
퍼즐

게임 메커니즘에서의 퍼즐은

플레이어가 게임 플레이 중 멈춰서 생각하고 있다면 그는 퍼즐을 풀고 있는 것이다

퍼즐은 진짜 게임일까?

1. 퍼즐은 '재미있는 문제' 이다
2. 퍼즐은 대부분 1인용이다
3. 플레이어의 입력에 똑같은 출력만 하는 것이 퍼즐이다
4. 엔딩이 있는 스토리 기반의 게임도 퍼즐이다
5. 퍼즐은 정답이 있다
6. 퍼즐은 반복 플레이 하지 않는다
7. 퍼즐은 우월 전략이 있는 게임이다
8. 퍼즐은 우월 전략을 찾는 데 그 목적이 있는 게임의 축소판 이다

게임속의 퍼즐 역할의 변화

1. 퍼즐 기반의 게임에서 액션 기반의 게임으로의 변화
2. 퍼즐을 풀지 못하면 게임을 더 이상 진행하지 못한다
3. 퍼즐은 게임 환경속에 녹아 들었다
 - 대전 격투 게임에서 특정 상대에게 어떤 전략을 사용해야 할지 멈춰 생각한다면
 - 레이싱 게임에서 경주를 제한시간 안에 끝내기 위해 어떤 위치에서 부스터를 써야 할지 고민 한다면
 - FPS 게임을 할 때 피해를 적게 입으려면 어떤 적부터 쓰러뜨려야 하는지 생각 한다면

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

1. 목적을 쉽게 이해할 수 있게 만들어라

- 사람들이 퍼즐에 관심이 생기도록 하려면 그 사람들이 뭘 하려고 하는지 알아야 한다
- 플레이어가 무엇을 해야 할지 모른다면 이내 흥미를 잃어 버릴 것이다
- 무엇을 해야 할지 알아내는 것이 퍼즐의 일부일 수도 있다
- 문제가 매우 열린 구조로 되어 있고, 제대로 해결하고 있는지 반응을 보이지 않는 게임은 일부 퍼즐 매니아들을 위한 게임 될 수도 있다

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

2. 시작하기 쉽게 만들어라

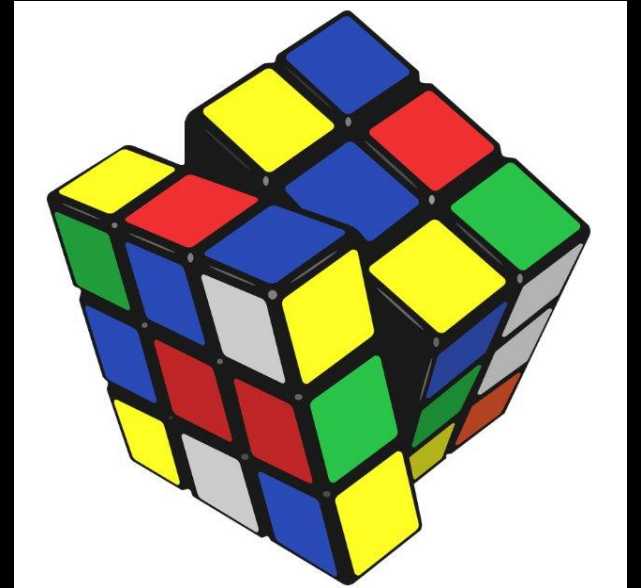
- 퍼즐의 목적을 이해 했다면 그것을 풀기 시작할 것이다
- 시작하는 방법이 분명해야 한다
- 퍼즐을 풀 생각이 없는 사람도 한번 해보고 싶어 지도록 만든다



좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

3. 진도가 나간다는 느낌을 준다

- 퍼즐을 보통 해답에 가까워지고 있다는 느낌을 주는 무엇가가 있다
- 플레이어는 진도가 나아간다는 느낌을 좋아한다
- 진도는 플레이어에게 해답을 알아낼 수 있으리라는 희망을 준다
- 수수께끼는 답만 기다리는 문제이다
- 스무고개는 수수께끼를 퍼즐로 만들었다



좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

4. 풀 수 있는 것 같은 느낌을 주라

- 플레이어에게 풀 수 있다는 확신을 주어야 한다
- 플레이어가 퍼즐을 풀 수 없다고 생각하기 시작한다면 포기해버린다
- 플레이어에게 무의미한 시간이 되어 버리는 느낌을 주거나 실증을 느낀다
- 답이 있다는 것을 정확히 알려주는 것이 중요하다

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

5. 점진적으로 난이도를 올려라

- 게임의 난이도는 점진적으로 상승해야 한다
- 퍼즐은 그 해답을 찾을 때까지 여러 목표를 단계적으로 하는 작은 행동들을 해 나가면서 풀게 된다
- 이런 행동들의 난이도가 점진적으로 증가해야 한다

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙



좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

6. 병행은 플레이어를 쉴 수 있게 한다

- 퍼즐은 플레이어가 멈춰서 생각하게 한다
- 단점은 플레이어가 퍼즐을 통과하지 못해서 더 이상 진행하지 못할 수도 있다
- 연관된 퍼즐을 여러 개 동시에 주어 다른 퍼즐을 먼저 시도하도록 한다

심	리	학				
지		위	상		보	도
어	조		설	레	다	
	치	안				
		목	덜	미		
종	속			디		총
	성			어	수	선

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

7. 피라미드 구조는 흥미를 배가 시킨다

- 작은 퍼즐의 연속들이 보다 큰 퍼즐의 단서가 된다
- 병행제는 그 자체가 피라미드 퍼즐 구조를 만든다
- 퍼즐의 모든 부분이 마지막 하나의 도전으로 모이게 한다
- 마지막 도전이 흥미롭고 매력적이며 분명하게 만들어야 한다

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

8. 힌트는 흥미를 배가 시킨다

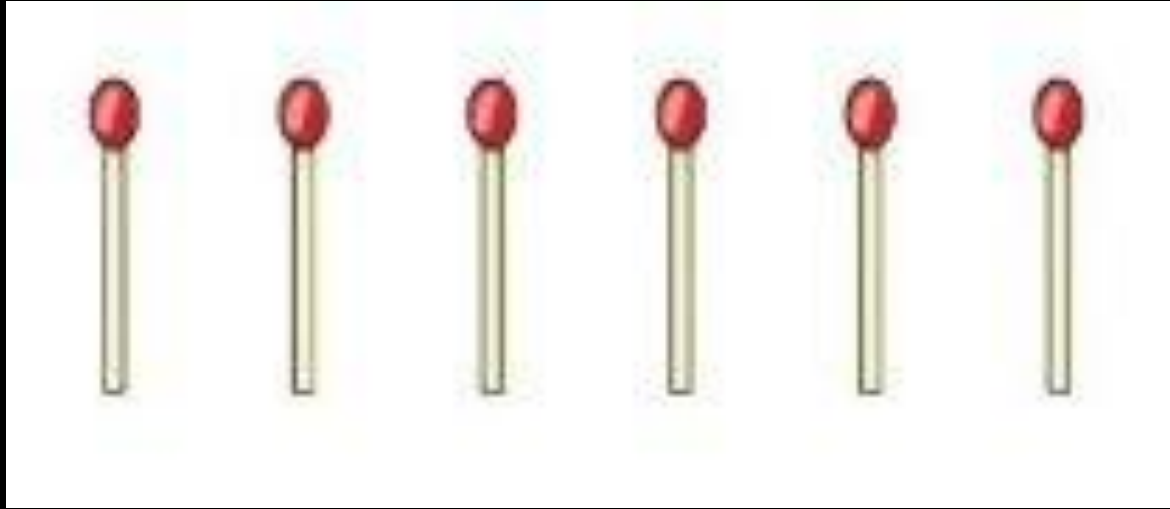
- 적절한 시기의 힌트는 플레이어에게 새로운 희망과 호기심을 준다
- 힌트는 퍼즐의 경험을 어느 정도 떨어뜨리면서 있다
- 힌트를 받아서 퍼즐을 푸는 게 전혀 못 푸는 것보다는 훨씬 낫다

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

9. 답을 주라!

- 퍼즐의 즐거움은 퍼즐의 답을 알아냈을 때 '아하!' 하고 느끼는 경험 이다
- 퍼즐을 푸는 과정에서 오는 것이 아니라 답을 보는 것으로부터 오는 경험이다
- 문제를 푸는 두뇌는 그저 답을 보거나 듣는 것만으로도 만족을 느끼게 되어 있다

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙



여섯 개의 성냥개비를 배열해서 똑같은 삼각형 4개를 만들 수 있을까?

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

10. 관점의 전환은 양날의 칼이다

- 1) 이전에 이 퍼즐을 본 적 있어서, 우쭐하는 즐거움은 있지만 푸는 것은 아무 재미가 없다
 - 2) 관점 전환을 해내고 정답을 찾아냄으로써 매우 재미 있었다
 - 3) 누군가가 이야기해줘서 약간의 '아하' 효과와 함께 스스로 알아내지 못해 약간 아쉽다
 - 4) 짜증나서 포기해 버린다
- 플레이어가 관점의 전환에 성공하면 커다란 즐거움을 느끼며 문제가 풀린다
 - 관점의 전환에 실패하면 플레이어는 아무것도 얻지 못한다

좋은 퍼즐 디자인 10가지 원칙

