게임 디자인

1. 컨셉
2. 게임의 기본 요소

* 액션: 플레이어가 게임의 목표를 추구하는 활동
* 목표: 측정 가능한 것이든 경험적인 것이든, 플레이어가 노력하는 결과
* 규칙: 게임의 작동 프로세스
* 오브젝트: 플레이어들의 게임의 목표를 이루기 위한 도구
* 플레이 공간: 규칙에 의해 정해진 공간
* 플레이어: 게이머

1. 기본 틀

* 제약: 게임의 액션, 오브젝트, 플레이 공간의 디자인을 통해 플레이어에게 주는 제한
* 직간접적인 액션: 플레이어가 직접적으로 액션을 취하거나, 간접적인 액션으로 영향을 받는 것
* 목표: 게임의 목표는 플레이어들에게 목적을 부여하고 플레이 경험의 정당성을 구성
* 도전: 게임이 플레이어에게 대항하는 방식, 게임의 목표나 내재된 개념에서 온다.
* 실력, 전략, 운, 그리고 불확실성: 목표를 이루기 위한 방식의 세분화
* 판단과 피드백: 추구한 목표나 도전을 달성할 경우 주어지는 보상
* 추상화: 복잡한 현상을 게임 형태로 모델링
* 테마: 게임이 어떻게 제시되는에 대한 논리적인 틀
* 스토리텔링: 플레이어의 경험의 위한 도구
* 플레이 맥락: 게이머가 언제, 어디서, 누구와 함께 하는 지 등의 고려 상황

1. 플레이의 종류

* 경쟁 플레이: 이기고 지는 플레이가 생겨나는 플레이
* 플레이어 vs 플레이어
* 플레이어 vs 게임
* 비동기성 경쟁: 경쟁을 하되 서로 맞대결을 펼치기보다는 얼마나 더 많은 점수를 내는 가에 따른 경쟁
* 대칭형 경쟁: 경쟁자가 서로 동일한 환경에서 동일한 방식으로 경쟁
* 비대칭형 경쟁: 경쟁자가 서로 비동일한 환경에서 비동일한 방식으로 경쟁
* 협동 플레이: 플레이어들이 서로 힘을 합쳐 게임의 목표를 달성
* 대칭형 협동: 경쟁자가 서로 동일한 환경에서 동일한 방식으로 협동
* 비대칭형 협동: 경쟁자가 서로 비동일한 환경에서 비동일한 방식으로 협동
* 공생적 협동: 서로가 서로에게 도움을 주면서 공생하는 협동
* 실력 기반의 플레이: 실력을 키우는 것을 강조하는 플레이
* 활동적 실력
* 정신적 실력
* 경험 기반의 플레이: 게이머가 게임을 통한 모험과 스토리를 통한 경험에 초점을 두고 커뮤니티 활동을 하는 데 초점을 둔다.
* 기회와 불확실성 게임: 예측 불가능한 순간과 측면을 허용하며 순간적인 상황 판단과 운에 기대는 게임
* 즉흥적인 플레이: 전혀 예상하지 못하는 상황과 행동을 기반으로 하는 게임
* 롤플레잉: 게이머가 자신의 역할을 받아들이고 온갖 가능성을 출현시킬 수 있는 게임
* 창의 발생형
* 진행형 스토리텔링
* 수행형 플레이: 공연 형태의 플레이로, 액션과 연기를 만든다.
* 비의도적 수행
* 의식적 연기
* 표현적 플레이: 인간적인 경험에 대한 표현이나 공유를 목적으로 하는 것
* 시뮬레이션 기반 플레이: 실제 세계의 시스템을 모방하여 해당 시스템을 플레이어에게 미치는 영향을 보는 것

1. 디자인 가치

* 경험: 플레이어가 플레이 동안 무엇을 하는가? 어떤 감정을 주는가 어떤 물리적인 요건을 주는가
* 테마: 이 게임은 무엇인가, 무엇을 보여주는 가?
* 관점: 플레이어는 이 게임으로 무엇을 보고, 듣고, 느끼는가?
* 도전: 어떤 도전 과제가 있는가, 어떤 도전 형태인가?
* 의사 결정: 플레이어의 결정이 어떠한가?
* 실력, 전략, 운 불확실성: 플레이어에거 어떠한 기술과 전략과 운을 요구하는 가?
* 맥락: 플레이어는 어떤 사람인가? 어디에서 게임을 접하는 가? 대상 연령층과 플랫폼
* 감정: 이 게임을 끝으로 어떤 감정을 느끼는가?

1. 디자인 문서화

* 디자인 문서: 게임의 전반적인 컨셉, 가치, 설명
* 설계도: 실제 게임 화면, 와이어 프레임, 게임 경험 스토리 보드
* 과제 목록
* 장기 과제: 장기적인 과제, 프로젝트의 핵심 이정표
* 중기 과제: 마일스톤과 아트 등
* 단기 과제: 게임의 디자인을 구체적으로 진전하기 위한 구성, 게임의 모양세나 매커니즘, 플레이 테스트 등
* 당면 과제: 해결해야 할 과제
* 논의 과제: 논의가 필요한 과제, 논의 항목, 논의 하고자 하는 사람, 메모
* 과제 목록: 현재 당면 과제를 관리하는 곳, 과제, 인력, 예상 소유 시간, 메모
* 담당 업무: 팀원의 담당 업무, 담당 업무, 책임자, 메모
* 에셋 목록: 필요한 에셋 목록
* 완료 과제: 완료한 것을 정리, 과제, 인력, 메모