GGJ NEXT®

a game jam for young creators

매커닉-다이내믹-에스테틱

무엇을 하나요?

- 게임을 분석해봅니다. 게임의 에스테틱(미학)부터 생각해보고, 다음으로는 다이내믹, 그리고 나서 매커닉이 어떻게 다이내믹에 영향을 줘서 의도한 감정적 반응과 경험을 만들어내는지 알아봅니다.

준비물

- 펜, 연필 또는 색연필
- 종이
- 선택 - 게임을 만들고 있다면 -물리적 게임 요소들 (토큰, 말, 주사위, 스피너, 등)

단계

1. 강한 감정을 느끼게 하는 게임들을 적어보세요. 이 감정들을 어떻게 설명할 수 있나요? 도전심을 자극하나요? 어려움을 느끼나요? 호기심? 깜짝 놀람? 무서움? 슬픔? 질서가 있다고 느끼나요? 명예, 재능, 수용성, 관심, 또는 즐거움 같은 감정을 느끼나요?

2. 강함 감정을 느끼게 하는 게임을 선택한 뒤, 다음 단계들을 거쳐서 어떻게 게임의 다이내믹과 매커닉이 이런 감정을 만들어내는지 분석해보세요.

3. 게임의 에스테틱을 다음과 같은 질문들에 답을 하면서 분석해보세요.

a. 이 게임은 어떤 감정적 반응을 만들어내나요?

b. 이 게임을 하면서 어떤 감정이 드는지 적어보세요.

c. 나에게 있어 이 감정적 반응은 어떤 의미인가요?

4. 다음 질문에 답하면서 다이내믹(게임이 어떻게 진행되는지, 다이내믹이 바로 감정적인 반응의 계기가 됩니다)

a. 게임에서 이 감정을 느끼는 계기가 무엇인가요? (게임에서 어떤 일이 벌어지는지)

b. 게임의 역동성은 어디서 오나요?

5. 다음 질문에 답하면서 매커닉을 분석해보세요.

a. 게임의 요소들은 무엇인가요? 적어보세요

b. 게임의 규칙은 무엇인가요? 적어보세요.

c. 이 규칙과 요소들이 어떻게 다이내믹에 영향을 끼치나요 (게임이 어떻게 진행되는지)?

6. 추가 활동: 한 번 실제로 적용해보면 어떨까요? MDA 프레임워크를 적용해서 게임을 만들어보세요.

a. 에스테틱 Aesthetics - 게임을 하는 플레이어가 어떤 감정을 느끼게 하고 싶나요?

b. 다이내믹 Dynamics - 게임의 어떤 부분이, 어떻게 플레이 되어서 그런 감정을 느끼게 되나요?

c. 매커닉 Mechanics - 게임의 요소들은 무엇이고 규칙은 무엇인가요?

d. 어떻게 하면 발전시킬 수 있을까요?

© Global Game Jam Inc.