

Verhaltenssteuerung und Emotionen in games?



Stefan Rank
OFAI (Austrian Research Institute for AI)
<http://www.ofai.at/~stefan.rank/>
stefan.rank (at) ofai.at

"I would so hate to be a first-person
character!
Always on your guard,
always having people read your thoughts!"

— Jasper Fforde (Lost in a Good Book)



Emotion: Fundamental!

- Für Narratives:

'The king died and then the queen died is a story.
The king died and the queen died **of grief** is a plot.
The queen died and no one knew why until they
discovered it was of grief is a mystery, ...'

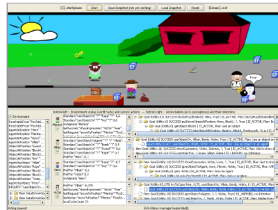
-- E.M.Forster

- Für Verhalten



Status-Update

- LAST:
ActAffAct, HUMAINE, BehBehBeh

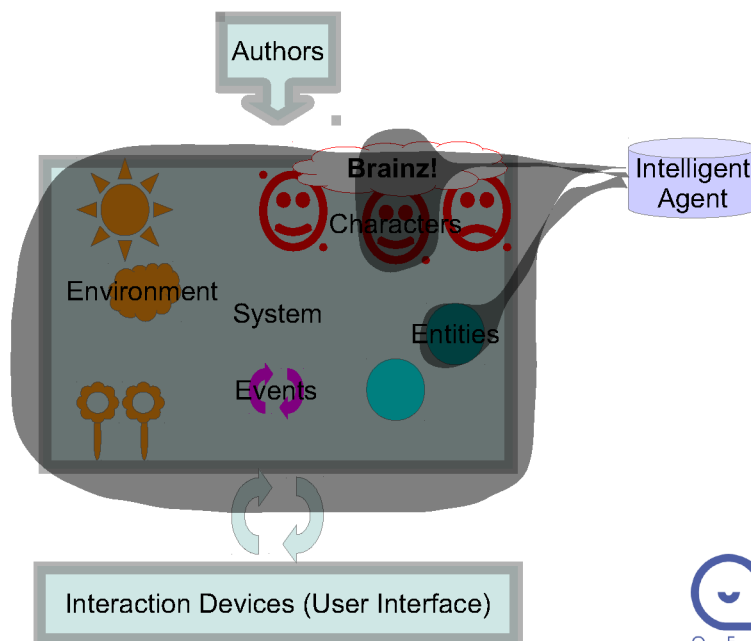


- BLOCKERS:

- NEXT:



Intelligente Agenten in Spielen



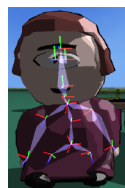
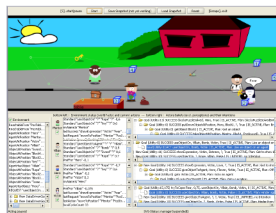
Verhaltens-Steuerung in Spielen

- Wessen Verhalten muss gesteuert werden?
 - Einzelne Figuren?
 - Gruppen?
 - Abstrakte Figuren? (e.g. Musik, Objekte)
 - Das interaktive System als Ganzes?



Status-Update

- LAST:
ActAffAct, HUMAINE, BehBehBeh



- BLOCKERS:
“Interactive Storytelling” vs. Etablierte Game-Mechanik
- NEXT:



'Interactive Storytelling' oder 'Character-based Experiences'

- Modellieren der 'sozialen Lebenswelt'
 - Vom physischen zum sozialen/psychologischen: Kommunikation, Kontext, Affekt und Persönlichkeit, soziale Rollen, Beziehungen
- 'Believability'
 - Variabilität und Konsistenz, soziale Fähigkeiten, subjektive Wahrnehmung → Bedeutung
- Balance zwischen Mensch und Figur/System
 - Interaktionsform, kognitive Fähigkeiten



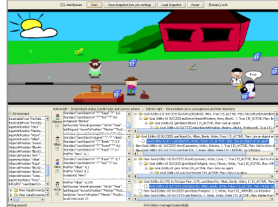
Etablierte Gameplay-Mechanik

- Beispiel: Heavy Rain
- Beispiel: Oblivion
- Beispiel: Deus Ex Human Revolution



Status-Update

- LAST:
ActAffAct, HUMAINE, BehBehBeh



- BLOCKERS:
“Interactive Storytelling”, Etablierte Game-Mechanik
- NEXT:
Affektive Verhaltenssteuerung und Moyment



It's So Meta, Even This Acronym

Meta-games, meta-fun:
Meta-enjoyment = **Moyment**

→ The cake is not a lie after all!

- Das (Mit-)Teilen des Spielens
bzw. der Spielerfahrung
 - Vor Ort oder online
 - Synchron oder asynchron
- Testen der Grenzen der Spielewelt



Moyment: Emergent vs. Bounded Narrative

- *Boundary Problem* of authored “story space” and non-anticipated actions of dramatic relevance
(Magerko 2007)



Moyment: Alice and Kev

- Being homeless in The Sims 3
(aliceandkev.wordpress.com)



Moyment Online

- Let's Plays
- Gaming Commentaries
- Youtube Gaming Channels
- User-generierte Inhalte



Moyment aus der Perspektive des Systems

- Was wäre nötig, um als System auf die verschiedenen Formen von Moyment adaptiv eingehen zu können?



Danke!



Stefan Rank
OFAI (Austrian Research Institute for AI)
<http://www.ofai.at/~stefan.rank/>
stefan.rank (at) ofai.at

"I would so hate to be a first-person
character!
Always on your guard,
always having people read your thoughts!"

— Jasper Fforde (Lost in a Good Book)

