

*Gama Network Presents:*

# Gamasutra.com

---

## Improving Player Choices

( )

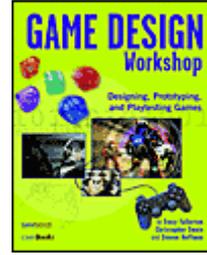
*By Tracy Fullerton, Steve Hoffman and Chris Swain*

Gamasutra

*March 10, 2004*

URL: [http://www.gamasutra.com/features/20040103/fristrom\\_01.shtml](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?

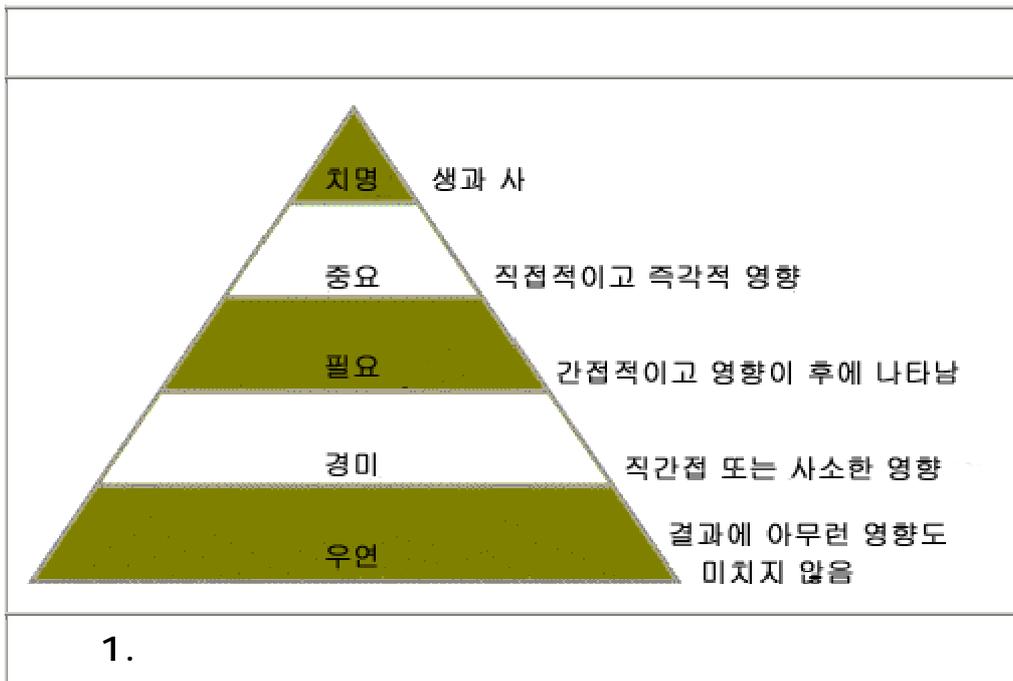
가

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

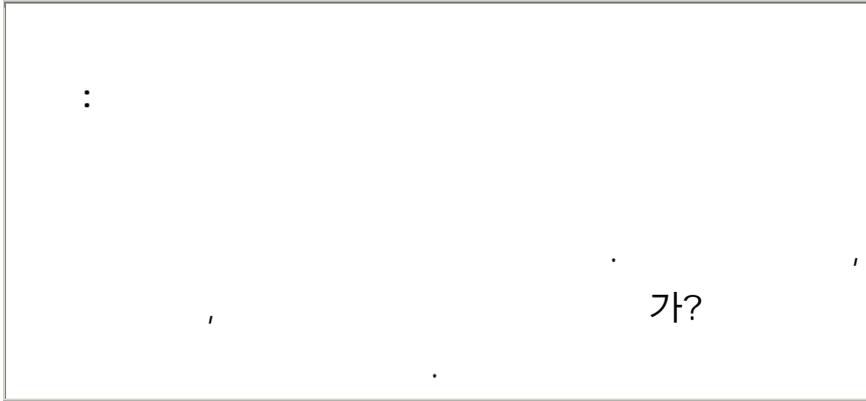
가

가

가

- *(Hollow decision):* 가
- *(Obvious decision):*
- *(Uninformed decision):*
- *(Informed decision):*
- *(Dramatic decision):*
- *(Weighted decision):*
- *(Immediate decision):* 가
- *(Long-term decision):* 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







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?

가가

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



8. *Sim City*

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 .