|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 12주차 | 기간 | 24.06.17~24.06.24 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽기 | | | | |

<상세 수행 내용>

[게임메카닉 분류 및 해석 기반 게임분석방법에 관한 기초 연구]를 읽고

게임메카닉이란 플레이어가 게임과 상호작용하는 도구다. 플레이어가 게임의 시스템적인 최종 상태에 도달하기 위해 반복적으로 수행하는 행동을 Core 메카닉이라고 한다(엔딩을 보기 위해 반복적으로 수행되어야 하는 '전투' 등을 의미하는 듯). Primary, Secondary 메카닉도 있는데 정의는 안 알려준다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 13주차 | 다음 기간 | 2024.06.24 ~2024.07.01 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |