

코어 미캐닉 중심의 게임디자인 설계

(Designing around a **core mechanic**)

원문 블로그는 없어졌지만,
원문을 아카이빙한 자료는 아래 링크에서 확인할 수 있습니다.
<https://www.gamedeveloper.com/design/designing-around-a-core-mechanic>

청강문화산업대학교 이득우


코어 미캐닉(Core Mechanic)

- 코어 미캐닉은 게임 플레이의 가장 핵심 요소.
- 코어 미캐닉은 게임에서 가장 많이 사용되는 행동을 지칭한다.
- 코어 미캐닉의 예

플랫폼 게임에서는 점프!

슈터 게임에서는 총쏘기!

레이싱 게임에서는 드라이빙!



코어
미캐닉

2차 미캐닉(Secondary Mechanic)

- 2차 미캐닉은 그 다음으로 가장 많이 사용되는 행동.
- 코어 미캐닉과 2차 미캐닉이 조합되어 게임 플레이의 큰 틀을 형성한다.
- 더 많은 미캐닉이 조합될 수 있지만 가장 중요한 2개의 미캐닉에만 집중합니다.

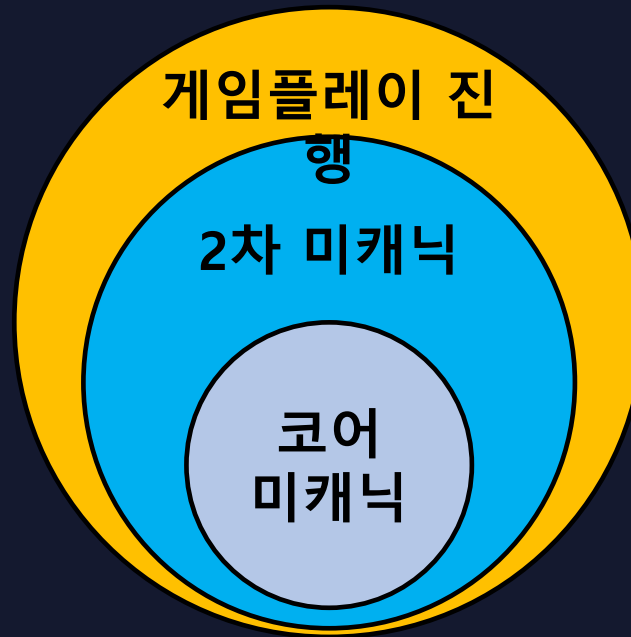


게임플레이 진행(Progression)

- 플레이어(캐릭터)와 NPC 및 배경 물체와의 상호작용을 통한 게임플레이 진행

스테이지 전개

레벨 디자인



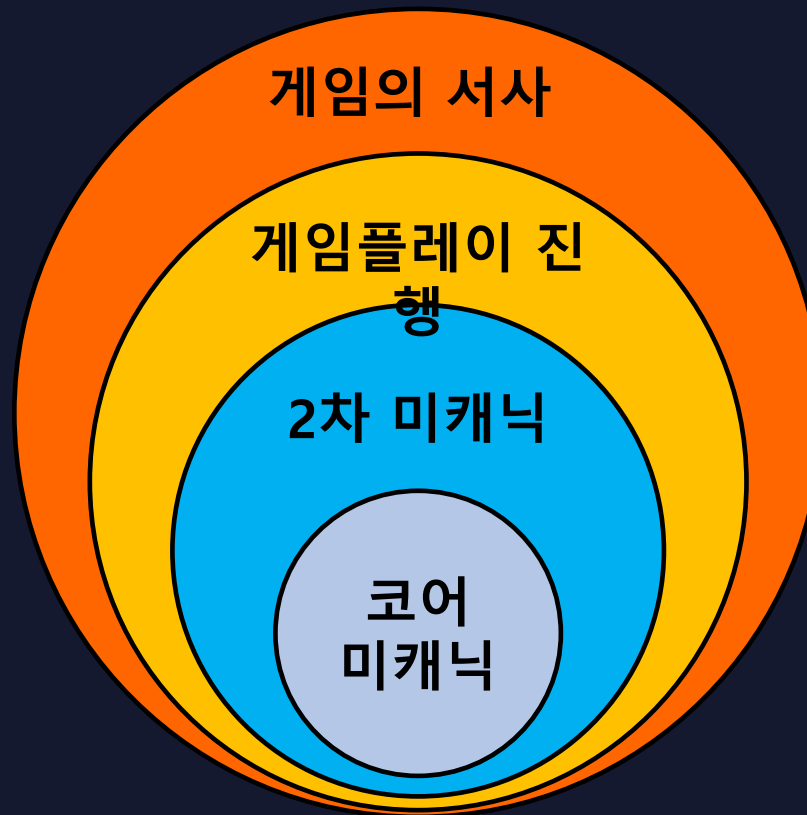
게임의 서사(Narrative)

- 게임 시스템을 사용해 게임 콘텐츠를 완성시켜주는 최상단 기제.

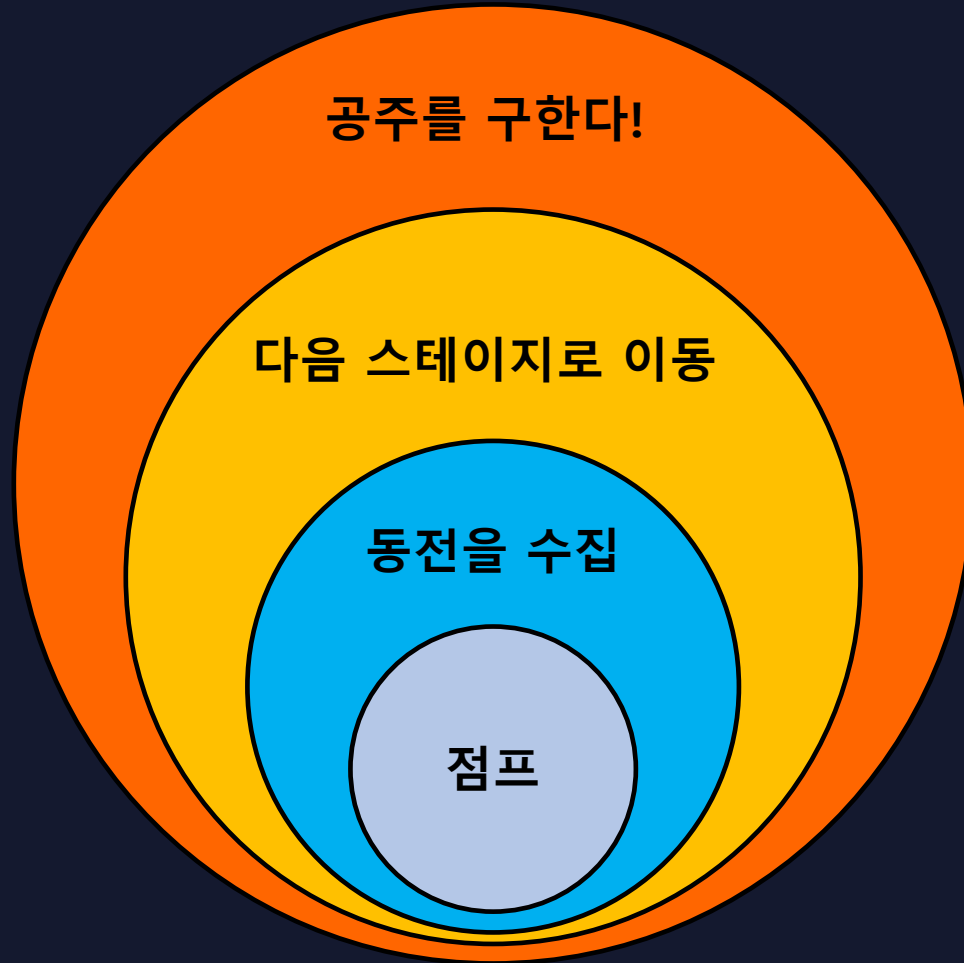
게임의 스토리

게임의 세계관

캐릭터 IP

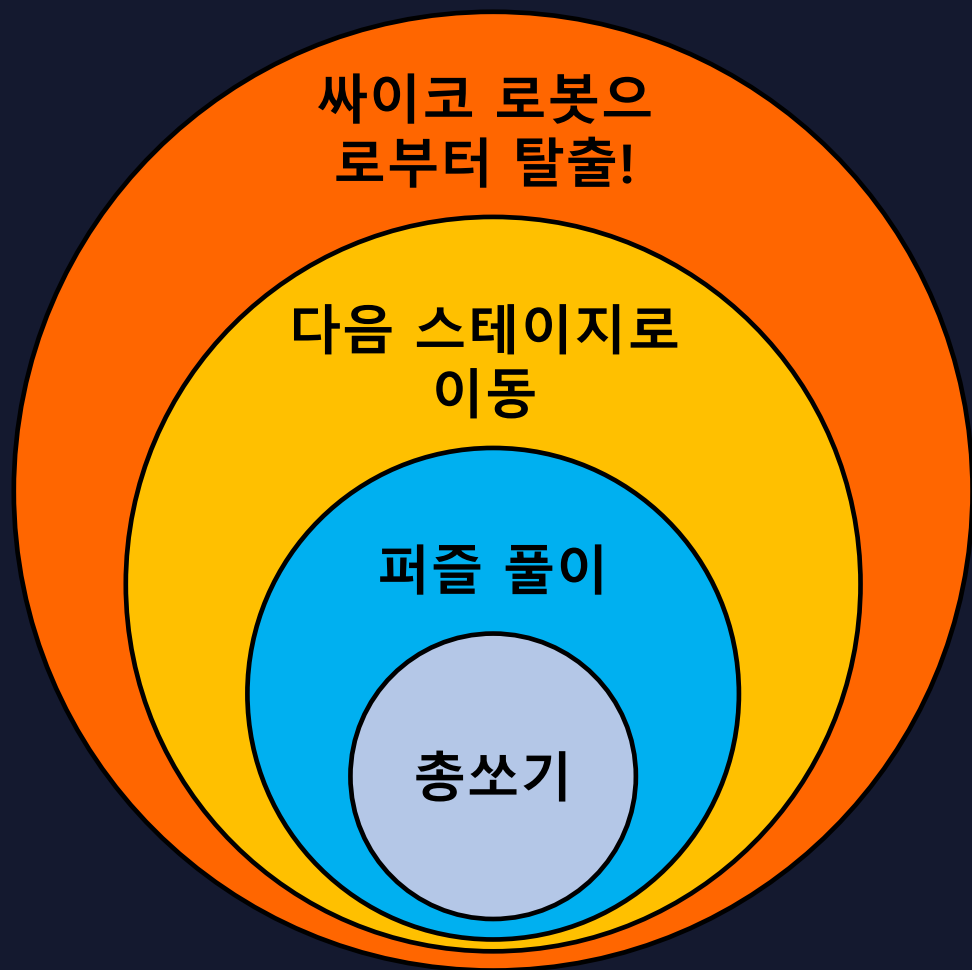


퀴즈 1



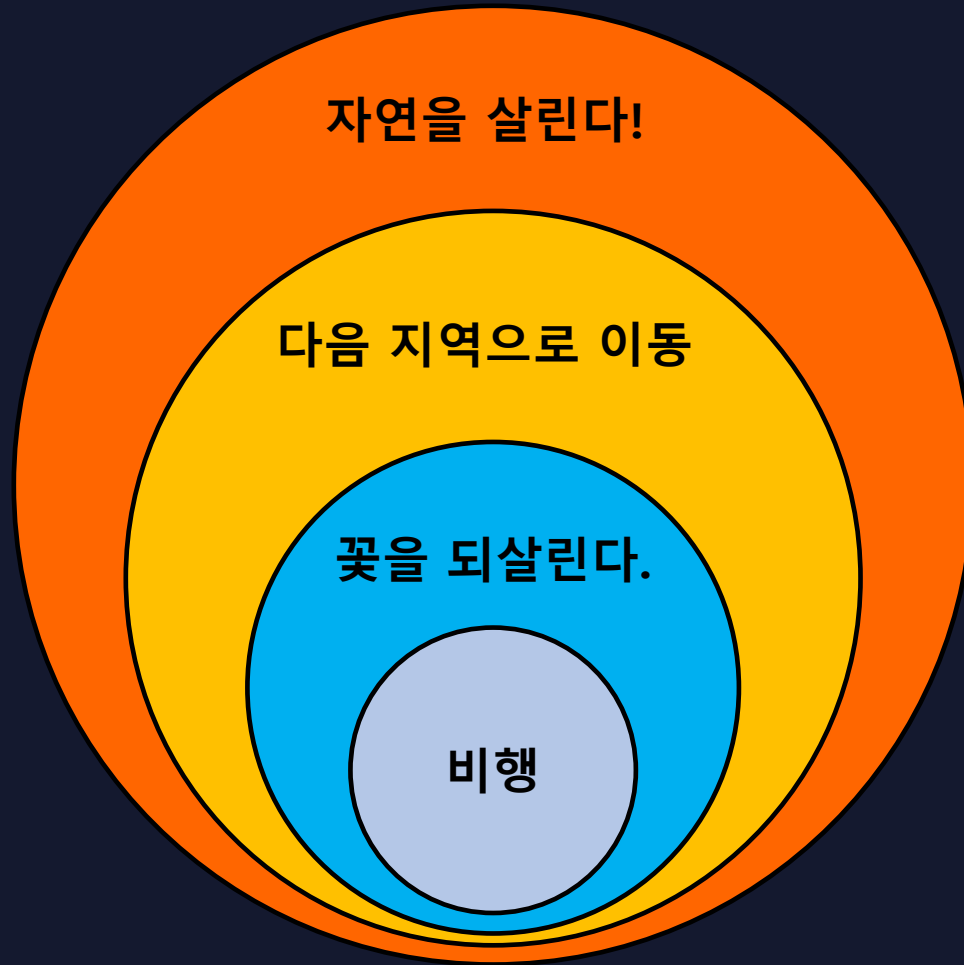


퀴즈 2



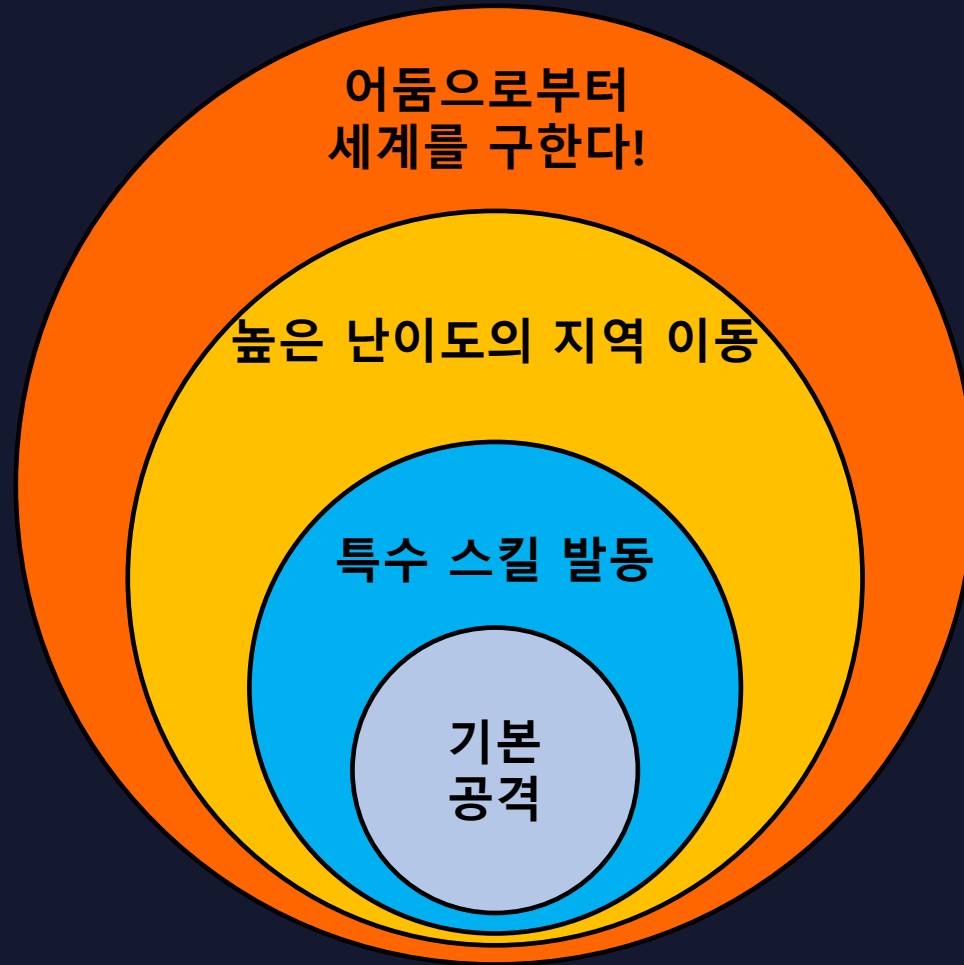


퀴즈 3



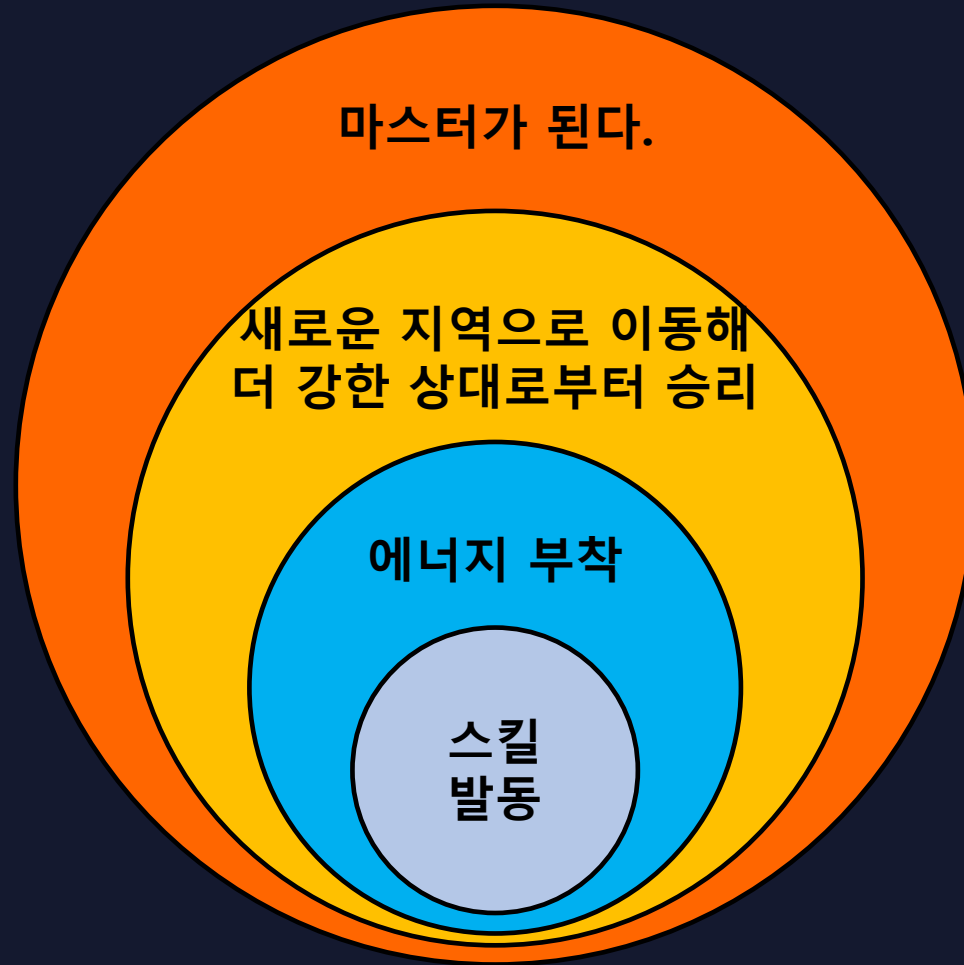


퀴즈 4





퀴즈 5



마스터가 된다.

새로운 지역으로 이동해
더 강한 상대로부터 승리

에너지 부착

스킬
발동



우수 사례 분석

- 훌륭한 게임들은 탄탄하고 자연스러운 코어 미캐닉을 가지며, 쉽게 파악할 수 있다.
내가 만들 게임의 코어 미캐닉을 파악하고 이를 제대로 구현하는 것이 중요하다.
- 단계별로 진행이 매끄럽고 논리적이다.
좋은 레벨 디자인 설계는 전문 영역이다. 시간과 노력을 들여야 한다.
- 혁신적인 게임은 독특한 조합을 가진다.
포털의 코어 미캐닉은 슈팅인데 2차 미캐닉은 퍼즐 풀기다.
- 세월이 지나도 항상 사랑받는 조합이 있다.
이미 많은 조합이 개발되었고 많은 유저는 이를 잘 숙지하고 있다.
처음부터 새로운 것을 발명하기보다, 하나라도 제대로 구현하자.

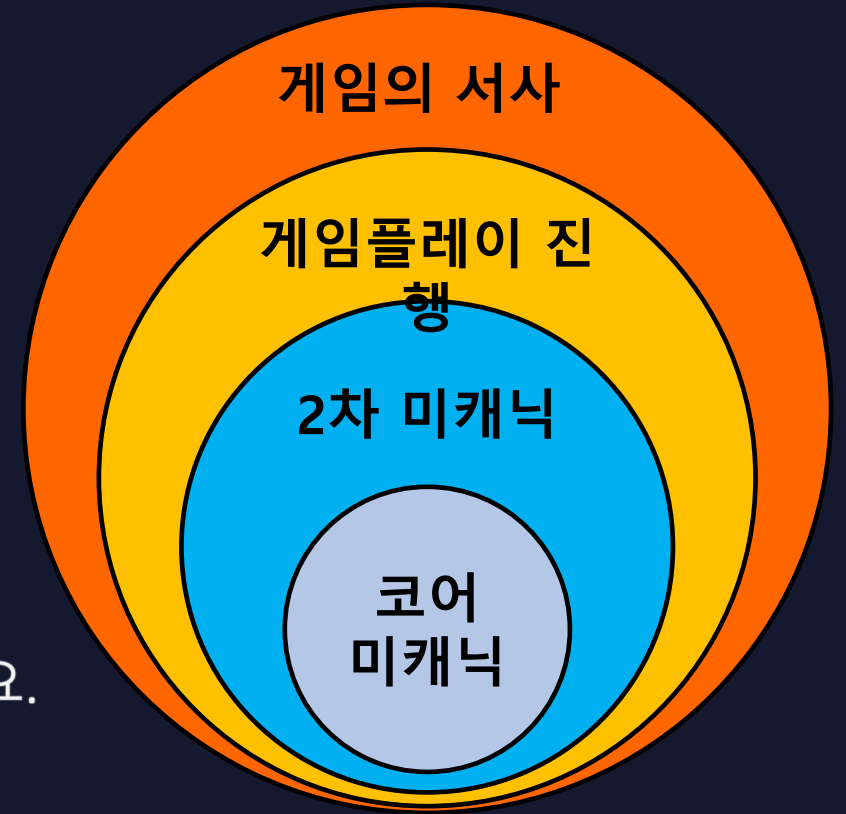
본 방법론의 약점

- 이 기법으로 모든 게임을 설명할 수는 없다.
시뮬레이션 게임의 핵심 미캐닉을 이 방법으로 설명하기는 어렵다.
- 하나의 게임 안에 다양한 미니 게임이 등장할 수 있다.
잇테이크투 같은 게임은 챕터마다 다양한 게임이 등장한다.

이 방법으로 게임 시스템을 디자인하기보다
내 게임에서 가장 중요한 특징을 정리하는 용도로 적합함.

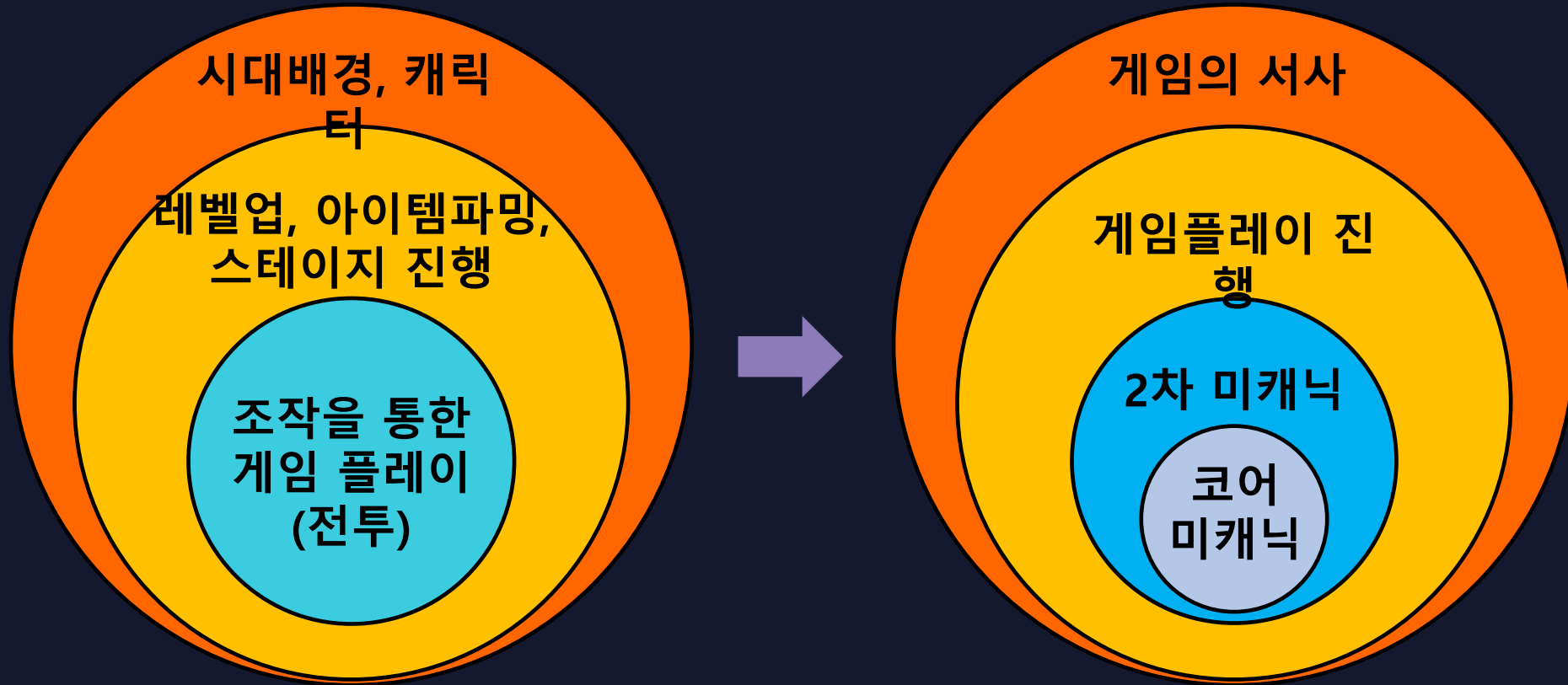
이후 분반 별 토의 진행

- 자신이 기획한 게임을 다이어그램으로 정리하세요.
- 다이어그램에서 가장 중요한 요소를 선택해 강조해주세요.
 - 코어미캐닉
 - 코어미캐닉과 2차 미캐닉의 조합
 - 게임플레이 진행
 - 게임의 서사
- 다이어그램을 사용해 조원들에게 자신의 게임을 설명하세요.



다이어그램의 정답은 없습니다.
작성하면서 발견되는 모호한 부분은 함께 정리해봅시다.

정리



코어와 2차 미캐닉은 게임 조작을 통한 재미에 집중 (조작감과 숙련도)
게임플레이 진행은 성장을 통한 재미에 집중 (신규 아이템, 강화, 탐험)
게임의 서사는 흥미 유발에 집중 (마케팅)