

The 13 Basic Principles of Gameplay Design

by Matt Allmer

Focal Point

게임 플레이함에 있어서
플레이어들은 더 나은 조건을 잡아야 될지 고민해줘야
게임 디자인은 플레이어가 이와 같은 행동을 하지 못하게 해야 하고
주요한 방향에 있는 사물을 플레이어들이 경험할 수 있어야 함.

*Never allow the player to guess what they should focus on.
This applies to both visual and visceral aspects of gameplay.*

Level design example



스타크래프트 맵 같은 경우

Creating clear, apparent lines of sight

보인이에 모든 맵이 시야가 없음.

시야의 넓이로 x 작아도 x

적당한 시야도

맵이 어떻게 만드는지와

플레이어가 이해하기 쉽게

만들어야 함

System design example

Clearly defined plot points and objectives during game progression/user experience.

Anticipation

플레이어에게 예상하는 시간을 주어야 함

기차의 경우. 기차소리가 들리고 → 기차가 지나가야 함
필요함

Time is needed to inform the player that something is about to happen.

Level design example



A train sound effect occurs before player sees train.

System design example

An energy charge builds before the lightning attack occurs.

전기 충전 과정. 한 경우 에너지가 증가하는 모습이
보여져야 함

Announce Change (for leading the user's experience)

게임 플레이어에게서 발생할 수 있는 변화에 대해서 알려줘야함.

Communicate all changes to the player. This short step occurs at a proper time between Anticipation and the event itself.



아이밍이 중요. (스플리 이벤트를 발생시킬 수 있다는
사실적 정황적으로 알려줄 수 있어야함)

A good rule of thumb is degree of rarity. If a change occurs a hundred times in an hour, the announcement may not be required. However, if the change occurs five times throughout the entire game experience, a number of visual cues could be needed.



Level design example

"Cast-off" animations trigger for NPCs when the player's character boards the ship.

배가 출항할때 NPC가 다른 물리는 야생 동물을
보여줌으로써 플레이어에게 배가 출항하는 구실을 알려줘야
함.

System design example

An on-screen notification occurs when quest criteria have been completed (i.e. "Slay 10 goblins for Farmer Bob")

퀘스트를 달성했을 경우 달성했다는 효과를
플레이어에게 보여줘야함

믿을 수 있는 이벤트와 행위

Believable Events and Behavior



액션 반응 결과 플레이어들의 이모션들이 받아들일 수 있는 느낌을 주어야 함

Every event or behavior must occur according to the logic and expectations of the player. Every action, reaction, results and emotion must satisfy the players' subconscious acceptance test.

Level design example

폭발물의 경우 주변에 부서지기 쉬운 것들을 두어서 파편들이 되는 화력이 좀 더 리얼하게

Place destructible objects near an explosive object. This way, the explosion looks more believable.

System design example

강 VS 플레이어 (우리) 적은 도망가는 것이 자연스러운 believable behavior

Weaker enemies run away when the advantage shifts in the player's favor.

효과를 제각각을 경우 마을 사람들은 기쁘고 배수처우함

Overlapping Events and Behavior



Dynamic is lost if only one change occurs at a time. Discover the right amount of events to occur at any given moment of time.

한번의 한개의 change는 지킬 수 없음

Level design example

Providing the player the ability to build from an appropriate list of structures.

동시에 여러 개를 지킬 수 없음

System design example

The linebacker points to direct fellow players, the defensive end shifts over, the quarterback points and calls out football jargon and the crowd cheers louder because it's third down. All this occurs before the snap.

Etc

Physics

게임 플레이 내에서 일어난 물리법칙이 잘 활용되어야 함. 단성, 중력의 법칙. 모든 것 부딪고 ...
게임 물리법칙이 잘 활용되어야 함.



Sound

이벤트가 발생했을 때 적절한 소리가? 차가 벽에 부딪힐 경우 불꽃이 튀는 현상
방해하려는 것은 아닌지 잘 고려해야 함.

Pacing

파라가 눈앞에 있는데 웅덩이가 있을 때 데미지는 주는 웅덩이라고 가정하면
가까이 가면 소리↑ 멀리 가면 소리↓ 웅덩이 소리가 나야 함
잘게 표현해줘야 함.

신조

- the rate in which events occur, the level of concentration required and how often events are being repeated.

소리의 전개가 적당함, 게임의 긴장감 긴박함이 얼마나 적절함
게임 플레이는 매 순간 집중하기 어려움. (긴박 or 느슨)
넓은 공간 공포를 느낄 만한 작은 공간

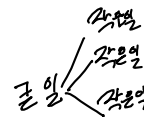
Spacing

- the appropriate amount of space for the appropriate number of units to maneuver correctly.

협동 작전을 수행할만한 충분한 공간이 제공되었는지
움직여야 할 개체들이 한명씩 통과하기 용이하면
모든 것이 잘 되고 넓게 제공되어야 함

Etc

최소필요의 발생을 순서대로 발생



Linear Design versus Component Breakdown

10개의 동시
AS 동시 → 장차 상해
입력 해나감

- *Linear Design : Linear Design involves solving challenges as they come.*
- *Component Breakdown involves systemic categorization and forming a logical hierarchy of all solutions.*

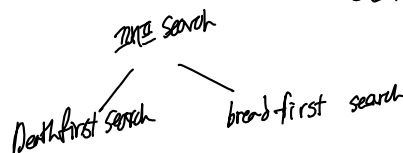
최소필요의 조건을 잘 알아야함

제발 그러 Input A2 제발 제 때 Input A2 ...

Appeal

Communication

상기 항목은 고쳐서 나열함
상기 항목을 어떻게 찾았나



탐색이 쉽게 이해할 수 있도록 개조시키면 좋게

Can invoke player's hope, various feelings ?



Another Principle: **Use Conflict**

강을 정정 도와라

Conflict: you want this way in a game, but the game does not allow it.

자신이 가진
강점을 문제해결
도구로써 문제 해결

본인이 직접 goal을 달성할 수 없게
게임을 하는 것



Conflict emerges from the players trying to accomplish the goals of the game within its rules and boundaries.

Conflict is designed into the game by creating rules, procedures, and situations (such as multiplayer competition) that do not allow players to accomplish their goals directly.

Three sources of conflict in games: obstacles, opponents, and dilemma



- Opponent 상대방 경쟁시 상대가 같은 상대방
- Obstacle 게임 코어 요소 장애물
RPG 플롯 환경
- Dilemma: dilemma-based choices that players have to make.
선택의 어려움 어떤 플레이어가 제일 좋은 선택을 하느냐
양이 힘들게 만들
- Monopoly: the choice of whether to spend money to buy a property or use that money to upgrade a property that is already owned.

가장 안
좋은
행위

배팅에
강조
놓았어

- Poker: Outbid opponents based on your hand or your ability to bluff .

상대방을 속이는
행위



- Moral dilemmas the player faces.
 - Example: Kill them all to get a special item, or break family ties to catch a family member who is a criminal.
 - Some of the most popular recent computer games have used morality as a marketing strategy, promising that players' moral choices would critically affect the game experience.


사랑을
죽이는
행위

가족
구성원을
잡아야하는
의무를
어는행위



12 Principles of Board Game Design

(Followed by STONEMAKER GAMES
Company)

- **Quick beginning and organic end:** Streamlined setup with (at most) minimal pre-game choices, and an organic end-game trigger (we're generally not drawn to games with a set number of rounds).  게임 시작 전 시간 낭비하지
세팅 과정의 복잡성
- **Ability to plan ahead before taking your turn** (you shouldn't have to wait for the previous player to complete their turn to be able to decide what you're doing on your turn). 플레이어의 차례가 오기 전에 플레이어가 게임을
시작할 수 있게 만들어줘야 함
- **Limited analysis paralysis** with choices displayed on player mats, game board, etc. This also manifests in a reasonable amount of information on display, not dozens of cards and tiles with detailed text that players need to read from across the table. 너무 많은 정보를 주어서 분석하는데
어려움을 겪을 정도로 만들면 x

- **Tension, not hostility.** We like to limit the potential for spite while still encouraging various forms of interaction.



적당한 긴장감

적당히, 혐오 요소

- **Interesting choices are better than luck.** If there are elements of randomness, players should be able to make decisions based on random input (instead of, say, rolling dice to determine the outcome). *Agency* is very important; it means that players have control over their fate.

적당한 운의 요소

전혀 무시될 정도의 운X

- **Rewards and forward momentum,** not punishment and backwards movement. Players should feel like they've progressed during the game to a superior position than at the beginning, and the mechanisms should support this.

플레이어의 행동이 보상을 주어야함

뒤로 가게하는 것이 아닌 앞으로 진행할 수 있게 도와주어야함

- Very, very few rules exceptions. 여러 사안을 최소한의
물음표가 필요함
- **Strong connection between theme and mechanisms.** Mechanisms should be designed to keep players immersed in the game instead of reminding them they're playing a game. Two key examples of mechanisms that don't do this are phases and action checklists. There are much better, thematic ways of showing players what they can do on their turn. Fantasy, military 분야는
기억이 부족한
주관심사가 메커니즘과
밀접한 관계가 있어야 함
- **The potential for dramatic, memorable moments** in a game is difficult to achieve, but it's a huge plus when the game allows and encourages them to happen. 기억할 만한 순간들은 많이 제공되어야 함.
극적이면서 좋은 기억으로 오래남는
장면 제공

소맛을 느낄수 있게함

- **Board games are tactile experiences.** We love games with some type of appealing, exciting component. It can be as simply as the cardboard Tetris-style pieces (patches) in Patchwork or as complex wheels in Tzolk'in.

고수들의 경우 2상 뒤집어도
되지만 아예드롭과
함께 패스에 딱! 하고 내어
찍는 모습들로 맛의
원하는 결과에의 즐거움
아는경우의 아쉬움.
이런것들이 배가 될

- **Variable factors to create replayability**—you can't play the same exact game twice, even if you try.

똑같은 게임 반복해서 하고 싶은 사람X
한번만 하다 진행과정이 달라지고
계속하고 싶은 많이들 있음
만들어야함

- **Multiple paths to victory.** Various game subsystems should be equal in their ability to reach the winning criteria

승리의 길이 다양해야함

(The End of Lecture Note Game Play)