
아이디어

게임은 아이디어로 시작된다

아이디어

1. 좋은 아이디어

- 인스턴트(Instant)하게 도출하고 그것이 양질(Quality)를 가지고 있는 경우

2. 아이디어션

- 기획의 기초는 아이디어 도출
- 아이디어는 값싸다
- 아이디어는 최대한 빠르게 테스트 해본다
- 아이디어는 언제나 변형이 가능하다
- 프로토타입

아이디어

3. 게임 아이디어

- 자신의 역량을 활용하여 영감을 얻는다
- 내가 플레이어에게 제공해주고 싶은 '경험' 은 무엇인가?
- 해당 경험의 정수는 무엇이었을까?
- 게임에는 어떻게 적용할까?

4. 게임 기획

- 아이디어를 생각해 본다
- 시험해 본다
- 괜찮아 질때까지 바꾸고 시험해 본다

아이디어 뷔페

1. 기본적으로 아이디어에 짧은 설명을 붙인 리스트

- 게임 아이디어, 캐릭터, 메카닉, 무기, 탈것, 레벨설정 등 게임과 관계된 모든 것
- 규모가 커지면 아이디어를 쉽게 찾을 수 있게 느슨한 범위로 체계화 시킨다
- 영감이 필요할 때 뷔페에 들르면 그 순간의 필요한 옵션을 선택할 수 있다
- 아이디어를 기록하는 방법에 대한 형식은 없다

아이디어 뷔페

1. 게임 아이디어

- 탄성 물리학 같은 게임. 젤리 쌓기
- 이상한 모양이나 물리 법칙을 가진 젠가, 모바일 VR
- '군용 생존 매뉴얼' 기반 게임, 진지한 게임
- 승자 독식 내기 : 몬스터 전투, 개 경주 등
- 퍼즐 게임에서 자신만의 월드를 만들어라
- 플랫폼 게임과 결합된 슬라이딩 퍼즐
- 실시간 가위바위보

아이디어 뷔페

2. 메카닉

- 색을 섞어서 적의 색깔과 일치 시킨다. 레이저는 어떨까?
- RPG의 외판원 퍼즐
- 엉망인 카메라 컨트롤을 해결해야 하는 과제
- 예측 불가능한 방식으로 깨진 유리를 플레이어가 이용할 수 있다
- 간단한 기호 집합을 통해 개에게 명령을 내린다
- 공격 당하지 않아야 피해를 입는 적
- 다른 사람의 게임 속에서 NPC로 플레이 하기

브레인스토밍 세션

1. 목표를 설정하라

- 세션 목표는 세션이 시작에 앞서 모든 참가자에게 공유되어야 한다
- 이해하기 쉽게 문구 하나로 만들되 창의적인 사고 과정을 제한해서는 안된다

<고려사항>

- 무슨 문제를 해결해야 하는가?
- 문제가 해결되었다고 말할 수 있는 수준은?
- 문제에 대해 추측만을 하고 있지 않은가?
- 과연 이게 최선인가?
- 질문이 명확해야 답도 명확하게 나온다
- 답을 찾는 일에 창의력을 사용하라

브레인스토밍 세션

2. 병력을 소집하라

- 세션의 중재자는 한사람이어야 한다
- 참가자는 한사람 이상이면 된다. 그룹으로 하는 편이 좋다
- 참가자들은 문제는 잘 알아야 하지만 전문가 일 필요는 없다. 새로운 관점 필요
- 그룹 참가인원은 2~5명이 적당. 5명이 넘어가면 그룹을 나눠서 세션 진행
- 모든 참가자가 세션을 위한 시간을 온전히 확보해야 한다
- 산만함은 창의성을 파괴한다

브레인스토밍 세션

3. 시간을 확보하라

- 세션은 시작 및 종료 시각을 정해 놓아야 한다
- 적당한 시간은 1시간 정도가 알맞다
- 종료시간을 융통성 있게 분위기에 결정한다

4. 첫 번째 해답에 안주하지 말라

- 창의적 과정에서 자주 발생하는 큰 함정 중에 하나는 첫 번째 답을 받아들이고 싶은 유혹이다
- 첫 번째 아이디어를 작성한 다음 10개를 더 생각해 보자
- 최선의 아이디어를 찾는 것이 가장 중요하다

브레인스토밍 세션

5. 비판은 지양하라

- 세션의 목표는 아이디어를 묵살하는 것이 아니라 모으는 것이어야 한다
- 사람들은 비판 받으면 방어적이 되어, 새로운 아이디어를 생각해내기보다 기존 아이디어를 옹호하려는 생각만 한다. 비판은 참여를 위축 시킨다
- 중재자는 비판을 주위 깊게 관찰하고 해결해야 한다

6. 주제에서 너무 벗어나지 말라

- 주제에서 벗어나면 유용성이 떨어진다
- 눈앞의 주제에 집착하면 창의성이 저해된다
- 중재자는 비판을 가하거나 질책없이 참가자를 목표로 매끄럽게 이끌어야 한다

브레인스토밍 세션

7. 창의성을 포착하라

- 세션에서 나오는 모든 아이디어는 메모하고 메모 된 아이디어는 모든 참가자가 눈으로 볼 수 있다면 더욱 좋다
- 좋은 아이디어는 더 많은 아이디어가 창출된다
- 진행하는 동안 아무것도 지우지 말자
- 좋은 아이디어, 나쁜 아이디어 모두 이해 할 수만 있다면 모두 기록해야 한다

8. 기대치는 합리적으로 유지하라

- 한 세션에서 필요한 모든 답변이 나올 것 이라고 기대하지 말자

9. 브레인스토밍을 일상화 하라

- 새로운 아이디어가 떠오르는 것을 기다렸다가 빠짐없이 포착하자

창의력을 끌어내는 방법

1. 나쁜 아이디어 스토밍

- 세션 시작용으로 사용 하기에 아주 좋다
- 세션의 모든 사람이 의도적으로 나쁜 아이디어를 생각해보도록 하자
- 정답에 대한 선입견이 사라지고 창의성이 더 발휘되며 사람들의 긴장도 풀린다

2. 농담

- 농담과 웃기는 아이디어를 장려하자
- 나쁜 아이디어 스토밍의 연장
- 아이디어를 농담으로 표현하게 하면 좋은 아이디어를 내야 한다는 압박감이 줄어든다

창의력을 끌어내는 방법

3. 빌딩블록

- 객체나 개념을 가장 작은 조각으로 나눈다
- 아이디어를 되도록 가장 작은 크기의 요소로 나눈다
- 요소중의 하나를 다른 것으로 변경하고 그 하나의 변경으로 전체에 어떤 일이 일어날지

추측한다

4. 지나간 미래

- 구체적인 문제에 해답이 필요할 때 가장 유용하다
- 한 사람이 문제를 설명하고 다른 사람이 모호하게 무작위로 잘못된 해법을 던진다
- 잘못된 해법이 작동하는 미래로 이동했다고 상상한다
- 해법의 작동 가능 여부가 아닌 작동 메카닉을 알아내야 한다

창의력을 끌어내는 방법

5. 계단식 반복

- 이미 알고 있는 아이디어로 시작한 다음 "가장 근접한 것은 무엇일까?" 라는 질문을 생각하는 방법
 - 시작하면 한사람에게서 다음 사람으로 질문을 넘겨준다
 - 자기 차례가 왔을 때 정확하지 않더라도 마음에 가장 떠오른 생각을 말하는 것이 좋다
 - 진부함에서 벗어나고 싶을 때 사용하기 좋은 방법
 - 아이디어에 작은 변화를 주어 신선한 아이디어로 옮겨갈 수 있다

창의력을 끌어내는 방법

6. 절충

- 두가지의 전혀 다른 아이디어가 있을 때 절충 기법을 사용할 수 있다
- 계단식 반복의 반대 개념
- 이미 잘 알고 있는 두 아이디어 사이에서 가상의 지점을 찾는 것

7. 대립

- 한 주제를 시작해서 그 아이디어의 반대편을 생각하는 것이다
- 새로운 아이디어를 주제로 놓고 첫번째 항목 다시 선택할 수 없게 하고 두번째 아이디어의 반대편을 생각해 낸다

창의력을 끌어내는 방법

8. 랜덤 연결

- 생성된 아이디어나 주제 중 하나로 시작한 다음 생성형 AI를 사용하여 랜덤 단어를 선택하자
- 아이디어들 사이의 비슷한 점과 다른 점을 나열하자

9. 의식의 흐름

- 연필과 종이를 준비하고 타이머를 2분으로 설정한다
- 2분동안 멈춤 없이 활발히 아무거나 생각나는 대로 글을 쓴다

좋은 아이디어 고르기 - 8가지 필터

1. 예술적 충동

- 질문 : "이 게임은 **웁게 느껴지는가?**"
- 근본적으로 디자이너 스스로에게 게임이 '**웁게 느껴지는가?**' 를 물어봐서 그렇게 느껴져야 한다
- 직감이 항상 웁지는 않지만 직감이 중요하다.

2. 인구 통계

- 질문 : "**의도한 고객층**이 이 게임을 **충분히 좋아해 줄 것인가?**"
- 게임에는 연령층, 성별 등을 고려한 목표 시장(타겟)이 있다
- 게임의 목표 시장에 올바른 지를 고려해야만 한다

좋은 아이디어 고르기 - 8가지 필터

3. 경험 디자인

- 질문: "디자인이 잘 된 게임인가?"
- 미학, 흥미곡선, 공명하는 테마, 게임 밸런싱 등 좋은 경험을 만드는데 대한 지식을 모두 고려해야 한다

4. 혁신

- 질문: "게임은 충분히 참신한가?"
- 새로운 게임을 디자인 한다면 그 정의에 의해 플레이어가 예전에 본 적 없는 뭔가 새로운 것이 필요하다

좋은 아이디어 고르기 - 8가지 필터

5. 사업과 마케팅

- 질문: "이 게임이 상업적 가치가 있는가?"
- 게임 산업도 역시 산업이며, 게임이 팔리길 바라는 게임 디자이너라면, 이 현실을 고려해서 게임 디자인에 녹여내야 한다

6. 엔지니어링

- 질문: "이 게임을 만드는 것이 기술적으로 가능한가?"
- 구현하기 전까지 게임 아이디어는 아이디어일 뿐이다. 아이디어가 반드시 가능성과 실질성의 제약에 한정되진 않는다
- 엔지니어링 검토에서 게임을 새로운 방향으로 성장시키기도 한다
- 아이디어가 실제 구현 가능함을 확인하는 일은 가치 있는 일이다

좋은 아이디어 고르기 - 8가지 필터

7. 사회집단 / 커뮤니티

- 질문: "게임이 우리의 **사회적 혹은 커뮤니티적 목표에 부합**할까?"
- 게임이 그저 재미있는 것만으로는 충분하지 않다
- 어떤 디자인은 강한 사회적 요소나 게임을 둘러싼 풍성한 커뮤니티를 필요로 한다
- 게임 디자인은 이러한 커뮤니티나 사회적 집단에 의해 크게 영향을 받는다

8. 플레이 테스트

- 질문: "**플레이 테스터가 충분히 게임을 즐기는가?**"
- 게임이 어떻게 플레이 될지 상상해보고, 실제로 플레이하며, 실제 목표 고객이 플레이하는 걸 보면 각각은 상당히 다르다
- 게임이 실제 동작하는 걸 보면 해야 할 중요한 변경사항을 확실히 알 수 있다

한줄 설명 (로그라인)



게임을 잘 설명할 수 있는 문장(한줄 이내)

한줄 설명 (로그라인)



신의 질서를 위해 나는 자, 억압을 깨고 날아오르는 자
두개의 하늘, 하나의 영광

한줄 설명 (로그라인)
