|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 22주차 | 기간 | 24.11.05~11.12 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽고 인용할만한 내용 정리하기 | | | | |

<상세 수행 내용>

[Combining Storytelling Tradition and Pervasive Gaming]

열심히 읽었는데 결론은 우리가 개발한 Props라는 증강현실 게임이 잠재력이 있고 먹히는 스토리텔링을 갖고 있다는 것이었다. 하나도 도움 안 됐다.

[A Character-based Model for Interactive Storytelling in Games]

게임 스토리텔링에는 선형 구조와 비선형 구조가 존재한다. 비선형 플롯은 이야기를 진행시킴에 있어 기존과는 다른 설계가 필요하다. 대부분의 게임은 주요 지점에서 분기점을 제공함으로써 비선형 플롯 구조를 만족시켰지만, 이 방법은 이야기의 다양성을 제한하며 플레이어의 주체성을 감소시킨다.

인터랙티브 스토리텔링 연구들은 비선형 구조를 나타내기 위한 다양한 대안을 제시했는데, 이는 3가지로 분류가 가능하다. 바로 플롯 기반, 캐릭터 기반, 혼합 기반이다. 대부분의 연구들은 플롯 기반을 따라 왔다. 이 연구에서는 인터랙티브 스토리텔링을 위한 새로운 캐릭터 기반 모델을 제시한다.

캐릭터 기반 인터랙티브 스토리텔링에서는 가상 세계에 존재하는 에이전트(자율적으로 행동할 수 있는 존재. 가령 NPC 중에서도 자율성과 목표를 가지고 행동하는 NPC)들로부터 내러티브가 발생한다. 최근 연구에는 주인공을 방행하는 적대자 에이전트가 존재하는 비협력적 다중 에이전트 시스템을 제시한 바가 있다. 또 다른 연구에서는 캐릭터의 관점을 기반으로 동일 내러티브를 변형시키는 접근법을 제시했다(캐릭터의 입장마다 같은 사건이 다른 의미로 다가온다. 예를 들면 주인공 입장에선 '승리'가 다른 인물에게는 '패배'로).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 23주차 | 다음 기간 | 24.11.13~24.11.20 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |