


Tutkimusaiheita 1

- ❖ *bullet time* –efekti moninpelissä (H, E)
- ❖ maaston generointi (H, E, L, G)
- ❖ lähimmän pisteen haku (H, E, L, G)
- ❖ *security in computer games* (L, G, V)
 - ❖ huijaaminen
 - ❖ suojaukset
 - ❖ *online justice*



Tutkimusaiheita 2

- ❖ moninpelin verkkoliikennemallien toteuttaminen (H, E)
- ❖ RoboCup (E, L, G)
- ❖ parvialgoritmit (H, E, L, G)
- ❖ *location-based games* (E, L, G, V)
- ❖ *adaptive audio* (G, V)
- ❖ Loebner Prize (E, G, V)