1. 뇌는 어떻게 움직이는가?

* 생각하는 것 이상으로 많은 것을 인지하지만 관계 없는 것을 잘라낸다(인지하는 수많은 정보 중 불필요한 정보는 버림)
* 인지한 정보를 수시로 왜곡한다(SD캐릭터 + 미려한 일러스트 조합에서 SD캐릭터에서 일러스트의 모습을 상상
* 소음은 처리하지 못하는 소리패턴이다
* 좋은게임 : 플레이어가 게임을 그만두기 전에 줄 수 있는 모든 것을 다 가르치는 게임이다. + 재미는 학습의 또 다른 표현이다.
* 게임은 형식적 추상 시스템 + 장식 요소로 구성되어있다.

1. 감성의 영역(장식요소)은 게임에서 생각 이상으로 중요함

* 직관적인 형태의 학습이 중요함(슈팅게임에서 비행기와 적 기체가 등장하면 쏴서 격추하는 게임인 것을 바로 알 수 있음)
* 같은 구조를 가졌지만 외형이나 컨셉에서 오는 차이가 있음

1. 재미라는 것은 무엇인가?

* 재미의 본질은 맥락에서 오는 것이다, 압박이나 압력이 없는 환경에서 학습이 이루어지는 것
* MMORPG의 유저들은 매 게임마다, 동일한 역할을 반복하는 경향이 있다.(사람마다 느끼는 재미가 다르다)
* 조직가형 뇌 : 공간을 다르게 탐험, 직접 시도를 선호
* 감정이입형 뇌 : 다른 사람의 행동을 모방하며 배우는 것을 선호함

1. 게임의 구조

* 사전 준비 : 도전 과제와 맞분기 전의 성공 확률에 영향을 줄 몇가지 선택
* 정연한 핵심구조 : 본질적으로 재미를 주는 일련의 규칙
* 일련의 도전 : 규칙 내에서 작동하는 게임의 컨텐츠
* 대결을 위해 필요한 능력 : 게임에서의 스펙, 컨트롤
* 다양한 피드백 시스템
* 기술의 숙달 문제 : 높은 수준의 플레이어들이 쉬운 대결에서 얻는 것이 적어야 함
* 실패에 따른 대가 : 최소한의 기회 비용 이상을 지불할 대가가 있어야 한다.

1. 게임을 기획하는 것

* 경험을 디자인한다.
* 사람들은 게임의 모든 시스템을 확습하지 않는다.
* 사람들은 자신만의 방식으로 시스템을 경험한다.
* 선택 가능성 트리와 패턴 경험의 지도를 그리는 것이 좋다.

\*선택 가능성 트리 : UI중심 / 패턴 경험 지도 : 행동, 행위 위주

가챠

변동 비율 강화 : 확정보단 랜덤에 더 큰 쾌감

니어미스 심리 : 아슬아슬함에서 오는 지속성과 쾌감

자이가르닉 효과 : 미완성에서 오는 불편함

손실 회피 : 이득보다는 손해에 더 민감함

유료상품

고통회피 : 지출을 꺼리는 심리(자원 획득보다 소비 시 저항이 더 크다) – 신용카드

현상 유지 편향 : 행동을 잘 바꾸려고 하지 않는 성향 – 미끼상품

닻 효과 : 상품의 구매가 다른 상품의 인상을 바꾸는 것

통제에서 오는 기쁨

삶은 통제 그 자체라 할 수 있음 / 게임속에서 통제감을 회복하길 원함

게임내 모든 컨텐츠와 요소들을 ‘통제’의 관점에서 해석할 수 있음

통제감 회복 = 선택권, 주도권 O

통제감 상실 = 선택권, 주도권 X

비 확장적 프레임을 사용한 유효기간을 표기한 프로모션 << 확장적 프레임으로 유효기간을 표기한 프로모션