**피카츄 배구**

**목차**

[1. 개요 3](#_Toc43300096)

[2. 게임의 재미요소 4](#_Toc43300097)

[2-1. 선택 4](#_Toc43300098)

[2-1-1. 개요 4](#_Toc43300099)

[2-1-2. 피카츄 배구의 선택 4](#_Toc43300100)

[2-1-3. 재미요소로서의 선택 5](#_Toc43300101)

[2-2. 다양성 6](#_Toc43300102)

[2-2-1. 개요 6](#_Toc43300103)

[2-2-2. 당구의 다양성 6](#_Toc43300104)

[2-2-3. 피카츄 배구의 다양성 7](#_Toc43300105)

[2-2-4. 재미요소로서의 다양성 7](#_Toc43300106)

[2-3. 결과 8](#_Toc43300107)

[2-3-1. 개요 8](#_Toc43300108)

[2-3-2. 피카츄 배구의 결과 8](#_Toc43300109)

[2-3-3. 재미요소로서의 결과 9](#_Toc43300110)

[2-4. 예상 10](#_Toc43300111)

[2-4-1. 개요 10](#_Toc43300112)

[2-4-2. 피카츄 배구의 예상 10](#_Toc43300113)

[2-4-3. 재미요소로서의 예상 11](#_Toc43300114)

[2-5. 불확실성 12](#_Toc43300115)

[2-5-1. 개요 12](#_Toc43300116)

[2-6. 만족 12](#_Toc43300117)

# 1. 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 이름 | 피카츄 배구 |
| 플랫폼 | PC |
| 장르 | 액션, 스포츠 |
| 제작년도 | 1997년 |
| 설명 | 원작은 SACHISOFT/SAWAYAKAN Programmers 라는 곳에서 개발하였다.  포켓몬스터의 캐릭터인 피카츄를 몬스터볼을 써서 배구를 하는 게임으로 당시 낮은 연령층의 한국 유저들 사이에서 유행했다  2인 대전 플레이가 가능해서 pc보급이 많이 되지 않았던 때에 사람들과 함께 하기에 적당하기도 하였다.. |
| 조작법 |  |
| 스크린샷 |  |

# 2. 게임의 재미요소

## 2-1. 선택

### 2-1-1. 개요

우리는 일상속에서도 많은 선택을 하며 살아간다.

사람이 선택을 하는 이유는 다양하지만, 대부분 자신의 목표를 이루고자, 또는 더 나은 상황을 마주하기 위해서 선택을 한다.

게임에서의 선택도 마찬가지이다. 승리, 클리어 조건 등을 완수하기 위해서 어떠한 선택에 놓이게 될 것이고, 매 순간 선택의 기회는 유저들에게 기대와 성취감을 안겨줄 것이다.

### 2-1-2. 피카츄 배구의 선택

피카츄 배구의 단순한 행동을 정의하자면, 좌우 이동, 점프, 특수 키이다. 특수 키는 좌우이동과 누를 시 뛰어들어 막을 수 있다. 그리고 점프 중 특수 키를 누를 시 스파이크가 가능하고, 이때 아래 키를 함께 누르면 아래로 스파이크를 하게 된다.

이렇게 기본 규칙이 6가지이고, 적에게 공을 넘길 방법을 선택할 수 있다.

하지만 많은 선택을 요구하는 게임은 아닌 것 같다.

처음 플레이 시에 적은 선택들로 인해 게임의 재미를 접하기 쉬웠지만, 컴퓨터나 친구와 함께 플레이하면서 서로의 선택이 정해지게 되고, 게임을 하면 할수록 선택에 따른 재미는 줄어드는 듯하다.

### 2-1-3. 재미요소로서의 선택

선택이라는 것이 주어지지 않은 채 게임을 진행한다고 생각을 해보자 그렇다면 이것은 내가 행동을 제어하는 것이 아닌 주어진 일방적인 흐름에만 집중하게 된다.

**선택이 없다고 재미를 느낄 수 없는 건 아니다.**

영화, 소설 등 일방적인 흐름에 재미를 느낄 수 있는 문화들도 있다. 하지만 우리는 게임의 재미요소를 알아보기 위함이다.

**규칙이라는 것이 존재해야 하는 게임에서 일방적인 흐름은 규칙의 의미를 잃게 한다.**

규칙의 의미를 잃은 게임은 새로운 행동을 만들 수 없다는 것이고, 이는 게이머로서 기대와 성취감을 받지 못한다는 것이다. 이는 지루함을 느낄 수밖에 없다.

**그렇다면 선택을 많이 부여시키면 되는가?**

꼭 그렇지만은 않다. 선택이 많으면 많을수록 그에 맞는 기대와 성취감을 이룰 수 있다고 해도 너무 큰 기대는 오히려 시도조차 해보지 못할 벽을 느끼게 한다. 즉, 플레이어들이 게임을 이해하기 어려워한다는 것이다.

이 선택에 최적의 밸런스는 없겠지만, 어느 것을 더 추구할 지에 따라 플레이어들에게 경험을 제공함이 다를 것이다.

다소 지루해지더라도 최초의 플레이에 힘을 쏟고자 한다면 선택을 줄일 것이고, 처음 플레이의 재미를 느끼기 힘들더라도 나중에 이 많은 재미를 받아낸 성취와 재미를 얻는다면, 더 다양한 선택이 주어지는 것이 맞을 것이다.

내가 만약 기획을 할 때 이 선택을 고려한다고 한다면, 예상 플레이타임과 타겟 유저층이 헤비인가 라이트인가를 위해 고민을 할 것이다.

## 2-2. 다양성

### 2-2-1. 개요

위에서 말했듯이 하나의 규칙에서 다양한 행동이 나올 수 있다고 하였다.

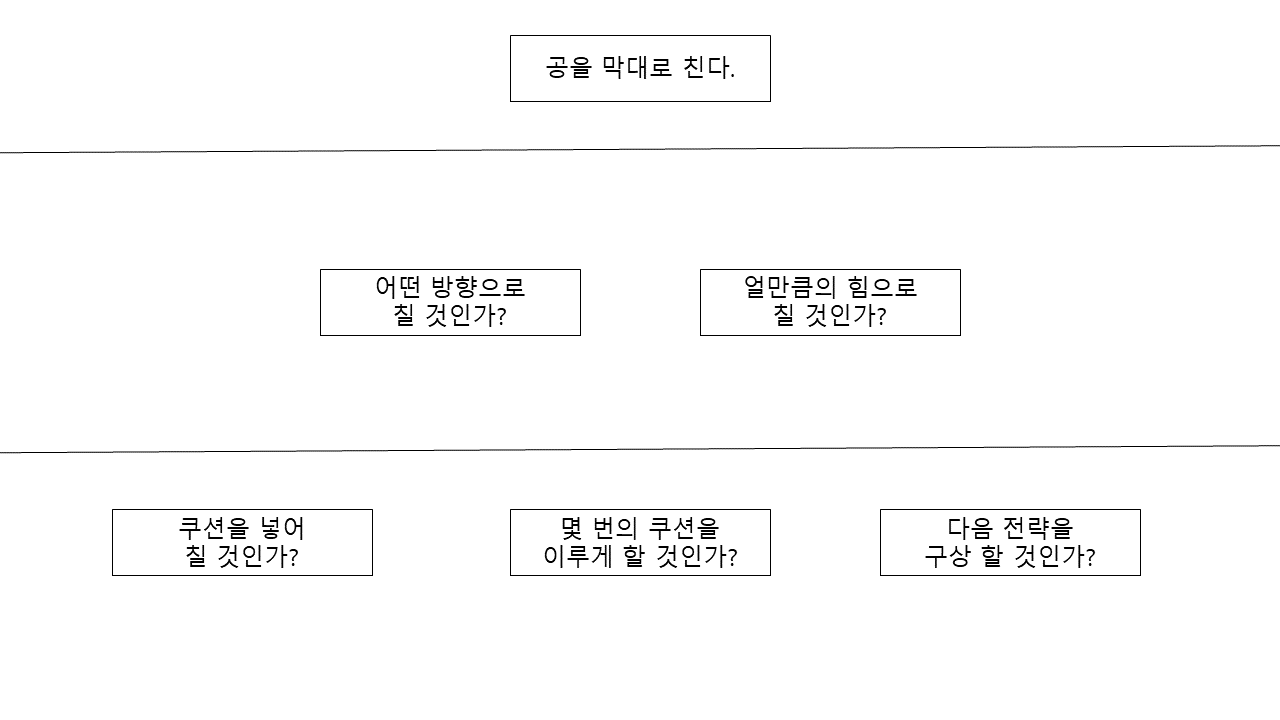
다양성이란 그런 것이다. 하나의 규칙에서 여러 가지 경우의 수가 나올 수 있는 것.

이 다양한 변화를 이끌어낼 수 있는 것이 좋은 규칙이며, 다양성이다.

### 2-2-2. 당구의 다양성

피카츄 배구은 배구의 규칙을 따르지만, 플레이 자체는 당구와 비슷하여 당구의 선택에 대하여 고민해 보았다.

예시로 들자면 ‘공을 막대로 친다’ 라는 단순한 행동에 ‘어느 방향으로 치는가’, ‘얼마나 큰 힘을 가할 것인가’로 뿌리내릴 수 있으며, 이 뿌리에서도 각각의 새로운 뿌리를 내딛어 하나의 행동에서 여러가지의 경우의 수, 선택을 할 수 있게 된다.



규칙 만으로 선택을 규정하진 않는다. 어떠한 전략을 가졌는 지, 어떤 시도를 통해 정답을 찾아내는 지 주어진 규칙의 행동에 따라 다른 경우의 수를 만날 수 있다.

### 2-2-3. 피카츄 배구의 다양성

뒤로 스파이크를 보낸 후 코트 바로 앞에 스파이크 시켜서 방어를 할 수 없는 썬더라는 기술이 있다.

간단하게 공이 오가는 규칙에서 사람들이 직접 만들어가는 기술들이 존재한다.

공이 오가는 각도를 계산한다면, 게임이 일어나는 경우의 수도 많은 편이다.

하지만 사용할 수 있는 기술은 10개이상이 되지 않았고 다양성이 있다고 말할 순 있지만, 많진 않다.

왜냐하면 최고의 움직임이라는 것이 존재하기 마련이고, 그것에 맞춰서 행동한다면 마치 해법이 존재하는 문제처럼 누구 하나 실수하면 끝나는 지루한 게임이 되어버린다.

### 2-2-4. 재미요소로서의 다양성

다양성이라고 하면 여러가지 상황이 많이 존재한다는 것이다.

우리는 이 상황을 많이 만들어내는 것은 쉽다.

요리를 한다고 가정해보자 우리는 주어진 재료로 볶든, 삶든, 굽든 어떻게든 새로운 요리를 계속 만들어 나갈 수 있다. 재료가 5개만 나와도 100개의 가까운 요리를 할 수 있을 것이다.

하지만 우리는 맛있는 요리만을 원하고 이를 찾아 나간다면, 점점 좁혀지며, 본래의 경우의수의 20%도 안되는 많아도 50%도 안되는 상황들을 마주한다.

게임도 마찬가지이다. 유저들이 원하는 상황을 많이 만들어 내는 것은 어렵다.

게임의 재미요소인 다양성을 고민한다는 것은 무작정 상황만을 설계하는 것이 아니다.

유저들이 재미를 느낄 상황들이 많아질 선택들을 설계하는 것이다.

## 2-3. 결과

### 2-3-1. 개요

선택을 하고 상황이 벌어지면 그에 따른 결과가 나오기 마련이다.

그 결과는 다음 상황을 위한 준비일 수도 있고, 당장의 상황에 만족, 성취감을 주기도 한다.

아래에선 게임 도중 가볍게 일어나는 작은 결과와 큰 결과로 나누어 설명하도록 하겠다.

### 2-3-2. 피카츄 배구의 결과

이 게임의 작은 결과는 상대방 코트로 공을 보낼 때와 공이 내 코트로 넘어올 때로 구분된다.

상대방 코트로 공을 보낼 땐 ‘적이 공을 받아냈다’, ‘적이 공을 받아내지 못했다’로 나뉜다.

공이 내 코트로 넘어올 땐 ‘공을 받아낸다’, ‘공을 받아내지 못했다’로 나뉜다.

이 게임의 큰 결과는 작은 결과들로 인해 쌓인 점수로 최종 승리자를 정한다.

15점을 먼저 기록한 사람이 이기는 것이 큰 결과이다.

비교적 간단한 결과구성이기에 플레이 타임도 짧다.

### 2-3-3. 재미요소로서의 결과

**결과는 사람들을 집착하게 만든다.**

상황을 이루어 냈다는 결과는 달콤한 성취감을 주며 원했던 상황을 이루어내지 못한 결과는 한번 맛본 성취감을 다시 느끼게 하기위해 집착한다.

**재미를 위한 결과를 이루기 전에 필요한 준비물은 기대와 행동이다.**

플레이어들은 결과를 원하는 방식으로 이루어내기 위해 기대를 하며 게임을 플레이하기 시작한다. 그 기대를 이루기 위한 노력, 행동을 하게 된다.

이 둘이 없이 마냥 좋은 결과만 나오는 게임이라면 노력할 필요도 없고 플레이할 필요도 없어질 것이다. 한 마디로 재미가 없어진다는 것이다.

**선택, 상황, 결과의 연속은 중요하지만 달라야한다.**

성취감을 얻기 위해서 선택을 하고, 상황을 이끌어내며, 결과를 얻는다.

이 구조자체가 연속된다면 성취감을 지속적으로 얻는 것은 맞는 말이다.

하지만 우리는 이 성취감에 적응을 하고 면역이 된다면, 단순 노동으로 느껴질 것이다.

다른 경험으로 성취감을 주는 것이 지속적인 플레이가 가능한 게임일 것이다.

같은 성취감을 주어도 된다. 다만 다르게 느껴져야 한다.

## 2-4. 예상

### 2-4-1. 개요

우리는 결과를 마주하기 전엔 어떤 결과를 기대하고, 추측한다.

머릿속으로 상상하고 그대로 실현되는 것은 쾌감을 선사한다.

그렇기에 유저들이 게임을 플레이할 땐 결과를 예측할 수 있게 해야 한다.

### 2-4-2. 피카츄 배구의 예상

이 게임에서는 공을 주체로 결과를 판단한다.

그렇기에 공이 어디로 갈지 어디에 위치하게 될 지에 대해 추측하고 행동한다.

마치 당구와 비슷하게 어디로 공이 튀고 이동할 지 예측하게 되며, 플레이를 반복할수록 그에 대한 학습이 되어 예상하기 쉬워질 것이다.

플레이 초반의 간단한 조작으로 흥미를 느껴 성취감을 얻었다면, 플레이 중반엔 그 학습된 예상에 따른 쾌감, 성취감을 준다.

위는 같은 재미 구조지만, 다른 느낌을 준다는 예시라는 말의 뒷받침이 된다.

### 2-4-3. 재미요소로서의 예상

예상을 한다는 것은 기대를 가진다는 것이다

행동을 취하면서 성취감을 얻을 수 있다는 기대를 얻는 것이다.

사람들은 기대한 것이 이루어지면 쾌감과 몰입감을 받는다.

하지만 기대를 한다는 것은 이미 경험을 해본 적이 있다는 것이다.

**현실에서의 경험으로 예측할 수 있다.**

우리가 배구를 이전부터 접했던 상태로 피카츄 배구를 하게 된다면, 이전 배구에서의 재미나 행동 및 결과를 기대할 수 있다.

이처럼 현실에서의 경험은 빠르게 게임에서의 기대를 갖게 한다.

이런 경험은 게이머가 아닌 사람들에게도 게임을 접해서 기대를 주는 요소가 될 수 있다.

**유사한 게임에서 예측할 수 있다.**

피카츄 배구 외에 1대1축구라는 게임이 있다. 그 게임도 2인 플레이가 가능한 구기종목 게임이기에 피카츄 배구와 유사한 경험, 기대를 해볼 수 있다.

예전의 경험이 적용되는 것은 게이머들을 대상으로 재미를 이끌 수 있다.

**본 게임을 계속 플레이하면 예측할 수 있다.**

처음 경험을 해보더라도 계속 플레이를 하게 된다면 이 또한 이전의 경험이 되는 것이다.

처음엔 의아해도 차차 재밌어지는 게임들의 특징이기도 하다.

경험이 쌓이기에 기대를 할 수 있다.

## 2-5. 불확실성

### 2-5-1. 개요

게임을 진행하다 정말 주어진 대로 규칙에만 수행을 한다면 결과가 변하지 않아 지루함을 느끼게 될 것이다.

사람은 때문에 실수를 하기도하고, 모든 것을 알지 못한다.

우리는 불확실성을 가지지 않고 게임을 한다면 재미가 있을지는 몰라도 지속적인 플레이 시에 지루함을 느낄 수 있다.

### 2-5-2. 피카츄 배구의 불확실성

피카츄 배구의 불확실성을 뽑자면 보고 판단하는 운동신경과 2인 플레이가 가능한 점이다.

공이 날아가는 것을 단 시간에 완벽하게 계산하기는 어렵다. 사람이기에 실수를 하는 등 예상한 것과 다르게 게임이 흘러갈 수 있다.

2인 플레이도 마찬가지이다. 정해진 움직임이라면 반복된 플레이로 익숙해지거나 지루함을 느끼기 쉬워지지만, 상대방도 학습을 하는 상태로 게임을 진행한다면, 누가 이길 지 예상하기 어렵기 때문에 지루함을 느끼는 빈도가 줄어든다.

### 2-5-2. 재미요소로서의 불확실성

불확실성도 노력과 비슷하게 없으면 지루해지고, 과하면 난해하거나 플레이하기 불편해지는 요소이다.

**불확실성은 ‘예상할 수 없다’가 아니다.**

‘예상하기 어렵다’, ‘확실하지 않다’에 가깝다.

확실하지 않는 결과를 예측하는 것이고, 그렇기 때문에 더욱 성취감을 얻는 것이다.

**재미요소인 불확실성의 조건은 원하는 결과의 걸림돌이다.**

불확실성이 없이 요소를 추가할 때 100%확률로 원하는 결과에 도달한다면, 추가될 때마다. 확률이 줄어들 게 할 수 있는 요소여야 한다.

이를 통해 결과에 대한 지루함을 보완한다.

**항상 원하는 결과가 나오도록 방해하는 요소가 아니다**

원하는 결과에 방해되는 요소라는 말보다는 애초부터 원하는 결과가 나오기 어렵게 설계가 되는 것이다.

조금 더 풀어서 얘기하면 불확실성이라는 것은 설계 이후 추가하는 것이 아닌 설계부터 다져 나가야 하는 요소이다.

100% 받을 수 있는 보상을 50%로 깎아서 불확실성을 구성하는 것이 아닌 설계부터 50%로 시작해서 기획을 해야 한다.

항상 불확실성이 오류를 범하진 않겠지만, 기존에 설계된 보상의 재미를 깎는 것과 설계부터 보상의 재미를 설정하는 것은 다르기 때문이다.

## 2-6. 만족

### 2-6-1. 개요

만족이란 건 결과와 상하관계를 이루는 말이다.

결국 결과로 인해서 유저가 어떤 결과를 맞이 했느냐에 만족이 포함되기 때문이다.

그리고 유저들은 이 만족을 즐긴다.

2-6-2. 피카츄 배구의 만족

위에서 말했듯이 작은 결과와 큰 결과로 나누었을 때 그 결과가 긍정적이라면 우리는 만족을 했다고 할 수 있다.

공을 코트너머로 넘겨 땅에 닿게 한 후 점수를 얻게 한다면 자신이 점수를 획득했다는 만족을 받을 수 있다.

또한 큰 결과로서 해당하는 점수에 도달하여 승리한다면 그것 또한 만족이 될 것이다.

2-6-3. 재미요소로서의 만족

유저에게 만족을 주는 것은 중요하다 윗 쪽에선 지루함을 느끼지 않는 것에 초점이 되어있었는데, 만족은 그 행동의 결과에서 성취감을 느끼게 해줘야 한다.

꼭 결과가 아니어도 만족이 될 때가 있다.

현재자체를 즐기거나 시각적인 요소를 즐기는 등 좋은 경험을 제공하는 것은 중요하다.

만족은 중요하다. 유저에게 어떤 경험을 제공시키는 가 그걸 제공받았는가 확인이 되긴 어렵다. 원하는 대로 만족을 주는 건 어렵지만 생각하며 기획을 진행해야한다.