



GGJ NEXT[®]

a game jam for young creators

사물에서 놀이를 찾다

무엇을 하나요?

- 짧은 시간 안에 몇 가지의 사물을 관찰하고, 속성을 탐색하고, 이렇게 얻은 정보로 게임을 디자인할 겁니다.

준비물

주변에서 쉽게 구할 수 있는 물건들 :

- 컵
- 동전
- 탁구공
- 손수건
- 끈
- 포스트잇
- 마커
- 마스킹 테이프

단계

1. 이 물건을 가지고 어떤 방식으로 놀 수 있는지, 사물의 ‘놀이력’을 살펴보세요. 이것을 게임에 어떻게 적용할 수 있을지 알기 위해서는 우선 가지고 놀아봐야 합니다. 예를 들어 고무줄은 늘릴 수 있고 동전은 뒤집을 수 있고, 컵은 쌓을 수 있습니다.
2. 그룹 내에서 또는 다른 사람과 아이디어를 공유하세요.
3. 내 게임의 핵심 요소 또는 핵심 역학(움직임)을 정합니다. 이 요소를 중심으로 게임을 만드세요. (5분)
 - 예) 고무줄을 튕긴다.
4. 목표를 정하세요. 핵심 요소를 중심으로 게임을 만들기 위해 다른 요소를 어떻게 결합할 수 있을까요? 게임의 목표는 무엇인가요? 게임의 도전과제는 무엇인가요?
 - 예) 고무줄을 튕겨서 컵에 넣는다.
5. 규칙을 만듭니다. 게임의 제목과 규칙 목록을 만들어 게임 아이디어를 프로토타입으로 구체화하세요.
 - * 프로토타입: 어떤 결과물을 완성하기 전에 시범적으로 핵심 요소만 구현해서 만든 모형을 말한다. 어떤 특정 기능을 테스트해보고 싶을 때 단편적인 부분만 프로토타입으로 만들어볼 수도 있다. 플레이테스트를 하기 위해 꼭 필요한 것.
6. 게임을 플레이테스트하세요. 게임을 직접 테스트하고 스스로에게 물어보세요. 이 게임이 재밌나요? 더 재미있게 만들 수 있나요? 다른 사람의 게임을 플레이테스트하는 동안 다른 사람에게 내 게임의 플레이테스트를 요청하세요.
 - *플레이테스트: 어느정도 만들어진 게임을 누군가에게 주고 “플레이” 해보게 하는 과정. “게임을 할 수 있는가?”라는 질문부터, 어떤 부분이 재미있는지, 어떤 것이 보완이 필요한지를 플레이테스트를 해주는 사람에게 물어봐야 한다. 게임 제작에서 필수적인 과정.
 - 다른 사람의 게임을 하는 경우 생산적인 피드백을 주세요. 게임 디자이너에게 게임에 대한 좋은 조언과 피드백을 주고 내 게임에 대한 피드백을 받습니다.
7. 반복합니다. 이제 게임을 어떻게 바꾸고 싶나요?