
디자이너는 경험을 만든다

재미

재미는 놀라움이 있는 즐거움이다

경험의 정수

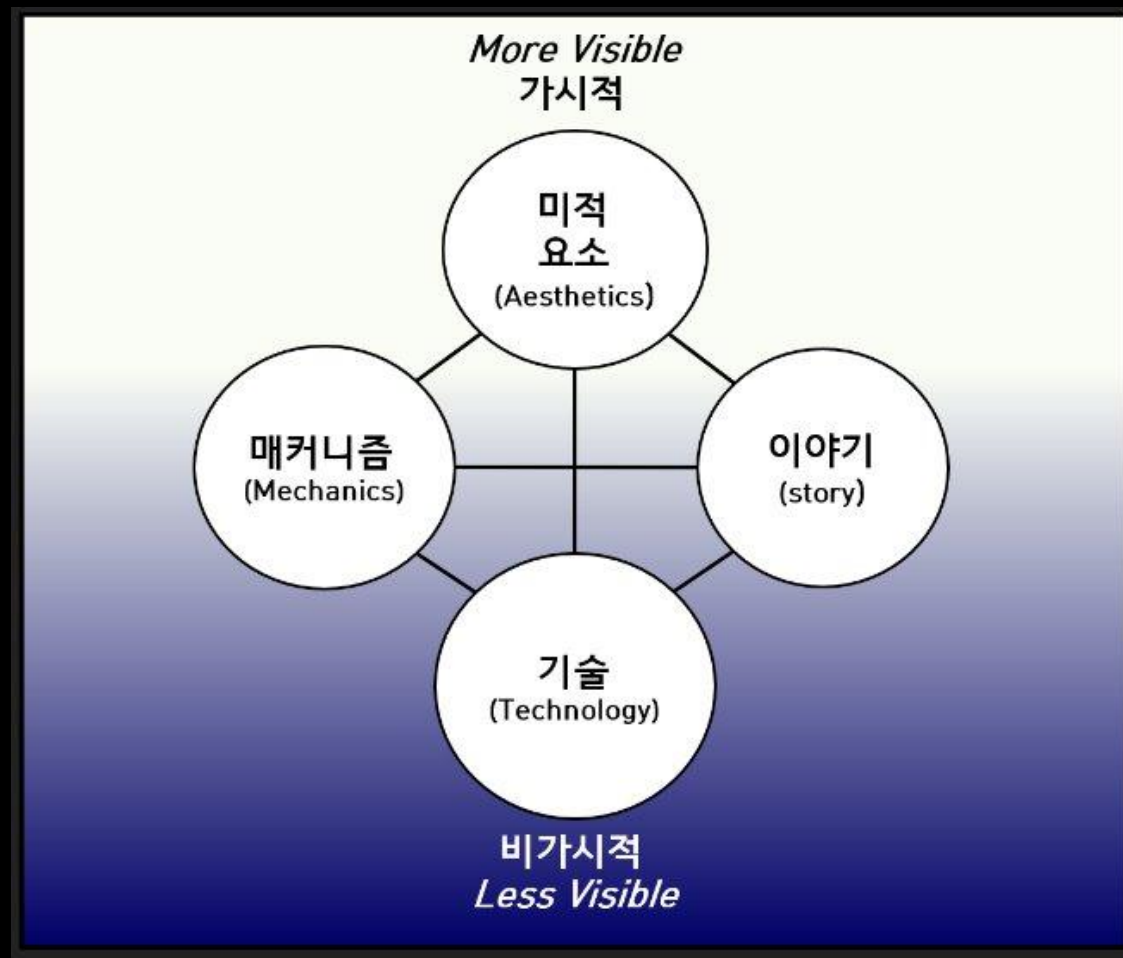
1. 어떤 경험을 플레이어가 느끼게 하고 싶은가?
2. 그 경험의 정수는 무엇인가?
3. 게임은 어떻게 그 경험을 포착하는가?

게임 구성 요소

목차

1. 메커니즘
2. 이야기(스토리)
3. 미적요소
4. 기술

게임의 4대 요소



1. 메커니즘

1. 게임의 절차와 규칙

- 메커니즘은 게임의 목표, 플레이어가 목표를 이루기 위해 할 수 있는 것과 없는 것, 그 행위를 시도했을 때 일어나는 일을 설명한다
- 선형적 문화 창작물(책, 영화 등)에는 기술, 스토리, 미적 요소가 들어가 있지만, 메커니즘은 들어있지 않다

2. 메커니즘은 게임을 게임답게 만드는 것이다

- 어떤 메커니즘을 게임의 핵심으로 하기로 한다면,
- 그것을 뒷받침 할 수 있는 기술,
- 그것을 선명히 제시할 수 있는 미적요소,
- 그 게임 메커니즘을 납득할 만한 스토리(이야기)를 정해야 한다

2. 이야기 (스토리)

1. 게임에서 펼쳐지는 일련의 사건

- 선형적이고 미리 준비된 것일 수도 있고, 분기 되거나, 즉흥적으로 발생하는 것일 수도 있다
- 게임을 통해 전하고 싶은 이야기가 있다면 그 이야기를 강화하고 잘 발생할 수 있게 해주는 기술이 필요하다
- 이야기를 전달하는 여타 매체와 마찬가지로, 그 이야기의 아이디어를 강화해주는 미적 요소와 게임에 나오는 이야기를 풀어내기에 가장 적절한 기술이 필요할 것이다

3. 미적 요소

1. 게임의 외관과 감각기관으로 느낄 수 있는 것의 총체

- 미적 요소는 플레이어의 경험에 가장 직접적으로 관계하므로, 게임 디자인에서 무척 중요한 요소다.
- 어떤 모습이나 분위기로 플레이어를 몰입 시키려면, 그런 미적 요소를 가능하게 할 뿐만 아니라 그것을 확장하고 강화해주는 기술을 사용해야 한다
- 플레이어가 미적 요소에 의해 만들어진 세계에 살고 있는 것처럼 보이게 하는 메커니즘을 사용하게 될 것이다
- 그리고 그 미적요소들이 적절하게 녹아 들어 최적의 효과를 낼 수 있는 사전들로 구성된 이야기를 찾게 될 것이다

4. 기술

1. 게임을 가능하게 하는 재료나 상황의 총체

- 기술은 미적 요소가 존재하는, 메커니즘이 발생하는, 이야기가 전달되는 매체, 그 자체
- 기술은 최첨단의 기술이 아닌 게임만 가능하다면 모든 수단이 된다는 것이다
- 게임에 사용하는 기술에 따라 어떤 일은 가능하고 어떤 일은 불가능하다

5. 4가지 요소 고려사항

1. 게임이 4가지 요소를 모두 활용하고 있는가?
2. 게임의 요소의 질을 높이면 게임 디자인이 더 좋아질 수 있을까?
3. 네가지 요소가 조화를 이루고 서로 보조하며 상호작용해서 공통의 주제로 합쳐지나?

6. 스페이스 인베이더



외계인 군대와의 전투 경험

스페이스 인베יד어 분석

1. 기술

- 스페이스 인베יד어에 사용된 기술은 그 게임만을 위해 디자인된 것이다
- 플레이어가 진격하는 적을 상대로 싸우는 첫 비디오 게임이었고 그런 게임 플레이를 구현하기 위해 커스텀 제작된 기판이 있기에 가능했다
- 완전히 새로운 게임 플레이 메커니즘을 위한 기술을 오직 그 목적을 위해 만들어졌다

스페이스 인베יד어 분석

2. 메커니즘

- 플레이어는 자기에겐 쏘아대며 전진하는 외계인들을 쏠 수 있을 뿐만 아니라 외계인이 파괴할 수 있는 방벽 뒤에 숨을 수 있다
- 이상한 비행 접시를 맞추면 보너스 점수 획득
- 플레이어의 비행기가 외계인의 폭탄에 파괴되거나 전진하는 외계인이 플레이어의 모성에 접촉하면 게임오버
- 가까운 적을 맞추면 점수가 낮고 먼 적을 맞추면 더 많은 점수 획득
- 외계인을 48개 이상 파괴하면 침략하는 부대의 이동속도는 더 빨라진다

스페이스 인베이더 분석

3. 이야기

- 인베이더의 원래 스토리는 진군하는 인간 부대를 공격하는 것 이었다
- 외계인이 진군하는 이야기 변경은 외계인이 점차 모성의 지면을 향해 내려오고 플레이어는 그것들을 올려쏘는 느낌을 취했다
- 공중에 부유하는 외계인은 그럴듯했고 이야기나 화면 구도가 더 극적으로 효과를 줄 수 있었다

스페이스 인베이더 분석

4. 미적 요소

- 외계인들은 세가지 디자인이 있고 각각은 점수도 다르다. 2프레임 행진 애니메이션
- 화면에 컬러를 넣을 수 없었지만 단순한 기술로 해결했다
- 플레이어는 화면 하단에, 외계인은 중간에, 비행접시는 상단에 고정되었기 때문에 투명 비닐을 스크린에 붙여서 플레이어의 비행기와 방벽은 초록색, 외계인은 흰색, 비행접시는 붉은색으로 보였다
- 사운드도 미적 요소이다. 외계인은 심장 박동과 같은 소음을 내며 진군하고 속도가 빨라지면 박동소리도 빨라졌다

7. 4가지 요소 고려사항

1. 게임의 어떤 요소가 게임의 경험을 즐겁게 하는가?
2. 게임의 어떤 요소가 경험을 손상 시키는가?
3. 경험을 발전시키려면 어떤 게임 요소에 변화를 주어야 하는가?

제안서 구성 내용

1. 개요 (게임 소개 문장, 배경 스토리) - 스토리
2. 게임 소개 (게임장르, 게임 구성, 게임 플레이, 아트 컨셉, 시나리오) - 기술, 미적요소
3. 주요 특징(기능, 시스템) - 메카니즘
- =4. 개발 일정, 팀 구성
- =5. 타겟팅, BM, 시장 조사

테마

위대한 책을 쓰려면, 위대한 테마를 잡아야 한다

통합된 테마

1. 테마란 무엇인가?

- 게임이 무엇에 대한 것인지가 테마이다
- 게임 전체를 하나로 묶어주는, 모든 요소가 지지해야 하는 개념이다
- 게임 테마는 대부분 경험에 기반한다.
- 디자인의 목표는 경험의 정수를 플레이어에게 전달하는 것이다

2. 테마를 쓰는 2단계

- 테마가 무엇인지 정하라
- 테마를 강화할 수 있는 가능한 모든 방법을 사용하라

공명하는 테마

사랑은 삶보다도 중요하고 죽음보다도 강하다

공명하는 테마

1. 공명하는 테마는?

- 최고의 테마는 플레이어의 깊은 곳을 건드린다
- 사람을 감동시키면서 초월적인 변화의 경험을 줄 수 있는 깊고 강력하다
- 테마가 경험적 기반적이면 특정한 경험의 본질을 전달해줄 수 있다
- 진리 기반의 테마는 기대 이상의 반향을 일으킨다

2. 공명하는 테마인가?

- 게임에서 강력하고 특별하게 느껴지는 것을 무엇인가?
- 사람들에게 게임을 설명하면, 무엇이 그들을 흥분 시킬까?
- 아무런 제약도 없다면, 이 게임은 어떠할 것인가?
- 게임이 어때야 할지에 대한 직관이 있다. 무엇이 이 직관을 이끌어 내는가?

공명하는 테마
