

Gama Network Presents:

Gamasutra.com

Improving Player Choices

()

By Tracy Fullerton, Steve Hoffman and Chris Swain

Gamasutra

March 10, 2004

URL: http://www.gamasutra.com/features/20040103/fristrom_01.shtml

가



(Tracy Fullerton,
Christopher Swain, Steven
Hoffman)

(Game Design Workshop)

(CMP Books)

가

가

가

가

가

(Sid Meier)가 "

가

가

가 가?

가?

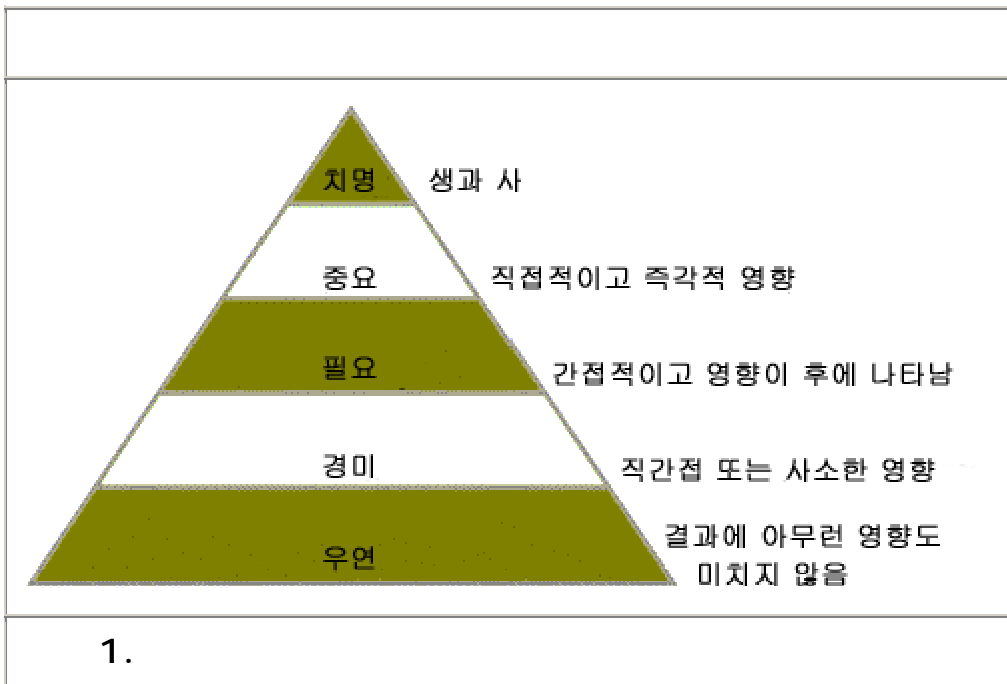
가

가?

가?

1

가



가

가?

가

가

가?

가

가

가

가

가

가?

가

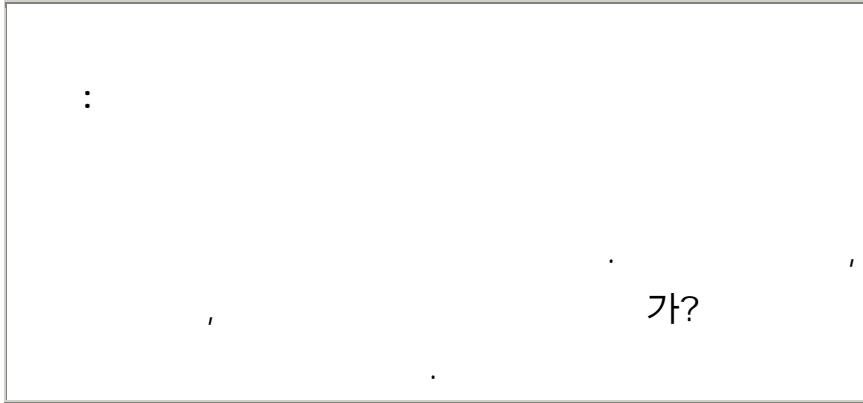
가

가

가

가

가



가

가

가

가

가

가

가

가

가

(

),

가

		선택권자의 전략:	
		큰 조각 선택	작은 조각 선택
자르는 자의 전략:	최대한 같은 크기로 절단	선택권자가 약간 큰 조각 차지	선택권자가 약간 작은 조각 차지
	한조각을 더 크게 자름	선택권자가 더 큰조각 차지	선택권자가 더 작은 조각 차지
2.			

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

"

"

가

"

가

"

(

)

가

가

가?

1950

RAND(:

)

"

"

가

5

1

3

3

가

		마리오의 전략:	
		자백	부인
루이지의 전략 :	자백	마리오 3년 루이지 3년	마리오 5년 루이지 0년
	부인	마리오 0년 루이지 5년	마리오 1년 루이지 1년

3.

(가),

가 1 3
1 5
가
3

- : 0
- : 1
- : 3
- : 5

> : > >
?
:

가 가?

(Radical Entertainment)

(Steve Bocska)

(Game Developers Conference)

가

1
가 10
가
8
가
5
가
가?
5 8
가 8
가
1 3
4 가

		플레이어 1의 전략:	
		전송기 구입	현상 유지
플레이어 2의 전략:	전송기 구입	플레이어 1 = 5천불 플레이어 2 = 5천불	플레이어 1 = 0불 플레이어 2 = 13,000불 (플레이어 2 파산)
	현상 유지	플레이어 1 = 13,000불 플레이어 2 = 0불 (플레이어 1 파산)	플레이어 1 = 8천불 플레이어 2 = 8천불
		4.	

가

가 .

. 가

가

가

가

가 가

가

(Myst)

(Medal of Honor)

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

Thief

Deus Ex

가

가

가

가.
가

.(5)



5. : *Thief*

가 가

1.

2. 가

3.

가

4. 가 . 가

가 . 가

(Nick Yee)

EverQuest

(B.F. Skinner)가

" " " "

가

" 가 . 가

5
가

가

가
가

가

EverQuest 가

"2

가?

가

가

가 가

가



가? 가 가?

가

가 가

가 가 ? 가

가 (6

)



6. *Warcraft III*: fog of war

가

가

가

가

가

가?

가

가

가

가

가

가

of Honor)

가

(Medal

가

가

가



7:

가 가

가

가 가

가

가

가

가

(Rich Hilleman)

가

가 " 가

"

가

가
가? 가 가 가 가?
가 가 가 가?
가 가 가 가?
가 가 가 가?

가 ,
가 , ,
가 ,
가 :

가?
가 가

가

가?
가?

가

가

가

가

가
가

가?

가

가

가

가

가

가

가

:

가

가?

가

가?

가가

가
가

가 가

가 가

가
가

가
가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

⋮

가?	?	가?
		가?

가

가

가

가

가 가 ,
가 가 ,
가 가

Zelda

가 가
가 가

가 . 2003

(Bill Fullton) Halo
가 가

가 가 ,
가 가

가 가
가 가

가

5

"

?"

3

가

가

가

가

가

가

가

가

가 가

가

가?

가

가

가

가?

가

가

가?

가

가

가

가

가

가

가

가

가

가

Grand Theft Auto III

가

가

가

가

가

가가

가

가

가



가

가

Civilization III

가

Civilization III

Grand Theft Auto

가

가

가

1 (Steve Bocska), "Temptation and Consequences: Dilemmas in Video Games," 2003 .

2 (Nick Yee), "EQ: The Virtual Skinner Box,"

<http://www.nickyee.com/hub/home.html>.

3 (Bill Fulton), "Making Games More Fun: Tips for Playtesting Games," 2003 .