

# 재미에 대하여

---

목 차



재미란 뭘까

재미의 수명

사례 분석

재미의 끝

# 재미란 뭘까

사전적 정의

1.아기자기하게 즐거운 기분이나 느낌.

2.안부를 묻는 인사말에서, 어떤 일이나 생활의 형편을 이르는 말.

3.좋은 성과나 보람.

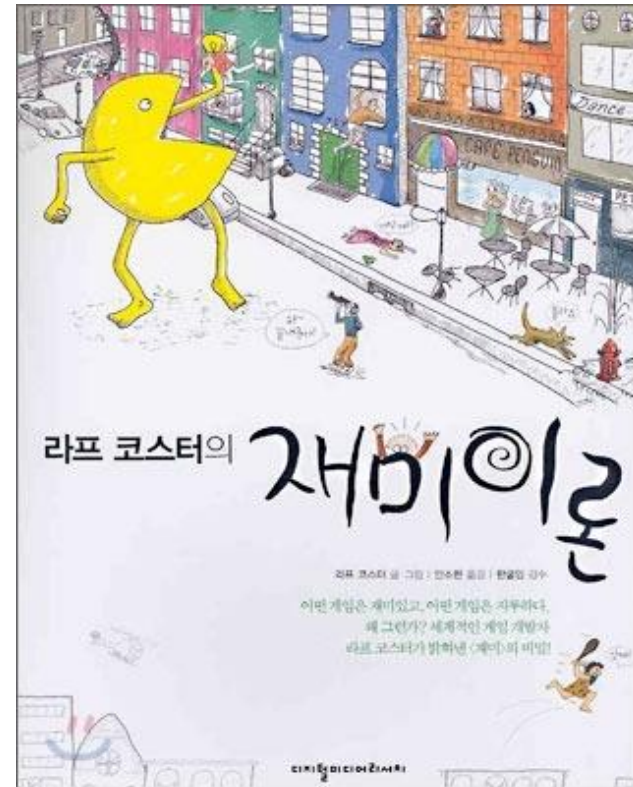
# 재미란 뭘까

다른 정의

체내에 엔도르핀이 생성되면서 뇌가 기분 좋게 느끼는 것

# 재미란 뭘까

다른 정의



# 재미란 뭘까

재미의 원천

"패턴"

# 재미란 뭘까

재미의 원천

패턴분석 → 학습 → 재미

"게임을 함으로써 학습이라는 마약을 얻는다"



# 재미란 뭘까

재미의 원천



그렇다면 노잼은 어디서 오는가

# 재미란 뭘까

재미의 원천

게임에서 더 이상 배울 것이 없을 때

새로운 패턴이 없을 때

# 재미란 뭘까

재미의 원천

목 차



시상한 개그는 재미를 불러일으키지 못 한다

# 재미란 뭘까

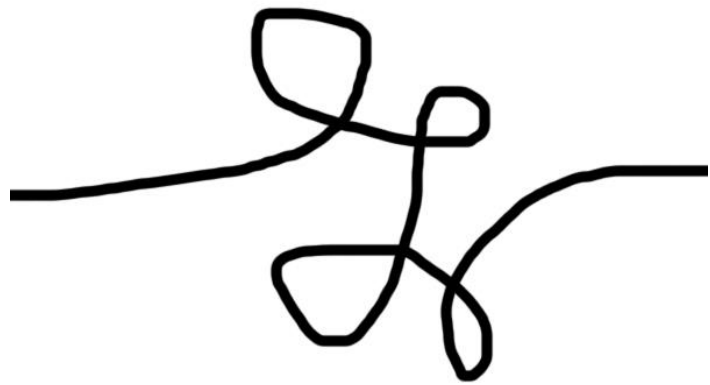
재미의 원천

이해할 수 없는 패턴은 소음이다.

소음에서 패턴을 찾지 못할 때, 우리는 좌절감을 느끼며 결국 포기한다.

# 재미란 뭘까

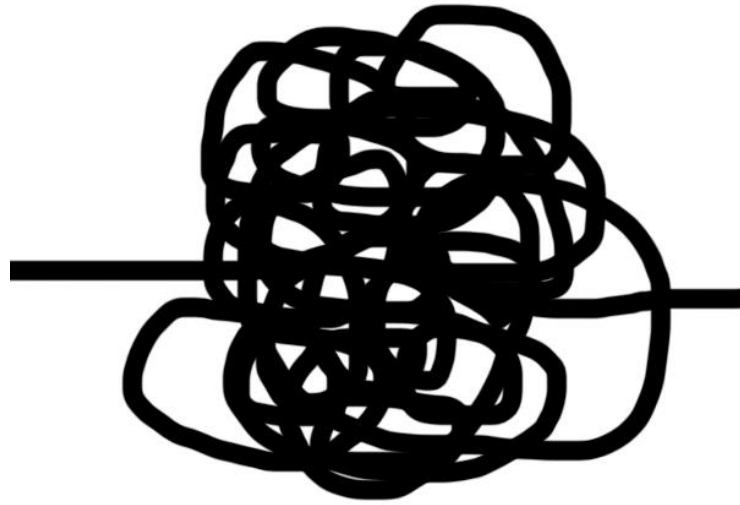
재미의 원천



너무 쉬운 패턴은 쉽게 지린다

# 재미란 뭘까

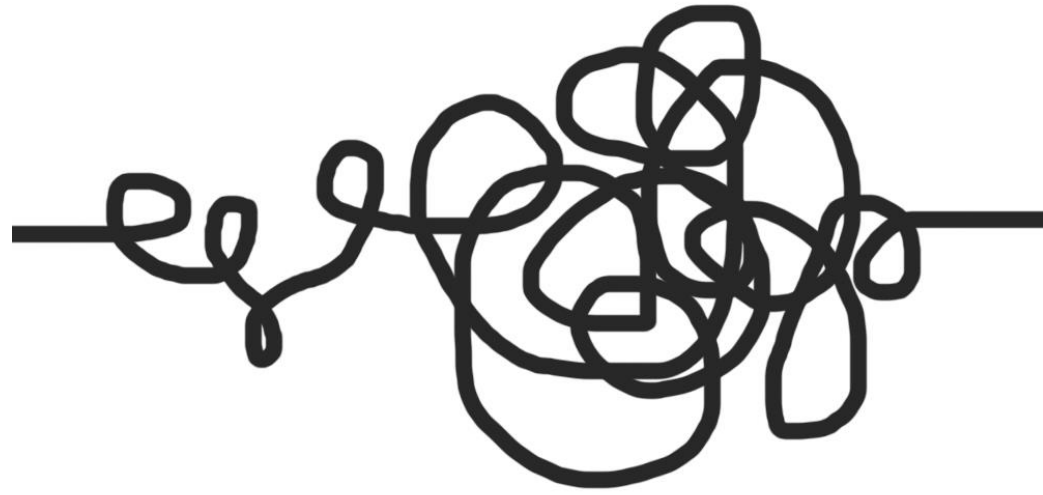
재미의 원천



너무 어려운 패턴은 금방 포기하게 한다

# 재미란 뭘까

재미의 원천



하<sup>ㅅ</sup>가<sup>ㅅ</sup>가<sup>ㅅ</sup>할<sup>ㅅ</sup>정도의 패턴을 배치해야 재미를 느낄 수 있다

# 재미의 수명



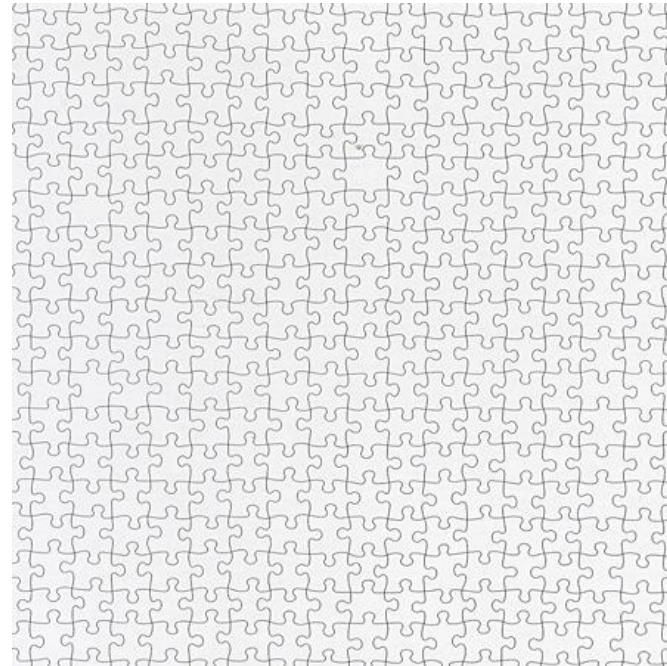


# 재미의 수명



아무리 많이 패턴을 준비해도  
LH L2 L3

# 재미의 수명



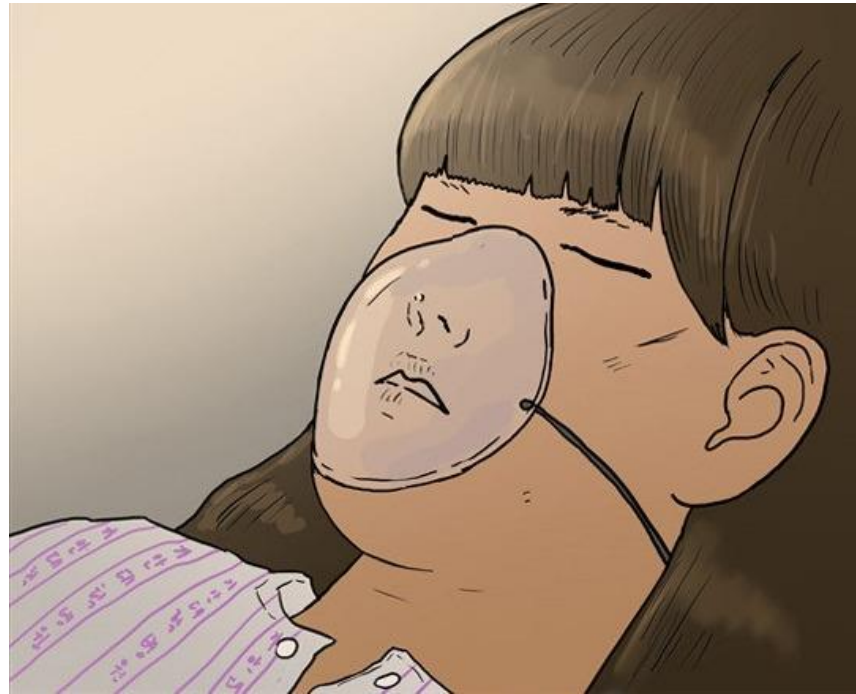
패턴은 소모되고, 게임은 재미 없어진다

# 재미의 수명



그것은 부정할 수 없는 사실이다  
산 부 정 할 수 없 는 사 실 이 다

# 재미의 수명



어떻게 재미를 지속시킬 수 있을까?

# 재미의 수명



조합

# 재미의 수명

조합

다<sub>한</sub> 패턴을 조합하며 수<sub>만</sub> 많은 패턴이 나온다

패턴의 수<sub>서</sub>만 바뀌어도, 다른 패턴이 될 수<sub>있</sub>다

# 재미의 수명

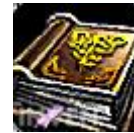
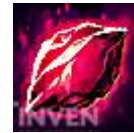
조합



어떠 <sub>ㄴ</sub> 캐릭터가 나오냐에 따라 <sub>ㄱ</sub> 플레이 방식이 다르다 <sub>ㄴ</sub> <sub>ㅇ</sub> <sub>ㄱ</sub>

# 재미의 수명

조합



어떤 아이템을 먼저 가져가는지에 따라 플레이가 달라진다



# 재미의 수명

조합



캐릭터가 위치한 곳, 상황에 따라 패턴이 달라진다

# 재미의 수명

조합



캐릭터가 움직이는 환경도 바뀐다

# 재미의 수명



무작위

# 재미의 수명

무작위



도박은 옛날부터 계속된 게임이다

# 재미의 수명

무작위



52장의 카드로 전 재산이 털린다

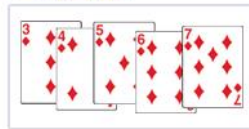
# 재미의 수명

무작위

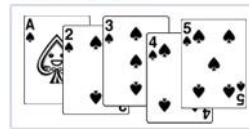
• 로열 스트레이트 플러쉬



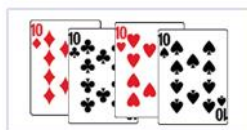
• 스트레이트 플러쉬



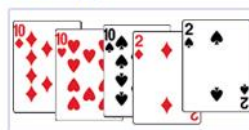
• 백 스트레이트 플러쉬



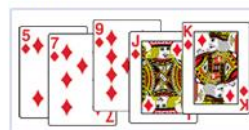
• 포카드



• 풀 하우스(집)



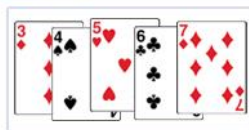
• 플러쉬



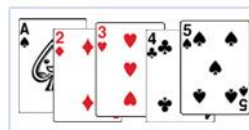
• 마운틴



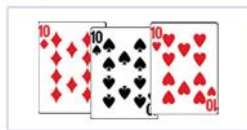
• 스트레이트



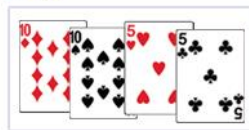
• 백스트레이트



• 트리플



• 투페어



• 원페어



패턴이 적어서 반보도 많다  
L 1 L 1 L 1 L 1

# 재미의 수명

무작위

<7poker> ♠ > ♦ > ♥ > ♣

Royal Straight Flush	0.003%
Straight Flush	0.03%
Four card	0.1%
Full House	2.6%
Flush	3%
Straight	4.6%
Three card	4.8%
Two pair	23.5%
One pair	43.8%
High card	

하지만 어떤 패턴을 경험하기 매우 힘들다

# 재미의 수명

무작위



그 회소성인, 엄청난 패터의 반보을 감소하게 한다



# 사례 분석



# 사례 분석



FPS(카운터 스트라이크)

# 사례 분석



업샷  
스



헤드라인

# 사례 분석



The screenshot shows a Counter-Strike: Global Offensive scoreboard. The game title is "[Kun Dae]Fish-PC No.1 Aztec". The CT Forces (11 players) have a score of 46, 14 deaths, and 14 latency. The Terrorist Forces (12 players) have a score of 27, 31 deaths, and 31 latency. The background shows a game scene with a green circle highlighting a player's position and a "BOMB" message on the screen.

	SCORE	DEATHS	LATENCY	VOICE
<b>CT Forces (11 players)</b>	<b>46</b>	<b>14</b>		
hypo	80	37	11	
BLUE JAY	53	39	7	
H_co	38	28	10	
ATM	8	10	6	
Ginseng	6	3	23	
Y	4	2	8	
Gab^^	3	0	8	
AH-64D_LongBow	3	2	58	
adfsadf	2	2	9	
dhtod	1	1	9	
Gg/Go^^gO	0	0	6	
<b>Terrorist Forces (12 players)</b>	<b>27</b>	<b>31</b>		
Aks-74	85	18	26	
[COLT&Rush]Mania	43	44	9	
Awp-74	41	26	11	
asdt***	35	28	7	
cool"	15	10	7	
KenTa	14	13	15	
NEMO	12	28	28	
abc	6	5	19	
E IDIL10IE1	6	13	49	
[GUND]	6	17	27	
def	2	6	17	
what's up	0	4	165	

원하지 않지만 교수들과 플레이 해야한다

# 사례 분석



초보는 지나가다가 쪽고, 만나도 한방에 쪽는다

# 사례 분석



직업장벽 높음 -> 패턴 분석이 어렵다  
↓ ↓ ↓      ↓ ↓ ↓



# 사례 분석



오버워치는 FPS의 진입장벽을 낮추었다

# 사례 분석



헤드샷은 크리티컬의 개념



# 사례 분석



에임의 부담을 최소화한 캐릭터

# 사례 분석



수준에 맞는 유저들끼리 플레이

# 사례 분석



FP5를 하지 않던 사람도 플레이 하게 만들었다

# 사례 분석



바인딩 오브 아이작

# 사례 분석



수 많은 아이템들이 존재  
한다



# 사례 분석



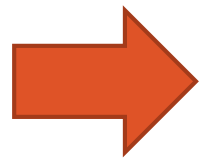
원하는 아이템을 선택할 수 있다면, 패턴은 금방 고갈된다

# 사례 분석

맵 -> 랜덤

아이템 -> 랜덤

상점 내 아이템 -> 랜덤



수 많은 패턴, 반복 플레이

# 사례 분석



래더서은 아이작의 플레이 타임 늘려준다  
L M O L 7 P M L L L L



# 사례 분석

차일드	획득 확률
★3 하	50.01%
★3 중	21.55%
★3 상	14.66%
★4 하	7.99%
★4 중	3.09%
★4 상	1.80%
★5 하	0.38%
★5 중	0.31%
★5 상	0.21%

하지만 과도한 사냥은 의미 없는 패턴의 반복만 낳는다

# 재미의 끝



# 재미의 끝

게임은 결국 재미 없어진다

# 재미의 끝

그 끝을 거부하기보다는

# 재미의 끝

끝에 무언가를 얻을 수 있게 하는 것이

# 재미의 끝



그 동안의 재미를 회상할 수 있게 하는 게 아닐까

Q & A

출처: 라프코스터의 재미이론