moeten hoeven.*

*Reacties op de bovenstaande berichten kan je sturen naar bstorm@ai.rug.nl*

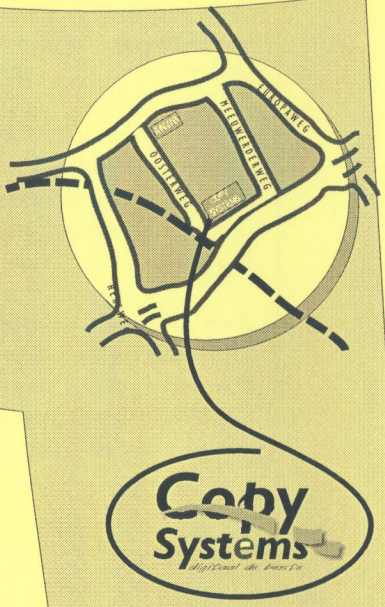
*top-x*

"Experts are squares." - **Jan Willem**: "Hij struikelde mij!" - **Douwe**: "Ik wil dat de Top-X mooi uitlijnen deze keer....."

# Coby Systems

*digitaal de beste*

*Voor bedrijf en particulier*




voor het laten maken van:

verenigingsbladen visitekaartjes
geboorte-/trouwkaarten etc. etc.

Voor het laten printen van:

- zwart/wit, perfecte full color prints
  Wij beschikken over de nieuwste machines
  en de beste kwaliteit
- op diverse diktes en soorten papier

**Oosterweg 120**
**9724CM Groningen**
**Tel. 050 - 318 78 40**
**Fax.050 - 318 78 12**