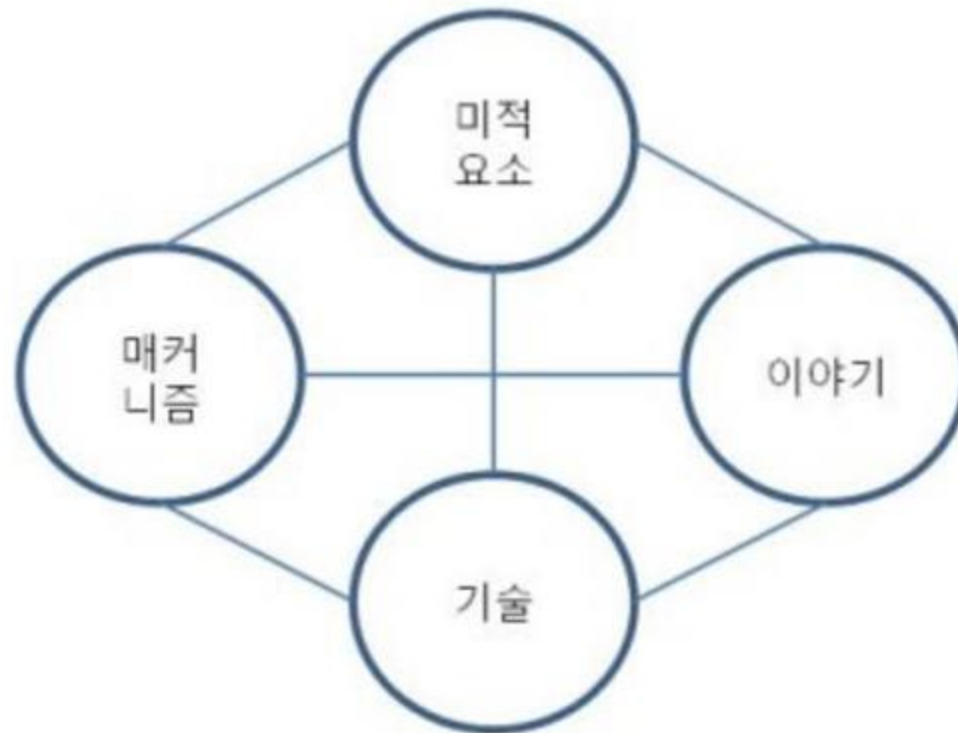


게임의 구성요소

모든 **게임을 구성하는 기본요소**는 크게 4가지로 나뉩니다.

가시적



비가시적

1. 메커니즘 [게임의 절차와 규칙]

플레이어가 목표를 이루기 위해 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 설명하고
그 행위를 시도하면 어떤 일이 발생하는지를 설명하는 것 입니다.
메커니즘은 선형적인 오락물(책, 영화 등) 에는 없고 오직 게임에만 존재합니다.

2. 이야기

게임에서 펼쳐지는 일련의 사건을 말합니다.
선형적일수도, 비선형적일수도 있습니다.

3. 미적요소

게임의 외관 즉, 그래픽적인 부분이나 소리, 느낌 등을 말한다.
플레이를 게임에 몰입시키려면 다양한 미적요소를 갖추어야 하며
미적요소가 가미가 되면 게임의 재미를 극대화 시켜줍니다.

4. 기술

게임을 가능하게 하는 재료나 상황 등을 말하는 것으로
종이와 연필, 플라스틱 토큰, 혹은 고압 레이저 같은 것일 수도 있습니다.

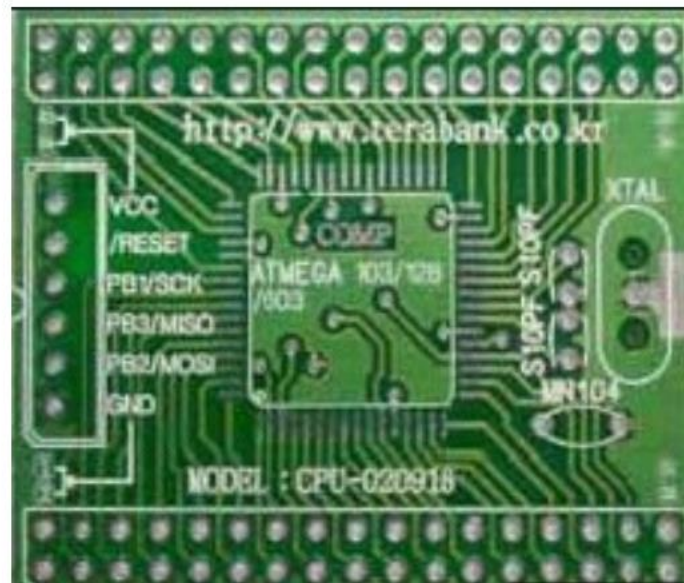
[4가지 기본 요소로 게임 해부해보기]

[스페이스 인베이더]의 게임 디자인을 예로 보겠습니다.



1. 기술

스페이스 인베이더는 플레이어가 진격하는 적을 상대로 싸우는 첫 비디오 게임이었고 그런 게임플레이를 위해 커스텀으로 제작된 기판이 있기에 가능했습니다.



2. 메커니즘

[도전 과제]

- ① 미사일을 쏘아대며 전진하는 외계인을 쏘라
- ② 외계인이 모성에 도착하기 전에 모두 없애라

[재미요소]

- ① 멀리 있는 외계인일수록 많은 점수를 준다.
- ② 외계인을 48개 이상 파괴하면 침략하는 부대는 더 빨라진다.
- ③ 이상한 비행 접시를 맞추면 보너스 점수 획득
- ④ 몸을 숨길 수 있는 방벽이 존재한다.

3. 이야기

스페이스 인베이터의 원래 이야기는 외계인 침략자에 관한 내용이 아니었습니다.

원래는 진군하는 인간 부대를 공격하는 것입니다.

그러나 타이토사는 이야기가 나쁜 메시지를 준다고 생각해서 이야기를 바꿨다고 하네요
외계인이 진군하면서 게임에 긍정적인 결과를 줬다고 합니다.

[참신함]

전쟁 주제로 한 게임들이 이미 출시되었지만
우주 전쟁은 그 당시에 게임 이야기로 참신했습니다.

[이미지]

사람을 쏘는 전쟁 게임에 신경질적인 반응을 보이는 사람들이 있었습니다.

[카메라 관점]

행진하는 병사는 지면을 걸어야 했으므로 게임은 '톱 다운' 화면이 되어 했습니다.

하지만 외계인으로 바꾸면서 외계인이 점차 모성의 지면을 향해 내려오고
플레이어는 그것들을 올려 쏘는 느낌을 취했습니다.

공중에 부유하는 비행하는 외계인은 그럴듯 했고 좀 더 극적인 이야기를 만들 수 있었습니다.

스토리를 바꾸니 카메라의 관점을 바꾸어 좀더 극적인 미적효과를 줄 수 있었습니다.

4. 미적요소

① 디자인

외계인들은 3가지 디자인이 있고 각각은 점수도 다릅니다

② 컬러

화면에 컬러를 넣을 수는 없었지만 매우 단순한 기술이 그것을 해결했습니다.

→ 플레이어는 화면 하단에, 외계인은 화면 중간에, 비행접시는 상단에 고정돼 있음.

③ 음향

진군하는 외계인들은 심장 박동 소리 같은 소음을 내는데,
속력이 빨라지면 그 박동도 같이 빨라지며 플레이어의 본능을 위협하는 효과를 냅니다.