[ 게임 사전 기획 ]

게임 구성요소 정리 및 기획 게임의 구성요소 분석

인하대학교 미래인재개발원 문화콘텐츠프로그래밍

김예슬

게임의 구성 요소

게임의 구성요소는 크게 Story, Aesthetic, Technology, Mechanism으로 이루어져 있다.

Story

- 게임에서 펼쳐지는 일련의 사건

- 필수는 아니지만 게임이 더 흥미로워지며 이해하기 쉬워짐

Aesthetic

- 미적 요소, 게임의 외관

- 아트, 사운드 등 실제로 보고 듣는 것들을 의미함

Technology

- 꼭 최신 기술만이 아닌 게임을 가능하게 하는 재료나 상황 등(종이, 연필, 토큰 등)

- 게임에 사용하는 기술에 따라 어떤 일은 가능하고 어떤 일은 불가능해짐

Mechanism

- 게임의 절차와 규칙, 게임을 게임이게 하는 것

기획한 게임과 타 게임과의 비교

기획한 게임

- FOCUS

Story

- 큰 스토리는 존재하지 않고, 게임 첫 시작 시 뜨는 UI 이미지로 추측 가능

Aesthetic

- 2D, 타일 맵 기반

Technology

- 마우스 및 키보드 입력

Mechanism

- 스테이지에 존재하는 스위치를 모두 꺼서 다음 스테이지로 가는 문을 열 수 있음

- 스위치는 버튼이 있을 경우 버튼으로, 없을 경우 주변의 미사일이나 폭발을 이용해서 끌 수 있음

- 플레이어는 포커스 기능을 이용해서 해당 영역 내에서 시간 정지 및 순간이동 능력을 사용할 수

있음

타 게임과의 비교

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이미지 | | | |
|  | | 브레이드 - 스토리 설명 : 네이버 블로그  Steam의 Braid | |
| FOCUS | Game | | Braid |
| 미비 | Story | | 존재  히든 엔딩 존재 |
| 키보드 및 마우스 | Technology | | 키보드 및 마우스 |
| 2D, 타일 맵 | Aesthetic | | 2D |
| - 포커스 기능을 사용하여 시간을  정지할 수 있음  - 플레이어 사망 판정이 존재함 | Mechanism | | - 플레이어의 움직임에 따라 시간이  빠르게 가거나 느리게 감  - 플레이어 사망 판정이 존재하지  않음 |