
게임이란?

목차

1. 게임 vs 놀이
2. 놀이란?
3. 게임이란?
4. 게임의 속성
5. 플레이어
6. 플레이어 속성

게임 vs 놀이

무궁화 꽃이 피었습니다



놀이란?

1. 놀이는 인간의 자연스러운 행동 중 하나
2. 놀이는 자발적이고 창의적인 활동으로, 주로 즐거움과 만족을 얻기 위해 행해집니다
3. 특정한 목표를 달성하기 위한 것이 아니며, 과정 자체가 중요한 활동입니다
4. 놀이에는 규칙이 있을 수도 있고 없을 수도 있습니다
5. 물리적이거나 정신적일 수도 있습니다

피테르 브뤼헬(Pieter Bruegel) <아이들의 놀이 (Children's Games, 1560)>





게임이란?

게임은 일반적으로 즐거움, 오락 또는 교육적 목적으로 수행되는 **구조화**된 형태의 놀이

게임의 속성

1. Rule (게임의 법칙, 규칙)
 - 싸움 vs 권투
2. Interaction (상호작용, 게임 시스템)
 - 게임 개발자와 유저
 - 유저와 유저
3. Result (게임의 결과)
 - 목표, 도전
 - 보상
4. Fun (즐거움, 재미)

플레이어

1. 타겟이란?

- 해당 게임을 많이 플레이 할 것으로 보이는 연령대 또는 성별 집단을 말한다

2. 나이

- 10대
- 성인 (20대 이상)

3. 성별

- 남
- 여

플레이어 속성

1. 새로운 규칙 학습에 대한 태도
2. 도전에 대한 욕구
3. 플레이 타임
4. 플레이 페이스 성향
5. 경쟁 성향
6. 플랫폼 선호
7. 플레이 스킬 요구 사항
8. 장르/아트/설정/서사

캔디크러시사가

1. Rule (게임의 법칙, 규칙)

-

2. Interaction (상호작용, 게임 시스템)

-

3. Result (게임의 결과)

-

4. Fun (즐거움, 재미)

-

캔디크러시사가의 플레이어 속성

1. 새로운 규칙 학습에 대한 태도

-

2. 도전에 대한 욕구

-

3. 플레이 타임

-

4. 플레이 페이스 성향

-

캔디크러시사가의 플레이어 속성

5. 경쟁 성향

-

6. 플랫폼 선호

-

7. 플레이 스킬 요구 사항

-

8. 장르/아트/설정/서사

-

목차
