



**(LECTURE NOTE CHAPTER 2 중  
에서)**

**PART 2: GAME ELEMENTS  
(FROM DESIGNER'  
PERSPECTIVE)**



# MDA (MECHANICS, DYNAMICS & AESTHETICS) FRAMEWORK



# MECHANICS ARE THE FORMAL RULES OF THE GAME.

- HOW THE GAME IS PREPARED,
- WHAT ACTIONS THE PLAYERS CAN TAKE,
- THE VICTORY CONDITIONS.

게임을 어떻게 준비할 것인가  
개략적인 흐름 특징

상대방 제압 조건  
goal 달성 조건  
⋮

game  
MECHANICS



사용자입장에서 Mechanics이 무슨행위시 발생하는지  
 그제 생각되는 개념이있습니다. 즉 사용자입장을 받아들이고, 게임플레이 과정에서

**DYNAMICS ARE THE “RUN-TIME” BEHAVIOUR OF THE MECHANICS.** 코드가 어떻게 작동되는지  
 사용자와 조화를 이룬.

– HOW THE RULES ACT IN MOTION,  
 RESPONDING TO PLAYER INPUT AND  
 WORKING IN CONCERT WITH OTHER RULES.

– PROGRAMMING TERMS, **THE “RUN-TIME” BEHAVIOUR OF THE GAME.**

소프트웨어 실행에 사용하는 내용  
 게임 엔진, 이벤트 발생  
 등을 이용하여 실행  
 메커니즘



게임 플레이어가 사용하는  
감정적인 반응

미적요소

**AESTHETICS** ARE THE EMOTIONAL  
RESPONSES EVOKED IN THE PLAYER.

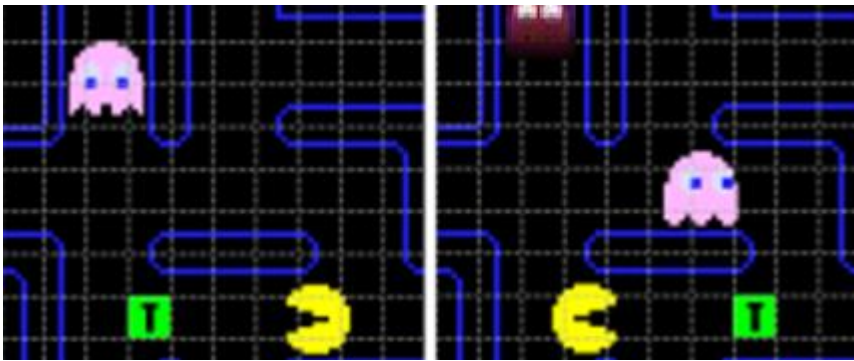
장르에 게임 설명하는 내용들

AESTHETICS DESCRIBE THE PLAYER'S  
EXPERIENCE OF THE GAME; THEIR ENJOYMENT,  
FRUSTRATION, DISCOVERY, FELLOWSHIP, ETC.  
IN SIMPLE TERMS,

WHAT MAKES THE GAME FUN?

- **SENSATION: AUDIO-VISUAL EFFECTS.** 시각적, 청각적 느낌.
- **FANTASY: IMAGINARY WORLD.** 환상 게임이 제공하는 가상세계
- **NARRATIVE (GAME AS DRAMA): STORY** 사실 게임 스토리
- **CHALLENGE (GAME AS OBSTACLE COURSE)** 이산 도전과제. 장애물을 지공할 것인가.
- **FELLOWSHIP (GAME AS SOCIAL FRAMEWORK)** 동료애
- **EXPLORATION (GAME AS UNCHARTED TERRITORY)** 탐험. 미지의 세계를 감성하는 비체계로 접근
- **EXPRESSION (GAME AS SELF-DISCOVERY): OWN CREATIVITY** 게임 아바타에 표현, 전략을 적용해서 게임을 승.
- **SUBMISSION (GAME AS PASTIME)** 심심풀이





- Each ghost has a unique **seeking mechanic**: Blinky targets the tile that the player currently occupies, while Pinky targets four tiles ahead.
- These rules create a **dynamic** wherein the player becomes boxed in by Pinky in the front and Blinky from behind.
- The enemy dynamics present a challenge to the player, creating an **aesthetic** of fun and excitement.

# Game Elements

게임 설계할 때  
모든가 반영되고  
이해할 수 있다



Objectives

Mechanics

Resources (units) 물리적인 유닛, 시간/에너지

가상화에 목적.

Balance

계획과 균형  
나누고. 다양성

플레이어가 달성 가능한 정도

Game Play

Challenges

Setting (temporal, spatial)

Character

Story

Premise

Interaction model

Player's role

Perspective

/ 2 3 인칭



# STORY-BASED GAME



152101 027 215

No Story

Story-based  
game play



Convention  
al Arcade

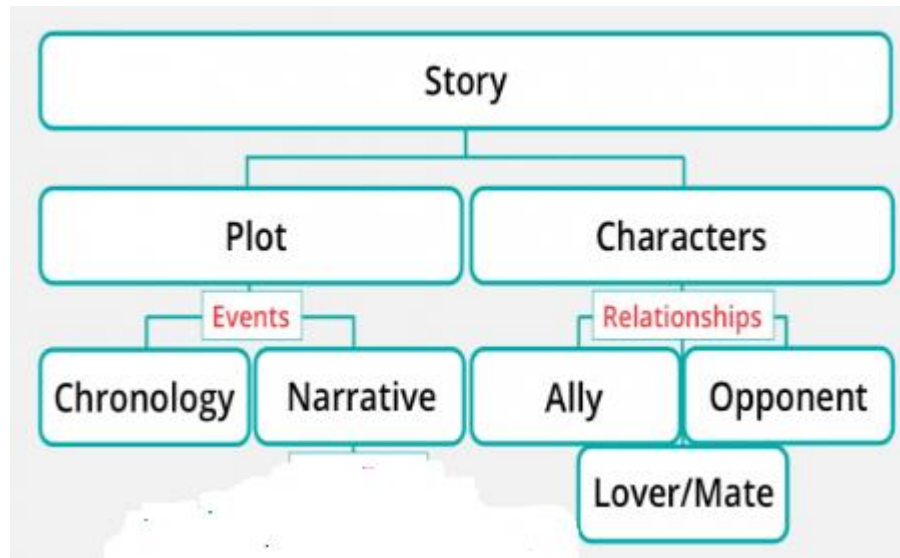
Strategy

FPS

Adventure/  
RPG

## Story Spectrum

Adventure → RPG → FPS →  
Strategy → Action



**Story = characters + plot** → 이편이벤트가 발생하느냐 이편 이벤트가 어떤 영향을 미치느냐

**Plot** consists of things that happen, i.e. events.

**Narrative** is the choice of which events to relate and in what order to relate them – so it is a representation or specific manifestation of the story.

↓  
구체화

구체적인 것임



평상인물: 친구 사슴.

사슴을 보았어. 학교로 걸어가

예) When your friend tells a story about seeing a deer on the way to school, he or she is using characteristics of a narrative.

옛날 옛날에...

예) Once upon a time, .... .., the boy lived happily ever after.

Q: 그럼 소설 (novel)?

→ 주관자의 경험  
사상과 소설의 차이  
↳ 사관

# How can the player interact with the world?

As an avatar

플레이어는 게임세계와 어떻게 interaction  
할까? 1. 게임 아바타 = 플레이어

- A single character or object that represents the player
- Player's actions are limited to the avatar's location

아바타의 위치에서 할 수 있는 행동들

- FPS, Adventure, Racing, Sports (?)

FPS

Adventure

Racing



# Omnipresence

가장 쉽게 전체 영역을 다룰 수 있음



- Player can act in many or all places in the world
- Strategy games
- Not always omniscience:

→ Fog of War

↓  
야기

전공매대관 불확실성  
상대방 과나의 불확실성  
선택의



View: (Side View, Top-down View,  
Three-quarter (2.5D)



위에서 아래로 내려다 보는 방식



Gods, 1991 (left), Cadaver, 1990 (right), The Bitmap Brothers



2D와 3D 게임  
중대일

캐릭터  
앞면 후면이 보이는 것  
일단

참고: Three-quarter is a general term.



(Lecture Note 2장 종료)